

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED
LEARNING* PADA PEMBELAJARAN P5RA TERHADAP
KREATIVITAS SISWA KELAS V MIS MUHAMMADIYAH 14
TALANG ULU**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:

SEPTIA FITRIANI

NIM: 22591185

PROGRAM STUDI

PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI IAIN CURUP

T.A 2025/2026

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal: Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Di-Curup

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Septia Fitriani

Nim : 2259 1185

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Pada Pembelajaran P5RA Terhadap Kreativitas Siswa Kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang ulu

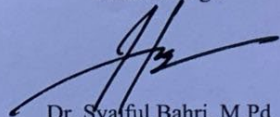
Sudah dapat diajukan dalam munaqosah skripsi institut agama islam negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini saya ajukan, terima kasih.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Curup, 02 Juni 2026

Pembimbing I



Dr. Syaful Bahri, M.Pd
NIP. 196410111992031002

Pembimbing II



Meri Hartati, M.Pd
NIP. 198705152023212065

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Septia Fitriani
NIM : 2259 1185
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Pembelajaran P5RA Terhadap Kreativitas Siswa Kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, Saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 06 Juni 2026



Septia Fitriani
NIM. 22591185



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Dr. AK Gani NO. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010 Kode Pos 39119
Email iain.curup@gmail.com.id

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : 713 /In.34/F.T/I/PP.00.9/06/2026

Nama : Septia Fitriani
NIM : 22591185
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Pada Pembelajaran P5RA Terhadap Kreativitas Siswa Kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu.

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : Rabu, 17 Juni 2026
Pukul : 15.00-16.30 WIB
Tempat : Ruang 5 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. Syaiful Bahri, M. Pd.
NIP. 196410111992031002

Sekretaris,

Meri Martati, M. Pd
NIP. 198705152023212065

Penguji I,

Dr. Guntur Putra Jaya, S.Sos., MM
NIP. 196904131999031005

Penguji II,

Jauhari Kumara Dewi, M. Pd
NIP. 199108242020122005

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Bakti Komalasari, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197011072000032004

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayahnya yang senantiasa selalu dicurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul **"Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Pada Pembelajaran P5RA Terhadap Kreativitas Siswa Kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu"**. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita nabi Muhammad SAW yang mana beliau lah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H Idi Warsah, M.Pd.I., selaku Rektor IAIN Curup.
2. Ibu Dr. Eka Apriani, M.Pd., selaku Wakil Rektor I.
3. Bapak Dr. Sakut Anshori, S.Pd., M.Hum., selaku Wakil Rektor II.
4. Bapak Dr. Sagiman, M.Kom., selaku Wakil Rektor III
5. Ibu Dr. Bakti Komalasari, S.Ag, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

6. Bapak Agus Riyan Oktori, M.Pd.I., selaku Ketua Prodi PGMI, Institut Agama Islam Negeri Curup (IAIN).
7. Bapak Dr. Syaiful Bahri, M.Pd, selaku Pembimbing I
8. Ibu Meri Hartati, M.Pd, selaku Pembimbing II
9. Keluarga besar MIS Muhammadiyah 14 Talang ulu, karena telah bersedia menerima serta mengizinkan peneliti melakukan penelitian khususnya di kelas V A dan B.
10. Bapak Jamalludin Rahmat, M.A, selaku Pembimbing Akademik
11. Seluruh Dosen dan Staf Fakultas Tarbiyah IAIN Curup dan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
12. Seluruh Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari sempurna.

Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan yang bersifat ganda kepada seluruh pihak yang terlibat dan turut membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Oleh karena itu penulis berharap atas saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca. Akhir kata, penulis mengharapkan semoga tujuan dari pembuatan skripsi ini dapat tercapai dan sesuai dengan yang diharapkan.

Curup, 02 Juni 2026
Penulis,

Septia Fitriani
NIM. 22591185

MOTTO

"Dan jika kamu bersyukur, niscaya Aku akan menambah (nikmat) kepadamu."

(QS. Ibrahim: 7)

"Hidup adalah perjalanan menuju impian, selama masih melangkah, kamu belum kalah."

~Septia Fitriani~

PERRSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-nya saya mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dengan penuh rasa bangga saya kepada diri sendiri titik skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan saya Kesehatan, kemudahan dan pertolongan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Teristimewa untuk kedua orang tuaku tercinta ayah Pitriadi dan, ibu Tutik Sariani, yang selalu berada di sampingku, selalu memberikan kasih sayang yang tidak ada habisnya, selalu menyertakan doa yang tidak terputus, selalu mengupayakan apapun yang saya inginkan dan selalu ada di keadaan apapun. Terima kasih selalu berjuang untuk saya, terima kasih untuk semua berkat doa dan dukungan dari ayah dan ibu, saya bisa berada di titik ini. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi semoga selalu dalam lindungan Allah SWT.
3. Untuk adik-adikku tersayang, Fania Nuryani Renata dan Nadia Aurelia. Terima kasih telah menjadi alasan Kakak untuk terus berjuang dan memberikan contoh terbaik. Kehadiran serta tawa kalian adalah penyemangat paling ampuh di saat Kakak merasa lelah dengan revisi ini. Semoga pencapaian ini bisa menjadi inspirasi bagi kalian untuk meraih mimpi yang lebih tinggi.
4. Untuk keluarga besar saya, Saya mengucapkan terima kasih selalu memberikan kasih sayang doa dan juga nasehat selama ini Amak, Kakek, Mbah Idok, Mbah Nang, bibik, paman, adek, dan semuanya terima kasih selalu mendoakan dan selalu mensupport saya.

5. Untuk DafiQ Aliman, Jazakallahu khairan atas kesetiaan dan dukungan yang tak putus sejak tahun 2018. Terima kasih telah menjadi penguat dalam ketaatan dan penyemangat di masa sulit hingga skripsi ini selesai. Semoga Allah senantiasa menjaga silaturahmi ini dalam rida-Nya.
6. Untuk Teman seperjuanganku, Expeofie 2022 yang sama-sama berjuang S.Pd. yang telah menemani dalam keadaan suka duka dan menjadi tempat berkeluh kesah selama menempuh pendidikan di bangku perkuliahan ini, yang selalu memberikan semangat dan dukungan.
7. Untuk teman-teman dan keluarga KKN Sambirejo dan teman PPL SDN 12 Rejang Lebong, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu terima kasih atas semua kasih sayang kalian dan kesabaran kalian yang terus menemani dalam keadaan apapun.

ABSTRAK

Septia Fitriani (NIM. 22591185). "**Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Pada Pembelajaran P5RA Terhadap Kreativitas Siswa Kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu**" Skripsi, Prodi PGMI, IAIN Curup.

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan kondisi kurangnya fokus siswa pada saat proses pembelajaran salah satu faktor penyebab kurangnya fokus tersebut diduga berasal dari kurang menariknya model pembelajaran yang digunakan oleh guru sehingga Sebagian besar siswa masih Belum kreatif saat diberi tugas dalam pembuatan Kerajinan tangan, metode pembelajaran yang digunakan cenderung teoritis menggunakan media yang kurang menantang daya imajinasi anak, akibatnya potensi kreativitas siswa tidak tersalurkan dengan baik dan pembelajaranpun terasa bosan.

Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif jenis *Quasi Experiment* dengan rancangan *Nonequivalent Control Group Design*. Sebanyak 47 siswa berpartisipasi sebagai subjek penelitian, yang diklasifikasikan ke dalam dua kelompok: kelas VA (23 siswa) berperan sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model PjBL, sementara kelas VB (24 siswa) berperan sebagai kelas kontrol dengan metode konvensional. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen tes kreativitas yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya, kemudian diolah menggunakan teknik analisis deskriptif serta uji hipotesis Independent Sample T-Test.

Temuan penelitian mengindikasikan bahwa: 1) Terdapat kenaikan rata-rata skor kreativitas yang cukup menonjol pada kelas eksperimen dari 53,56 ke angka 85,78, sementara pada kelas kontrol kenaikannya hanya berkisar dari 53,17 menuju 66,34; 2) Implementasi model PjBL terbukti memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa, yang ditunjukkan melalui nilai Sig. (2-tailed) di bawah 0,05, yakni 0,000; 3) Terjadi perbedaan tingkat kreativitas yang nyata di antara kelompok siswa yang belajar melalui model PjBL dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional.

Kata Kunci: Pengaruh Model pembelajaran *Project Based Learning*, Kreativitas, P5RA.

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Landasan Teori	11
1. Model Pembelajaran.....	11
2. Project Based Learning.....	14
3. P5RA	18
4. Kreativitas.....	24
B. Kajian Penelitian yang Relevan	29
C. Kerangka Berfikir.....	31
D. Hipotesis Penelitian	32
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis dan Desain Penelitian	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian	35
C. Populasi dan Sampel Penelitian	36
D. Variabel Penelitian	37
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	37
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	44
G. Teknik Analisis Data	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Gambaran Umum Objek Penelitian Data Penelitian	56
B. Hasil Penelitian	60
C. Pembahasan	69

BAB V PENUTUP	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	76

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data awal.....	7
Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	29
Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>Pretest-Posttest</i>	35
Tabel 3.2 Populasi penelitian	36
Tabel 3.3 Sampel penelitian.....	36
Tabel 3.4 Kisi-kisi Tes produk dan proses <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	38
Tabel 3.5 Kisi – kisi Lembar Observasi Siswa	41
Tabel 3.6 Kisi – Kisi Lembar Observasi Guru.....	42
Tabel 3.7 Kriteria persentase Observasi.....	43
Tabel 3.8 Kisi-kisi Dokumentasi.....	44
Tabel 3.9 Validator.....	45
Tabel 3.10 Uji Validitas	46
Tabel 3.11 Uji Realibilitas	47
Tabel 3.12 Kriteia Daya Pembeda	49
Tabel 3.13 Hasil Uji Daya Pembeda.....	49
Tabel 3.14 Kriteria Tingkat Kesukaran.....	51
Tabel 3.15 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	51
Tabel 4.1 Kepala Madrasah dari Tahun 1950-Sekarang.....	56
Tabel 4.2 Daftar Siswa MIS 14 Talang Ulu.....	59
Tabel 4.3 Daftar Guru MIS 14 Talang Ulu.....	59
Tabel 4.4 Hasil <i>Pre-test</i> siswa kelas eksperimen	60
Tabel 4.5 Hasil <i>Posttest</i> siswa kelas eksperimen	61
Tabel 4.6 Hasil <i>Pre-test</i> siswa kelas kontrol	62
Tabel 4.7 Hasil <i>Posttest</i> siswa kelas kontrol	63
Tabel 4.8 Distribusi nilai rata-rata <i>posttest Pretest</i> kelas Eksperimen.....	64
Tabel 4.9 Uji Normalitas.....	65
Tabel 4.10 Uji Homogenitas	66
Tabel 4.11 Hasil Uji <i>Independent T-Test</i>	68

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Skema Kerangka Berfikir	32
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Berita Acara Seminar Proposal.....	81
Lampiran 2 SK Penelitian	82
Lampiran 3 Surat Permohonan Izin Penelitian	83
Lampiran 4 PTSP	84
Lampiran 5 Surat Keterangan Selesai Penelitian	85
Lampiran 6 Kisi-kisi Instrimen Tes Kreativitas siswa.....	86
Lampiran 7 Soal Tes Kreativitas.....	88
Lampiran 8 Kunci Jawaban Soal Tes.....	91
Lampiran 9 Validator Dosen/Guru Ahli P5	92
Lampiran 10 Hasil Uji Validitas	93
Lampiran 11 Hasil Uji Realibilitas	95
Lampiran 12 Data mentah nilai <i>pretes</i> kelas Eksperimen.....	96
Lampiran 13 Data mentah nilai <i>Posttest</i> kelas Eksperimen.....	98
Lampiran 14 Data mentah nilai <i>pretes</i> kelas Kontrol	100
Lampiran 15 Data mentah nilai <i>Posttest</i> kelas Kontrol	102
Lampiran 16 Hasil Deskripsi <i>Pretest–Posttest</i> eksperimen dan Kontrol.....	104
Lampiran 17 Hasil uji normalitas (<i>Pretest</i>).....	105
Lampiran 18 Hasil uji normalitas (<i>Posttest</i>)	106
Lampiran 19 Uji homogenitas (<i>Pretest</i>).....	107
Lampiran 20 Uji homogenitas (<i>Posttest</i>)	108
Lampiran 21 Hasil Uji <i>T-Test</i>	109
Lampiran 22 Hasil Lembar Observasi Guru	110
Lampiran 23 Hasil Lembar Observasi Siswa.....	112
Lampiran 24 Modul Ajar kelas Eksperimen	114
Lampiran 25 Modul Ajar kelas kontrol	125
Lampiran 26 Dokumentasi kelas Eksperimen.....	136
Lampiran 27 Dokumentasi kelas kontrol	138
Lampiran 28 Hasil Apron (Ayam Geprek Kapas Dakron)	139

Lampiran 29 Kartu bimbingan skripsi	120
---	-----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan dirumuskan sebagai suatu usaha sadar dan terarah guna mengoptimalkan kemampuan peserta didik. Hal ini dilakukan demi mencetak manusia yang tidak hanya beriman dan bertakwa, tetapi juga memiliki kecerdasan intelektual serta kualitas sumber daya manusia yang mumpuni.¹

Agama islam memandang orang-orang yang mau belajar dan mencari ilmu, Allah swt akan meninggikan derajat mereka seperti yang sudah tergambar dalam firman Allah swt (Q.S Al-Mujadalah [58]:11).

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ
فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ
اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا
تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: *Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah*

¹ Rahayu Fitriani, "Paradigma Pendidikan Islam Dalam Undang – Undang Sisdiknas 2003", Procedia Manufacturing, No. 1, 22, Januari, (2014), h. 1-7.

kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Q.S Al-Mujadalah [58]:11).²

Penjelasan diatas lebih menekankan bahwa ilmu pengetahuan itu sangat penting baik di dunia maupun akhirat. Orang yang berilmu akan mendapatkan kedudukan yang tinggi disisi Allah swt. Salah satu cara untuk memperoleh ilmu adalah dengan menjalankan proses pembelajaran di lembaga pendidikan.

Setiap anak adalah unik, mereka mempunyai kecerdasan yang berbeda-beda serta mengalami proses tumbuh kembang berbeda pula. Anak-anak memiliki ciri antara lain yaitu berimajinasi, bernyanyi, aktif bergerak, mencoba hal baru selalu bertanya tentang sesuatu yang dia belum ketahui. Untuk melakukan segala karakteristik anak yang telah disebutkan tadi, anak membutuhkan sarana baik itu di lingkungan keluarga maupun di lembaga pendidikan di mana anak dititipkan.³

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa komponen yang berkaitan yaitu: model pembelajaran, pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, teknik pembelajaran, dan taktik pembelajaran.⁴

² Q.S. Al-Mujadalah [58]:11).

³ H.M. Taufik Amrillah, dkk., “Peran Orang Tua di Era Digital,” *Zuriah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2020): hlm. 27

⁴ Dahrin Sadjadi, “Komponen Proses Pembelajaran Melalui Model, Pendekatan Strategi, Pendekatan Teknik, dan Taktik,” *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2022): h. 38.

Dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa komponen yaitu berupa, kurikulum, siswa, materi pembelajaran, guru, tujuan pembelajaran metode pembelajaran media pembelajaran serta evaluasi pembelajaran.⁵ Dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti hanya merujuk ke dalam satu komponen yaitu model pembelajaran, karena model pembelajaran merupakan salah satu komponen yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran.⁶ Solusi agar proses belajar mengajar tidak monoton atau mengurangi daya tarik belajar bagi peserta didik bisa menggunakan sebuah model pembelajaran untuk setiap pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik.⁷

Kreativitas merupakan ciri keberanian manusia yang menggemakan siapa dirinya dan apa menjadi apa manusia tersebut di kemudian hari. Di dalam setiap tindakan kreativitas, individu merasakan terjalinnya hubungan yang baik antara diri sendiri dengan orang lain. Ketika moment tersebut terjadi, orang yang berfikir kreatif akan memandang dirinya

⁵ Fahrudin, *komponen pembelajaran dalam perspektif pendidikan Islam*, journal of is Islamic education, Vol 1, nomor 2, 2022, h.115.

⁶ Mustika Syafi'aturrosyidah, Tri Rachma Zakiya Ningtyas, dan Zumaroh, "Implementasi Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) dalam Pembelajaran PKn Jenjang Pendidikan Dasar," Jurnal Primary 3, no. 2 (Oktober 2022), h. 43.

⁷ Meyniar Albina, dkk., "Model Pembelajaran di Abad ke 21," Juwarta 16, no. 4 (Oktober 2022), h. 940.

sebagai individu yang diliputi rasa senang, imajinasi yang luar biasa, dan pemberdayaan diri yang lebih baik tanpa ada rasa takut terhadap hal yang mebatasi dirinya. Sikap-sikap itulah yang membawa dirinya untuk terus membangkitkan gairah-gairah kreatif.⁸

Pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* merupakan teknik yang memberikan inovasi dalam seni pengajaran. Peran guru dalam metode ini sebagai fasilitator yang memberikan fasilitas terhadap siswa ketika mengajukan pertanyaan mengenai teori serta memberikan motivasi terhadap siswa supaya aktif dalam pengajaran.⁹ Melalui Model Pembelajaran *Project Based Learning* siswa dapat meningkatkan kreatifitas dalam berkarya.¹⁰ Dapat disimpulkan bahwa salah satu mata pelajaran yang digunakan dalam Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah mata pelajaran P5RA (Proyek Penguat Profil Pelajar Pancasila dan Rahmatan Lil'alamin).

P5 adalah sebuah kegiatan kokurikuler yang berfokus pada pendekatan proyek untuk memperkuat upaya dalam mencapai kompetensi dan karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila yang didasarkan pada Standar Kompetensi Lulusan.¹¹

⁸ Muqodas, "Mengembangkan Kreativitas siswa sekolah dasar", 9(2), 2015, hlm. 25."

⁹ Anggraini and Wulandari, "Analisis Penggunaan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa," August 16, 2020.

¹⁰ Sari and Angreni, "Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa, jurnal VARIDIKA, 30(1), 2018, hlm. 82."

¹¹ Wina Handayani Br Batubara and Nahriyah Fata, "Internalisasi Karakter dalam Kegiatan P5RA Siswa MIN 1 Labuhanbatu, Journal of creative student research, 3(1), 2025, hlm. 78."

P5RA bertujuan agar siswa memiliki pola pikir, sikap, dan perilaku sesuai dengan nilai - nilai Pancasila yang universal serta menunjung tinggi toleransi agar persatuan dan kesatuan bangsa dapat terwujud sekaligus ikut berperan dalam perdamaian dunia. P5RA juga mendorong agar siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan berpikir sekaligus menjadi siswa yang mengamalkan nilai - nilai beragama yang moderat, baik sebagai warga negara Indonesia maupun warga dunia (Proyek Penguat Profil Pelajar Pancasila dan Rahmatan Lil'الamin).¹²

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu, ditemukan proses pembelajaran dikelas akan berjalan optimal apabila siswa mampu memusatkan perhatian dan terlibat aktif dalam setiap kegiatan yang disampaikan guru namun berdasarkan observasi awal di kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu, ditemukan kondisi bahwa kurangnya fokus siswa pada saat proses pembelajaran pada saat guru menjelaskan materi masih banyak siswa yang terlihat ngobrol dengan teman, melamun, atau sibuk dengan aktifitas diluar dari pembelajaran, kondisi ini menyebabkan apa yang disampaikan oleh guru tidak begitu maksimal diterima oleh siswa, sehingga tujuan pembelajaran sulit tercapai secara utuh. Dan salah satu faktor penyebab kurangnya fokus tersebut diduga berasal dari kurang menariknya model pembelajaran yang digunakan oleh guru, dimana pembelajaran yang masih

¹² Iswiranto, "Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan Rahmatan Lil 'Alamin (P5RA) dalam Menumbuhkan Karakter Siswa di MAN 3 Bantul, Jurnal Syntax Admiration, 6(2), 2025, hlm. 1281."

menggunakan metode ceramah dan penguasaan buku membuat siswa merasa jenuh, model pembelajaran ini tidak dapat menarik perhatian siswa karena minim keterlibatan fisik dan imajinasi, padahal siswa kelas V berada pada tahap perkembangan yang senang bereksplorasi, bekerja menghasilkan karya nyata sehingga sebagian besar siswa masih Belum kreatif saat diberi tugas dalam pembuatan Kerajinan tangan, metode pembelajaran yang digunakan cenderung teoritis menggunakan media yang kurang menantang daya imajinasi anak, akibatnya potensi kreativitas siswa tidak tersalurkan dengan baik dan pembelajaranpun terasa bosan.¹³ Hal ini senada dengan ungkapan Bapak Sandi selaku guru kelas di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu yang menyatakan bahwa Ketika pelajaran keterampilan atau kerajinan tangan, anak-anak cenderung bingung kalau tidak dicontohkan persis mereka hanya meniru apa yang ada, jadi karyanya seragam semua. Kalau dibebaskan membuat sendiri, mereka sering mengeluh tidak tahu mau buat apa. Ditambah lagi, media yang kita punya di sekolah memang terbatas, jadi anak-anak cepat bosan dan kurang bersemangat untuk mengeksplorasi ide baru.¹⁴ Di sini peneliti ingin mencobakan menggunakan model yang lebih menarik seperti Model Pembelajaran *Project Based Learning* yang dipadukan dengan proyek pembuatan Ayam Geprek untuk meningkatkan Kreativitas siswa.

¹³ Observasi, Tanggal 13 Mei 2024.

¹⁴ Wawancara, Bapak Sandi, guru Mis Muhammadiyah 14 Talang ulu.

Tabel 1.1
Data Awal

No.	Kelas	TUNTAS (Jumlah Persen)	BELUM TUNTAS (Jumlah Persen)
1.	VA	8	15
2.	VB	16	8

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan kemampuan membaca kelas VA dan kelas VB. Terlihat jelas bahwa kreativitas siswa tergolong masih rendah khususnya pada kelas VA di mana hanya 35% siswa yang dinyatakan tuntas dalam kemampuan kreativitas, sementara itu 65% masih belum tuntas. Angka ini jauh lebih rendah dibandingkan dengan kelas VB yang memiliki tingkat ketuntasan 67%. Oleh karena itu peneliti memilih kelas VA sebagai subjek penelitian.

Di sini peneliti ingin mencobakan menggunakan model pembelajaran yang menarik yaitu *Project Based Learning* yang dipadukan oleh pembuatan ayam geprek untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Berdasarkan wawancara dan observasi di atas maka masih perlu peningkatan untuk kreativitas siswa. Maka dari itu peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* pembuatan Ayam geprek yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan menggunakan metode kuantitatif pendekatan eksperimen dengan sebuah judul **Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Pada Pembelajaran P5RA Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V Mis Muhammadiyah 14 Talang Ulu.**

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya fokus siswa pada saat proses pembelajaran, sehingga apa yang disampaikan oleh guru tidak begitu maksimal.
2. Kurang menariknya model pembelajaran yang digunakan, sehingga tidak dapat menarik perhatian siswa.
3. Hasil nilai siswa masih rendah, selain itu beberapa siswa juga belum tuntas KKM.
4. Kurangnya kreativitas siswa dalam membuat kerajinan ataupun memanfaatkan sesuatu bahan yang dapat dijadikan suatu karya.

C. Batasan masalah

Dari identifikasi masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini, maka dirasa perlu dilakukan batasan masalah agar dalam pengkajian yang dilakukan lebih berfokus pada masalah-masalah yang ingin dipecahkan.

1. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu.
2. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Project Based Learning* pembuatan APRON (Ayam Geprek Kapas Dakron)
3. Kreativitas siswa yang diukur adalah kreativitas dalam pembelajaran P5RA.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kreativitas siswa kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pembuatan ayam geprek dalam pembelajaran P5RA?
2. Bagaimana pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* pada pembelajaran P5RA terhadap kreativitas siswa kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu?

E. Tujuan penelitian

1. Untuk mengetahui kreativitas siswa kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pembuatan ayam geprek dalam pembelajaran P5RA.
2. Untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* pada pembelajaran P5RA terhadap kreativitas siswa kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu.

F. Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

- a. Untuk memberi sumbangan dan memperkaya ilmu pengetahuan mengenai model pembelajaran dalam mengajar guna meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan referensi baik bagi guru maupun bagi peneliti lebih lanjut.

2. Manfaat praktis

- a. Memberi masukan pada pendidik (guru) mengenai model pembelajaran untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam kegiatan pendidikan.
- b. Memberikan pengetahuan, semangat dorongan dan kreativitas bagi siswa agar bisa belajar lebih giat atau aktif.
- c. Menambah pengetahuan atau wawasan bagi peneliti dalam model pembelajaran sehingga bisa dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan proses belajar mengajar terutama dalam meningkatkan kreativitas siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Model pembelajaran

a. Pengertian model pembelajaran

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan metode, strategi, dan teknik pembelajaran.¹⁵ Adapun tujuan mempergunakan model pembelajaran adalah Mengefektifkan dan mengefisienkan pencapaian tujuan pembelajaran, mendongkakan keberhasilan proses pembelajaran, meningkatkan kerja sama akademik antara peserta didik, membentuk hubungan positif, mengembangkan rasa percaya diri, serta meningkatkan kemampuan akademik melalui aktivitas individu atau kelompok.¹⁶ Ciri ciri model pembelajaran

Model-model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

¹⁵ Helmiati H, M.Ag, *Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo), hlm. 19 .”

¹⁶ Tabrani et al., "*Model-model Pembelajaran*," *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 7, no. 4 (2024): hlm. 14716

- a) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert thelen dan berdasarkan teori John dewey, model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
- b) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya modal berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
- c) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model *synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
- d) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: urutan langkah-langkah pembelajaran atau sintaks adanya prinsip-prinsip reaksi, sistem sosial, sistem pendukung. Bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran
- e) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. dampak tersebut meliputi: dampak pembelajaran yaitu hasil belajar yang diukur, dampak penggiring yaitu hasil belajar jangka panjang.

- f) Membuat persiapan mengajar desain instruksional dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.¹⁷

b. Karakteristik model pembelajaran

Karakteristik model pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan beberapa teori pedagogis dan teori belajar
- 2) Memiliki misi atau tujuan pendidikan tertentu
- 3) Dapat digunakan sebagai panduan untuk meningkatkan kegiatan belajar di kelas
- 4) Memiliki perangkat ruang model
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat penerapan model pembelajaran, secara langsung maupun tidak langsung.¹⁸

c. Fungsi model pembelajaran

Membantu dan membimbing guru untuk memilih teknik, strategi dan metode pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai.

- 1) Membantu guru untuk menciptakan perubahan perilaku peserta didik yang diinginkan.
- 2) Membantu guru dalam menentukan cara dan sarana untuk menciptakan lingkungan yang sesuai untuk melaksanakan pembelajaran.
- 3) Membantu menciptakan interaksi antara guru dan siswa yang diinginkan selama proses pembelajaran berlangsung.

¹⁷ Mirdad, “*model - model pembelajaran (Empat rumpun model pembelajaran)*”, Jurnal Sakinah, 2(1), 2020, hlm. 16.

¹⁸ Dr. Arden Simeru et al., *Model-Model Pembelajaran* (Klaten: Penerbit Lakesisha, 2023), hlm. 3.

- 4) Membantu guru dalam mengkonstruksi kurikulum, silabus, atau konten dalam suatu pelajaran.
- 5) Membantu guru atau instruktur dalam memilih materi pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran penyusunan RPP dan silabus.
- 6) Membantu guru dalam merancang kegiatan pendidikan atau pembelajaran yang sesuai
- 7) Memberikan bahan prosedur untuk mengembangkan materi dan sumber belajar yang menarik dan efektif.
- 8) Membantu membangun hubungan antara belajar dan mengajar secara empiris.¹⁹

2. Project based learning

a. Pengertian *Project Based Learning*

Project Based Learning merupakan pendekatan instruksional yang berpusat pada pengembangan proyek, di mana peserta didik berperan aktif dalam merencanakan, mengimplementasikan, serta mengevaluasi tugas yang memiliki relevansi dengan kondisi nyata, baik di lingkungan sekolah maupun di luar kelas.²⁰ Model PjBL memiliki keselarasan yang kuat dengan prinsip Kurikulum Merdeka, karena memberikan ruang yang luas bagi siswa untuk mengeksplorasi gagasan, mengasah kemampuan pemecahan

¹⁹ Endang Tyasmaning, *Model dan Metode Pembelajaran* (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022), hlm. 2-5.

²⁰ Nuraseni Dahri, *Problem and Project Based Learning (PPjBL): Model Pembelajaran Abad* (Bekasi: CV. Muharika Rumah Ilmiah, 2022), hlm. 33.

masalah, serta membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna.²¹ Penelitian ini memfokuskan kajian pada pengaruh penerapan model PjBL yang ditinjau tidak hanya dari hasil akhir, tetapi juga dari proses setiap tahapan kegiatan dan keterkaitannya dengan profil belajar siswa di sekolah. Lebih lanjut, penelitian ini mengeksplorasi bagaimana variasi karakteristik gaya belajar siswa berkontribusi terhadap tingkat kreativitas yang dicapai melalui proses pembelajaran berbasis proyek tersebut.

b. Karakteristik *Project Based Learning*

Karakteristik *Project Based Learning* memiliki 4 dimensi yaitu

- 1) Konten: Fokus pembelajaran terletak pada konstruksi pemahaman mandiri siswa terhadap topik yang dipelajari. Materi dirancang berbasis pada masalah kompleks yang menuntut siswa untuk mengidentifikasi hubungan antar gagasan, menangani persoalan yang ambigu, serta secara spesifik mengkaji fenomena di dunia nyata.
- 2) Kondisi: Model PjBL menstimulasi kemandirian siswa dalam mengelola beban tugas dan alokasi waktu belajar yang relevan. Lingkungan pembelajaran sepenuhnya berpusat pada siswa (student-centered) yang melakukan inkuiri dalam

²¹ Salsabila Nuramalia Salim, Adi Putra, dan Petrus Paulus Mbethe Suhendro, "Implementasi Model Project-Based Learning dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar," Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 10, no. 02 (Juni 2025): hlm. 403

konteks sosial, menuntut efisiensi waktu, pengendalian diri yang tinggi, serta simulasi lingkungan kerja yang profesional.

- 3) Aktivitas: Karakteristik utama dari model ini adalah investigasi kelompok secara kolaboratif. Indikator keberhasilannya mencakup kemampuan siswa dalam melakukan riset secara berkelanjutan, menyinergikan ide orisinal untuk membangun keterampilan baru, memanfaatkan teknologi otentik dalam pemecahan masalah, serta merefleksikan umpan balik dari pakar atau hasil evaluasi untuk memperbaiki gagasan mereka.
- 4) Hasil: Luaran dari proses pembelajaran berupa produk konkret yang nyata. Indikator pencapaiannya mencakup kualitas produk hasil investigasi, kemampuan evaluasi diri, sikap responsif terhadap implikasi dari kompetensi yang telah diperoleh, serta keberhasilan dalam mendemonstrasikan kompetensi personal yang dimiliki.²²

c. Langkah – langkah model pembelajaran *Project Based Learning*

Tahap 1: Penentuan Proyek

Pendidik memaparkan materi teoretis yang relevan, diikuti dengan sesi diskusi di mana siswa mengajukan pertanyaan kritis

²² Nuraseni Dahri, *Problem and Project Based Learning (PPjBL): Model Pembelajaran Abad* (Bekasi: CV. Muharika Rumah Ilmiah, 2022), hlm. 34-35.

mengenai metode pemecahan masalah. Pada tahap ini, siswa didorong untuk mulai mengidentifikasi dan merancang strategi awal dalam menyelesaikan tantangan proyek yang diberikan.

Tahap 2: Perencanaan Langkah-Langkah Penyelesaian Proyek

Pendidik mengorganisir siswa ke dalam kelompok kerja sesuai dengan prosedur proyek yang ditetapkan. Dalam konteks mata pelajaran tertentu seperti komunikasi efektif kehumasan yang menunjukkan kendala pada ranah kognitif siswa melakukan pemecahan masalah melalui kolaborasi diskusi serta observasi langsung di lapangan.

Tahap 3: Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Proyek

Pendidik dan siswa melakukan kolaborasi untuk menetapkan langkah-langkah kerja serta linimasa penyelesaian proyek. Berdasarkan batas waktu yang telah disepakati, siswa menyusun rencana aksi yang konkret untuk direalisasikan selama proses pengerjaan.

Tahap 4: Penyelesaian Proyek dengan Fasilitasi dan Monitoring Guru

Pendidik melakukan pemantauan intensif terhadap keterlibatan aktif siswa selama proses pengerjaan proyek serta memastikan realisasi solusi atas permasalahan yang dihadapi. Siswa

menjalankan tugas-tugas proyek sesuai dengan jadwal yang telah disepakati sebelumnya.

Tahap 5: Penyusunan Laporan dan Publikasi Hasil Proyek

Pendidik mendampingi siswa dalam mendiskusikan hasil realisasi proyek untuk disusun menjadi laporan tertulis. Laporan tersebut selanjutnya digunakan sebagai materi presentasi untuk memaparkan hasil karya di hadapan audiens.

Tahap 6: Evaluasi dan Refleksi Hasil Proyek

Pendidik memberikan arahan selama proses presentasi berlangsung, kemudian memandu siswa untuk melakukan refleksi kolektif. Tahap ini diakhiri dengan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil pengamatan pendidik mengenai capaian pembelajaran siswa selama proyek berlangsung.²³

3. P5RA

a. Pengertian P5RA

P5RA merupakan akronim dari Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan Rahmatan Lil Alamin. Program ini diinisiasi oleh Kementerian Agama melalui KMA Nomor 450 Tahun 2024 sebagai upaya strategis dalam dunia pendidikan. Secara konseptual, P5RA mengintegrasikan nilai-nilai luhur Pancasila dengan prinsip Bhinneka Tunggal Ika. Program ini

²³ Anggraini and Wulandari, "Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa," jurnal pendidikan administrasi perkantoran (JPAP), 9(2), 2020, HLM 294-295.

dirancang agar melalui serangkaian proyek terstruktur, peserta didik mampu mengembangkan pola pikir serta sikap yang mencerminkan nilai-nilai universal Pancasila, sekaligus memperkuat pemahaman moderasi beragama guna memupuk persatuan dan kesatuan di tengah keberagaman umat beragama.

24

Proyek Penguat Profil Pelajar Pancasila dan Rahmatan Lil Alamin mencakup serangkaian dimensi dan nilai yang menegaskan bahwa fokus pendidikan tidak sekadar terbatas pada pengembangan kognitif. Lebih jauh, program ini menitikberatkan pada pembentukan sikap dan perilaku yang selaras dengan jati diri bangsa Indonesia, sekaligus mempersiapkan siswa untuk menjadi warga dunia yang berwawasan luas:

- 1) Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia: Memiliki kesadaran spiritual yang mendalam, ketaatan dalam beribadah, serta menunjukkan karakter terpuji dalam berinteraksi dengan Tuhan, sesama manusia, maupun lingkungan alam.
- 2) Berkebinekaan Global: Mempertahankan kebudayaan luhur dan identitas bangsa sambil tetap terbuka dalam berinteraksi

²⁴ Herpiana. Ap, Halidin, and Mujahidin, “Konsep Pendidikan Karakter Ki Hadjar Dewantara dalam Implementasi P5RA pada Madrasah Ibtidaiyah di Kabupaten Bone, Jurnal pendidikan dan pembelajaran indonesia (JPPI), 5(2), 2025, HLM. 1111.”

dengan budaya lain, sehingga mampu menumbuhkan rasa saling menghargai dalam lingkup dunia yang majemuk.

- 3) Bergotong-Royong: Memiliki kemampuan untuk melakukan kolaborasi secara sukarela, peduli terhadap sesama, serta berbagi beban dalam mencapai tujuan bersama.
- 4) Mandiri: Memiliki kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi, serta bertanggung jawab penuh atas proses dan hasil belajar yang dilakukan secara otonom.
- 5) Bernalar Kritis: Mampu memproses informasi secara objektif, menganalisis gagasan, melakukan evaluasi, serta menarik kesimpulan berdasarkan bukti-bukti yang relevan.
- 6) Kreatif: Mampu memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang orisinal, bermakna, serta bermanfaat melalui gagasan atau karya yang inovatif.

Selain itu, peserta didik diharapkan mampu menginternalisasi serta mengamalkan nilai-nilai moderasi beragama dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kapasitasnya sebagai pelajar Indonesia maupun sebagai bagian dari komunitas global. Nilai-nilai moderasi beragama tersebut mencakup:

- 1) Berkeadaban (ta'addub)
- 2) Keteladanan (qudwah)
- 3) Kewarganegaraan dan kebangsaan (muwatanah)
- 4) Mengambil jalan Tengah (tawassut)

- 5) Berimbang (tawazun)
- 6) Lurus dan tegas (i'tidal)
- 7) Kesetaraan (musawah)
- 8) Musyawarah (Syura)
- 9) Toleransi (tasamuh)
- 10) Dinamis dan inovatif (tatawwur wa ibtikar).²⁵

b. Prinsip prinsip proyek penguatan profil pelajar Pancasila

- 1) Holistik: Prinsip ini menekankan pada cara pandang yang utuh dan komprehensif terhadap suatu isu, bukan secara parsial atau terkotak-kotak. Dalam perancangan proyek, kerangka berpikir holistik menuntut adanya integrasi berbagai perspektif dan disiplin ilmu agar pemahaman peserta didik terhadap sebuah tema menjadi mendalam. Dalam project pembuatan ayam geprek, siswa tidak hanya memotong dan menjahit, tetapi juga belajar memilih bahan yang aman, merancang langkah kerja, serta memadukan unsur estetika warna dan bentuk dengan nilai kemandirian, selain itu siswa juga dapat menintegrasikan keterampilan motorik halus saat membentuk, pengetahuan tentang bentuk dan tekstur makanan, serta nilai kebersihan.

²⁵ Ramdhani et al., “*Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila & Profil Pelajar Rahmatan Lil Alamin*,” diakses pada 5/17/2025, 8:04:36 AM.”

- 2) Kontekstual: Prinsip ini berfokus pada relevansi pembelajaran dengan pengalaman nyata yang dihadapi peserta didik dalam keseharian mereka. Pendidik didorong untuk memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar utama, serta memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi di luar lingkungan sekolah. Dengan mengangkat permasalahan lokal sebagai tema proyek, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga terlibat aktif dalam merumuskan solusi atas tantangan konkret yang ada di daerahnya. Demikian pula ayam geprek merupakan makanan yang sangat populer dan mudah ditemui dilingkungan sekitar, kedekatan objek dengan kehidupan sehari-hari membuat siswa lebih mudah memahami bentuk, fungsi, dan proses pembuatan karya.
- 3) Berpusat pada Peserta Didik: Prinsip ini menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif yang memiliki otonomi dalam mengelola proses belajarnya. Siswa diberikan ruang untuk mengeksplorasi minat, termasuk dalam pemilihan topik proyek. Dalam skema ini, peran pendidik bergeser dari penyampai materi instruksional menjadi fasilitator yang mendampingi siswa. Pendekatan ini bertujuan untuk menumbuhkan inisiatif, kemandirian dalam mengambil

keputusan, serta kemampuan memecahkan masalah secara mandiri berdasarkan potensi dan kapasitas diri siswa. Pada project ini guru berperan sebagai fasilitator, sedangkan siswa menjadi subjek aktif, siswa diberi otonomi untuk memilih warna kain dan motif hiasan pada ayam geprek, atau menentukan bentuk, ukuran, dan detail sambal pada replika ayam geprek, ketika mengalami kesulitan menempel atau menjahit, siswa didorong untuk mencari solusi, hal ini menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kepemilikan terhadap karya yang dihasilkan.

- 4) Eksploratif: Prinsip ini mengedepankan semangat inkuiri dan pengembangan diri melalui ruang belajar yang luas, baik secara terstruktur maupun fleksibel. Karena tidak terikat pada skema formal kurikulum intrakurikuler, proyek profil memiliki fleksibilitas tinggi dalam cakupan materi, alokasi waktu, serta penyesuaian target pembelajaran. Hal ini memungkinkan terciptanya iklim eksplorasi yang kaya bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan potensi mereka secara optimal. Prinsip eksploratif ini muncul melalui ruang bereksperimen yang diberikan, siswa bebas mencoba kombinasi bahan seperti kapas dakron, kain flanel, untuk menciptakan tekstur dan tampilan karya unik sehingga mereka tidak terpaku pada satu contoh tetapi didorong untuk

berani mencoba jika salah lalu diperbaiki hingga menemukan bentuk yang paling kreatif.

4. Kreativitas

a. Pengertian kreativitas

Kreativitas didefinisikan sebagai kapasitas intelektual dalam mengaitkan berbagai permasalahan serta melakukan analisis yang akurat dan tepat terhadap persoalan-persoalan tersebut.²⁶

b. Ciri-ciri kreativitas

Ciri-ciri kreativitas dapat dibedakan menjadi dua yaitu:

1) Ciri-ciri yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif atau kognitif (apritude) antara lain:

a) Keterampilan Berpikir Lancar (Fluency): Kemampuan untuk menghasilkan sejumlah besar gagasan, alternatif solusi, serta pertanyaan secara spontan. Individu dengan keterampilan ini mampu menawarkan berbagai metode pemecahan masalah dan tidak membatasi diri pada satu jawaban tunggal.

b) Keterampilan Berpikir Luas/Fleksibel (Flexibility): Kemampuan untuk memproduksi ide atau perspektif yang beragam. Hal ini mencakup kapasitas dalam melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang,

²⁶ Ika Lestari dan Linda Zakiah, *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran* (Bogor: Erzatama Karya Abadi, 2019), hlm. 5

mengeksplorasi alternatif pendekatan yang berbeda, serta memiliki fleksibilitas dalam mengubah pola pikir.

c) Keterampilan Berpikir Orisinal (Originality):

Kemampuan untuk melahirkan gagasan-gagasan baru yang unik, autentik, dan tidak konvensional. Keterampilan ini juga melibatkan kecakapan dalam mengombinasikan berbagai unsur atau elemen yang lazim menjadi sebuah karya atau pemikiran yang inovatif dan segar.

d) Keterampilan Merinci/Elaborasi (Elaboration):

Kemampuan untuk memperkaya dan mengembangkan gagasan atau produk dasar dengan menambahkan detail-detail spesifik. Hal ini bertujuan untuk membuat suatu objek, konsep, atau situasi menjadi lebih kompleks, menarik, dan komprehensif.

e) Keterampilan Menilai (Evaluation):

Kemampuan untuk menetapkan kriteria penilaian secara mandiri guna menentukan kebenaran, kesehatan rencana, atau ketepatan tindakan. Keterampilan ini mencakup kapasitas dalam pengambilan keputusan pada situasi yang ambigu serta memiliki determinasi untuk tidak hanya mencetuskan gagasan, tetapi juga merealisasikannya secara nyata.

2) Ciri-ciri yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang atau afektif (non aptitude) antara lain adalah:

- a) Rasa Ingin Tahu: Dorongan internal yang kuat untuk terus mempelajari hal-hal baru, yang ditunjukkan melalui antusiasme dalam mengajukan pertanyaan, pengamatan yang tajam terhadap lingkungan sekitar, serta minat mendalam untuk meneliti objek atau situasi tertentu.
- b) Sikap Imajinatif: Kapasitas kognitif untuk memvisualisasikan atau membayangkan skenario yang belum pernah terjadi sebelumnya. Hal ini melibatkan penggunaan daya imajinasi secara aktif sembari tetap memiliki kemampuan untuk membedakan antara batasan khayalan dan realitas objektif.
- c) Tantangan terhadap Kemajemukan: Motivasi untuk menghadapi permasalahan yang kompleks dan rumit. Individu dengan sikap ini cenderung memiliki ketertarikan yang lebih besar terhadap tugas-tugas yang menuntut pemikiran mendalam dan usaha keras dalam mencari solusi.
- d) Keberanian Mengambil Risiko: Sikap berani dalam mengungkapkan gagasan atau jawaban meskipun hasilnya belum pasti. Hal ini mencakup ketahanan

mental terhadap kegagalan, keterbukaan terhadap kritik, serta sikap yang tidak mudah goyah saat menghadapi situasi yang tidak konvensional atau belum terstruktur dengan jelas.

- e) Sikap Menghargai: Kemampuan untuk mengapresiasi bimbingan serta arahan yang diberikan oleh pihak lain sebagai bagian dari proses pengembangan diri, sekaligus kesadaran untuk mengakui dan mensyukuri bakat serta potensi diri yang terus tumbuh.²⁷

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas

Faktor-faktor yang dapat mendorong terwujudnya kreativitas individu diantaranya:

- 1) Dorongan Internal (Motivasi Intrinsik): Setiap individu secara inheren memiliki motivasi dasar untuk berkreasi sebagai bentuk perwujudan diri (self-actualization). Dorongan ini berfungsi untuk mengaktualisasikan seluruh kapasitas serta potensi yang dimiliki individu saat mereka membangun interaksi dan hubungan baru dengan lingkungan guna mencapai keutuhan diri.
- 2) Dorongan Lingkungan (Faktor Eksternal): Kreativitas seseorang dipengaruhi oleh interaksi antara kemampuan kognitif dan kepribadian dengan lingkungan tertentu. Faktor-

²⁷ Muqodas, "Mengembangkan Kreativitas siswa sekolah dasar," 9(2), 2015, hlm. 27-28.

faktor tersebut meliputi: Kemampuan Berpikir: Meliputi taraf kecerdasan (intelegensi) serta kekayaan pengalaman dan keterampilan yang berfungsi sebagai bahan dasar pemikiran. Faktor Kepribadian: Mencakup karakteristik psikologis seperti rasa ingin tahu yang tinggi, kepercayaan diri serta harga diri yang stabil, kemandirian, keberanian mengambil risiko, serta sikap asertif dalam berperilaku.²⁸

e. Indikator Kreativitas

Paul Torrance, tokoh yang dijuluki sebagai "Bapak Kreativitas," mengonseptualisasikan kreativitas khususnya aspek berpikir kreatif ke dalam empat pilar fundamental. Keempat indikator ini menjadi landasan utama dalam instrumen pengukuran *Torrance Tests of Creative Thinking* (TTCT).

Berikut adalah penjabaran indikator kreativitas tersebut menurut E. Paul Torrance.²⁹

1. (*Fluency*): yaitu memiliki kemampuan berpikir secara lancar,
2. (*Flexibility*): yaitu kemampuan berpikir luas, keluwesan, atau fleksibel,
3. (*Originality*): yaitu kemampuan berpikir orisinal atau keaslian,
4. (*Elaboration*): yaitu kemampuan memperinci.

²⁸ Riansyah, "faktor-Faktor yang mempengaruhi Kreativitas dan Inovasi Serta Implikasi Terhadap Kinerja Karyawan Pada Konsultan Perencanaan dan Pengawasan Arsitektur di Kota Serang, Provinsi Banten.", jurnal ilmiah magister manajemen, 2(1), hlm. 6

²⁹ E. Paul Torrance, *The Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-Technical Manual* (Lexington: Personnel Press, 1974), hlm. 8-12.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merujuk pada kajian atau studi terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik yang sedang diteliti. Keberadaan penelitian ini berfungsi sebagai bahan perbandingan dan sumber informasi tambahan yang memperkaya landasan teori. Dengan menelaah penelitian sebelumnya, peneliti dapat lebih mudah dalam mengumpulkan data serta menghindari terjadinya duplikasi penelitian:

Tabel 2.1
Penelitian yang Relevan

No	Nama	Judul	Persamaan	perbedaan
1.	Ahmad Fauzi ³⁰	Penerapan Model PjBl untuk Meningkatkan Kreativitas siswa pada MI	Sama-sama meneliti tingkat MI dan menggunakan Variabel Kreativitas	Jenis penelitian yang digunakan adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas), sedangkan saya menggunakan jenis penelitian kuantitatif Lokasi peneliti di Yogyakarta, fokus pada mata pelajaran SBdP (Kurikulum lama) sedangkan saya fokus pada mata pelajaran P5 (Kurikulum Merdeka)
2.	Siti Nurhaliza ³¹	Pengaruh Model PjBl Dalam P5 Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif	Sama sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif (Eksperimen), Menggunakan Kurikulum	Fokus pada kemampuan berpikir (<i>kognitif</i>), sedangkan saya fokus pada pembuatan produk fisik (<i>ayam geprek</i>). Fokus meneliti di kelas VI sedangkan saya meneliti di kelas V

³⁰ Ahmad Fauzi, "Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Madrasah Ibtidaiyah" (Skripsi, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2022)

³¹ Siti Nurhaliza, "Pengaruh Model PjBL dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VI" (Skripsi, Universitas Negeri Medan, Medan, 2023)

			Merdeka (P5), dan Variabel Kreativitas.	
3.	Rina Mardiana ³²	Implementasi PjBl Melalui Pembuatan Produk Tekstil Sederhana	Sama sama menggunakan media produk sebagai objek proyek untuk mengukur kreativitas.	Peneliti ini menggunakan jenis penelitian Kualitatif, sedangkan saya menggunakan jenis penelitian Kuantitatif, penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar (SD) umum, belum mengintegrasikan sintaks P5 Secara spesifik.
4.	Dewi Lestari ³³	Peningkatan Hasil Belajar dan Kreativitas siswa kelas 6 melalui pjbl	Jenis penelitian sama sama menggunakan kuantitatif (Eksperimen), sama sama mengukur peningkatan kreativitas melalui hasil karya nyata.	Peneliti ini menggunakan pendekatann berbasis lingkungan (bahan bekas), sementara saya fokus pada pembuatan apron. Fokus pada kelas VI sedangkan saya meneliti di kelas V.
5.	Nia Afriyani ³⁴	Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar pada Mata Pelajaran SBdP melalui Metode Drill Siswa Kelas V MIN 1 Metro	Sama-sama meneliti variabel Kreativitas Siswa. Subjek penelitian yang sama, yaitu Siswa Kelas V.	Metode/Model: Penelitian Nia Afriyani menggunakan Metode Drill, sedangkan saya menggunakan model Project Based Learning (PjBL). Jenis Penelitian: Nia Afriyani menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan saya menggunakan jenis penelitian kuantitatif

³² Rina Mardiana, "Implementasi PjBL dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Pembuatan Produk Tekstil Sederhana," Jurnal Pendidikan Dasar 11, no. 2 (2021)

³³ Dewi Lestari, "Peningkatan Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa Kelas VI melalui Model Project Based Learning Berbasis Lingkungan," Jurnal Inovasi Pembelajaran 9, no. 3 (2022).

³⁴ Nia Afriyani, "Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar pada Mata Pelajaran SBdP melalui Metode Drill Siswa Kelas V MIN 1 Metro" (Skripsi, Metro: IAIN Metro, 2020)

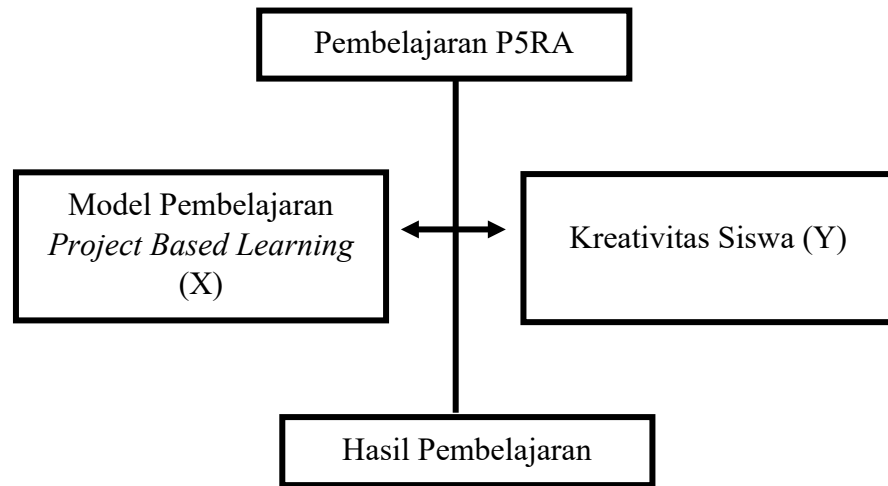
				eksperimen untuk (melihat "Pengaruh"). Materi Spesifik: Nia Afriyani fokus pada pembuatan anyaman makrame jenis keset, sementara Anda fokus pada pembuatan Apron pada mata pelajaran P5RA.
--	--	--	--	---

C. Kerangka Berfikir

Merujuk pada judul penelitian, yakni “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* pada Pembelajaran P5RA terhadap Kreativitas Siswa Kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu”, dapat dikemukakan bahwa variabel independen dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran *Project Based Learning* (X), sementara variabel dependennya adalah Kreativitas Siswa (Y) yang diposisikan sebagai indikator keberhasilan belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, kreativitas siswa akan diukur menggunakan instrumen yang relevan untuk menentukan tingkat signifikansi pengaruh penerapan model *Project Based Learning* (X) terhadap perkembangan kreativitas siswa (Y).

Berdasarkan uraian tersebut, struktur kerangka berpikir penelitian ini disusun sebagai berikut:

Bagan 2.1
Skema Kerangka Berfikir



D. Hipotesis Penelitian

Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian memerlukan jawaban sementara yang disebut sebagai hipotesis. Hipotesis ini bersifat tentatif karena formulasi penyelesaiannya baru didasarkan pada tinjauan teoretis, sehingga belum teruji kebenarannya oleh bukti empiris yang diperoleh melalui proses pengumpulan data di lapangan.³⁵ Hipotesis adalah jawaban sementara yang harus diuji lagi berdasarkan fakta dan data baru.

1. Hipotesis penelitian

Hipotesis penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Pada Pembelajaran P5RA

³⁵ Sugiyono, “*Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*”, (Bandung: Alfabeta, 2017).

Terhadap Kreativitas Siswa Siswa Kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu”.

2. Hipotesis Statistik

Ha : Terdapat “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Pada Pembelajaran P5RA Terhadap Kreativitas Siswa Kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu”

Ho : Tidak terdapat “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Pada Pembelajaran P5RA Terhadap Kreativitas Siswa Kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Merujuk pada Sugiyono (2013), penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai metode penelitian yang berbasis pada data numerik serta analisis statistik.³⁶ Dalam penelitian ini, variabel bebas (X) adalah model pembelajaran *Project Based Learning*, sedangkan variabel terikat (Y) adalah kreativitas siswa. Pendekatan yang diterapkan adalah metode *quasi-experimental* dengan desain spesifik berupa nonequivalent control group design. Desain ini memiliki kemiripan dengan *pretest-posttest control group design*, namun perbedaannya terletak pada pemilihan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dilakukan secara acak (non-random).³⁷

Penelitian ini dirancang untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* melalui kegiatan pembuatan ayam geprek dalam lingkup P5RA terhadap kreativitas peserta didik kelas VI di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu. Pendekatan yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*, yang melibatkan dua kelompok observasi: kelompok eksperimen yang mengimplementasikan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis pembuatan Ayam geprek,

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 7.

³⁷ Ummul Aiman DKK, "*Metodologi Penelitian Kuantitatif*", h.107.

serta kelompok kontrol yang menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional tanpa strategi tersebut.

Tabel 3.1
Desain Penelitian *Pretest-Posttest*

Group	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X1	O2
Control	O3	-	O4

Keterangan:

O1: *Pretest* Kelas eksperimen,

O3: *Posttest* kelas eksperimen.

X1: Menggunakan metode *Project Based Learning*

O2: *posttest* kelas kontrol.

O4: *Posttest* kelas kontrol.³⁸

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu, yang beralamat di Jalan Lintas Curup-Lubuk Linggau, Kelurahan Talang Ulu, Kecamatan Curup Timur, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu.

2. Waktu penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 25 Februari 2026 sampai 25 Mei 2026.

³⁸ Ummul Aiman DKK, "*Metodologi Penelitian Kuantitatif*", h. 100.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merujuk pada keseluruhan subjek atau objek yang memiliki karakteristik spesifik dan menjadi target generalisasi dari suatu penelitian.³⁹ Dalam penelitian ini, populasi yang ditetapkan adalah seluruh siswa kelas VI yang berjumlah 47 peserta didik.

Tabel 3.2
Populasi penelitian

No	Kelas	L	P	Jumlah
1.	V A	11	12	23
2.	V B	14	10	24
JUMLAH				47

Sumber: Dokumentasi MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu.

2. Sampel

Sampel pada hakikatnya merupakan representasi dari populasi yang berfungsi sebagai sumber data primer dalam sebuah penelitian.⁴⁰ Berdasarkan pengertian tersebut, sampel yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu.

Tabel 3.3
Sampel penelitian

No	Kelas	L	P	Jumlah
1.	V A	11	12	23
2.	V B	14	10	24
JUMLAH				47

Sumber: Dokumentasi MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu.

³⁹ Mardhiyah dkk., "Populasi dan Sampel dalam Penelitian Pendidikan: Memahami Perbedaan, Implikasi, dan Strategi Pemilihan yang Tepat," *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika* 2, no. 2 (Juni 2025): hlm. 209.

⁴⁰ Nur Fadilah Amin, Sabaruddin Garancang, dan Kamaluddin Abunawas, "Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian," *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer* 14, no. 1 (Juni 2023): hlm 20

D. Variabel Penelitian

Variabel didefinisikan sebagai objek atau fokus utama yang menjadi perhatian dalam suatu penelitian. Berdasarkan cakupan penelitian ini, variabel yang diidentifikasi meliputi variabel bebas (X), yakni model pembelajaran Project Based Learning, serta variabel terikat (Y), yaitu kreativitas siswa.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik dan Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara atau metode yang digunakan peneliti untuk menghimpun informasi yang esensial dalam suatu studi.⁴¹ Sejalan dengan hal tersebut, Arikunto menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah perangkat pendukung yang berfungsi untuk mempermudah serta mengefektifkan proses pengumpulan data agar berjalan lebih sistematis.⁴² Teknik dan instrumen pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Tes

Tes didefinisikan sebagai suatu instrumen atau prosedur yang dirancang secara sistematis dengan mengikuti aturan dan ketentuan tertentu untuk mengukur atau mengevaluasi aspek-aspek tertentu

⁴¹ Zainuddin Iba dan Aditya Wardhana, *Metode Penelitian* (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023), h. 241

⁴² Arikunto, *“Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktek,”* (Jakarta: rineka cipta 2009), h. 134.

dari subjek penelitian.⁴³ Pengukuran hasil belajar siswa dilakukan untuk mengevaluasi peningkatan kreativitas siswa kelas VI di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu dalam kurun waktu tertentu. Prosedur pengumpulan data yang diterapkan meliputi tahapan berikut:

- 1) Tes Awal (Pretest): Dilaksanakan sebelum pemberian intervensi untuk memetakan tingkat kreativitas awal siswa sebelum menerapkan model pembelajaran Project Based Learning.
- 2) Perlakuan (Treatment): Proses implementasi model pembelajaran Project Based Learning dalam kegiatan pembelajaran P5RA oleh peneliti.
- 3) Tes Akhir (Posttest): Dilakukan setelah intervensi berakhir guna mengukur efektivitas dan pengaruh dari penggunaan model pembelajaran Project Based Learning terhadap kreativitas siswa.

Tabel 3.4
Kisi-kisi Tes produk dan proses *Pretest* dan *Posttest*

Indikator	Butir penilaian	Level Kognitif	Bentuk soal	No soal
Fluency (Kelancaran)	Menyebutkan kembali alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat replika ayam geprek	C1 (Mengingat)	Pilihan ganda	1,2

⁴³ Kenya Ziva Mahendra, dkk., “Analisis Penilaian Teknik Tes dan Non Tes pada Kelas IV di SD Negeri 122 Pekanbaru,” Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner 8, no. 5 (Mei 2024): hlm. 820.

	Mengidentifikasi urutan kerja PjBL yang telah dilakukan secara sistematis.	C1 (Mengingat)	Pilihan ganda	9
	langkah dasar pembuatan proyek berdasarkan instruksi awal.	C2 (Memahami)	Pilihan ganda	3
	Menyimpulkan pengaruh pemilihan jenis kapas tertentu terhadap hasil tekstur ayam.	C2 (Memahami)	Pilihan ganda	6,10
Flexibility (Keluwesan)	Menggunakan dakron dan kapas dengan teknik berbeda untuk menciptakan tekstur daging dan tepung.	C3 (Menerapkan)	Pilihan ganda	4
	Memodifikasi teknik pengeleman atau pewarnaan untuk mengatasi kendala bahan yang sulit dibentuk.	C3 (Menerapkan)	Pilihan ganda	11
	Menentukan alternatif bahan lain jika salah satu bahan utama (misal: lem) tidak berfungsi.	C4 (Menganalisis)	Pilihan ganda	5
	Membedakan kualitas visual antara teknik "cubit kapas" dengan teknik "gulung".	C4 (Menganalisis)	Pilihan ganda	12

Originality (Keaslian)	Memberikan alasan/argumen mengapa model buatan siswa memiliki ciri khas unik dibanding contoh guru atau produk pasaran.	C5 (Mengevaluasi)	Pilihan ganda	7,13
	Menciptakan elemen kejutan atau ide murni sendiri (misal: sambal artistik atau hiasan tambahan).	C6 (Menciptakan)	Pilihan ganda	14
Elaboration (Penguraian)	Menambahkan detail rumit seperti hiasan garnis/lalapan atau tekstur pori-pori kulit pada ayam.	C6 (Menciptakan)	Pilihan ganda	8
	Menyempurnakan produk dengan detail mikro (tekstur serat daging, efek berminyak pada sambal, atau kemasan estetik).	C6 (Menciptakan)	Pilihan ganda	15

Pedoman Penskoran

Rumus nilai akhir:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

b. Observasi

Lembar observasi berfungsi sebagai instrumen vital dalam penelitian bidang pendidikan untuk mendokumentasikan perilaku

atau fenomena yang terjadi secara objektif. Dalam konteks penelitian kreativitas siswa melalui model *Project Based Learning* (PjBL) pada pembuatan ayam geprek, instrumen ini dirancang khusus untuk mengamati serta menilai tahapan proses pengerjaan proyek dan kualitas produk akhir yang dihasilkan siswa.⁴⁴

Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai 4: Sangat baik, 3: Baik, 2: Cukup, 1: Kurang)

Tabel 3.5
Kisi – kisi Lembar Observasi Siswa

No	Kegiatan	Deskripsi kegiatan	4	3	2	1
A. Pendahuluan						
1.	Kesiapan belajar	Hadir tepat waktu, fokus memperhatikan penjelasan guru				
		Menyiapkan alat dan bahan				
2.	Orisinalitas ide	Menentukan variasi bentuk/tampilan "Ayam Geprek" yang unik sebelum memulai.				
B. Inti						
1.	Kelancaran	Menghasilkan berbagai ide teknik menjahit atau menempel flanel dengan lancar.				
2.	Ketekunan proyek	Fokus dan konsisten menyelesaikan pengisian dakron hingga replika berbentuk sempurna.				
3.	Kerjasama antar teman sebangku	Aktif berbagi tugas saling membantu (memotong pola, menjahit, atau mengisi dakron) dengan teman sebangku.				
4.	Kemampuan elaborasi	Menambahkan detail unik (hiasan lalapan, tekstur sambal) pada karya agar lebih menarik.				

⁴⁴ Siti Aminah, "Pengembangan Instrumen Lembar Observasi dalam Pembelajaran P5RA," *Jurnal Ilmiah Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 2 (2025): 112.

5.	Pemecahan masalah	Mampu mencari solusi mandiri jika terdapat kendala teknis pada bahan atau alat.				
C. Penutup						
1.	Pengujian hasil	Mampu mempresentasikan proses pembuatan dan keunggulan karyanya di depan kelas.				
2.	Evaluasi pengalaman	Merefleksikan mengenai kesulitan dan apa yang dipelajari.				
Jumlah						
Persentase						

Tabel 3.6
Kisi – Kisi Lembar Observasi Guru

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	4	3	2	1
A. Pendahuluan						
1.	Pertanyaan mendasar	Memberikan pemantik terkait makanan tradisional dan bagaimana mereplikanya dengan media seni.				
2.	Perencanaan proyek	Membimbing siswa menyusun langkah-langkah kerja dan pembagian tugas dalam pembuatan replika ayam geprek.				
B. Inti						
1.	Monitoring / fasilitas	Berkeliling memberikan bimbingan teknis (cara menjahit/mengisi dakron) saat siswa bekerja.				
2.	Stimulasi kreativitas	Mendorong siswa untuk memodifikasi bentuk tanpa memberikan batasan yang kaku.				
3.	Pengelolaan kelas	Memastikan lingkungan belajar kondusif dan penggunaan alat tajam (gunting/jarum) berjalan aman.				
C. Penutup						
1.	Pengujian hasil	Memberikan Penilaian dan umpan balik terhadap hasil replika.				

2.	Evaluasi pengalaman	Memberikan refleksi bersama siswa mengenai kesulitan dan apa yang dipelajari.				
Jumlah						
Persentase						

Untuk mengetahui persentase skor, kita menggunakan rumus berikut:⁴⁵

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase akhir

F : Skor total yang diperoleh (hasil penjumlahan skor responden)

N : Skor maximum (jumlah responden X jumlah pernyataan X skor tertinggi)

Tabel 3.7
Kriteria persentase Observasi

Persentase	Kriteria
76% – 100%	Sangat Baik
51% – 75%	Baik
26% – 50%	Kurang Baik
0% – 25%	Tidak Baik

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan rangkaian kegiatan sistematis yang meliputi proses pencarian, penggunaan, penyelidikan, penghimpunan, hingga penyediaan dokumen. Tujuannya adalah

⁴⁵ Anak Agung Putri Ratna, "Analisis Hasil Belajar Siswa Menggunakan Skala Likert dalam Model Pembelajaran Berbasis Proyek," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 15, no. 2 (2018): 140.

untuk memperoleh informasi, data, serta bukti autentik yang kemudian disebarluaskan kepada pihak-pihak yang membutuhkan.⁴⁶

Tabel 3.8
Kisi-kisi Dokumentasi

No.	Aspek	Ada	Tidak ada
1.	Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian		
2.	Modul Ajar		
3.	Data Siswa		
4.	Data Guru		
5.	Profil Sekolah		
6.	Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah		
7.	Surat izin penelitian		
8.	Soal Pretest dan Posttest		
9.	Lembar Observasi guru dan siswa		

F. Uji coba instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas berfungsi sebagai instrumen untuk menentukan tingkat ketepatan atau kesahihan suatu kuesioner. Kuesioner dinyatakan valid apabila butir-butir pertanyaan di dalamnya secara akurat mampu mengukur dan mengungkapkan variabel atau target yang hendak diteliti.⁴⁷ Adapun rumus Validitas sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

⁴⁶ Hajar Hasan, "Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat pada STMIK Tidore Mandiri," JURASIK (Jurnal Sistem Informasi dan Komputer) 2, no. 1 (Juni 2022): hlm. 24.

⁴⁷ Sanaky, Saleh, and Titaley, "Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah.," Jurnal Simetrik, 11(1), 2021, Hlm. 433.

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = jumlah responden

ΣX = jumlah skor butir soal

ΣY = jumlah skor total soal

ΣX^2 = jumlah skor kuadrat butir soal

ΣY^2 = jumlah skor total kuadrat butir soal

Validitas isi dalam penelitian ini ditentukan melalui proses validasi oleh para ahli yang memiliki kompetensi serta keahlian di bidang yang relevan dengan topik penelitian. Adapun pihak-pihak yang bertindak sebagai validator dalam studi ini adalah sebagai berikut:

a. Validator

Tabel 3.9
Validator

No	Nama Validator	Keterangan
1.	Juli Ahmad, M.Pd	Dosen IAIN Curup dan Guru SMP N 3 Rejang Lebong

b. Validitas isi

Sebelum diimplementasikan dalam penelitian yang sesungguhnya, instrumen berupa tes pretest-posttest terlebih dahulu diuji coba kepada 20 siswa kelas V di MIS Ar-Rahmah, Rejang Lebong. Data dari 25 butir soal yang diujikan kemudian dianalisis menggunakan perangkat lunak Microsoft Excel 2010 serta SPSS versi 26, dengan rincian hasil perhitungan uji validitas sebagai berikut:

Tabel 3.10
Uji Validitas

Variabel	Butir Soal	R <i>hitung</i>	R <i>tabel</i>	Keterangan
Kreativitas siswa (Y)	Soal 1	0,752	0,000	Valid
	Soal 2	0,590	0,006	Valid
	Soal 3	0,632	0,003	Valid
	Soal 4	0,454	0,044	Valid
	Soal 5	0,381	0,097	Tidak valid
	Soal 6	0,511	0,021	Valid
	Soal 7	0,527	0,017	Valid
	Soal 8	0,651	0,002	Valid
	Soal 9	0,360	0,119	Tidak valid
	Soal 10	0,228	0,333	Tidak valid
	Soal 11	0,554	0,011	Valid
	Soal 12	0,277	0,237	Tidak valid
	Soal 13	-0,274	0,242	Tidak valid
	Soal 14	0,468	0,038	Valid
	Soal 15	0,264	0,260	Tidak valid
	Soal 16	0,816	0,000	Valid
	Soal 17	0,224	0,342	Tidak valid
	Soal 18	0,736	0,000	Valid
	Soal 19	0,247	0,293	Tidak valid
	Soal 20	0,816	0,000	Valid
	Soal 21	0,201	0,395	Tidak valid
	Soal 22	0,473	0,035	Valid
	Soal 23	-0,337	0,146	Tidak valid
	Soal 24	0,529	0,017	Valid
	Soal 25	0,489	0,029	Valid

Dari tabel di atas terlihat dalam kolom r hitung masing-masing item memiliki r hitung lebih besar daripada r tabel pada taraf signifikan 5% = 0,361, maka dapat disimpulkan dari 25 item pertanyaan dinyatakan yang valid hanya 15 yaitu butir soal nomor 1,2,3,4,6,7,8,11,14,16,18,20,22,24,25.

2. Uji Realibilitas

Uji reliabilitas merupakan proses untuk menentukan sejauh mana sebuah alat ukur dapat diandalkan. Pengujian ini menunjukkan tingkat konsistensi hasil pengukuran apabila instrumen tersebut digunakan secara berulang terhadap subjek atau data yang sama.⁴⁸ Adapun rumus Reabilitas sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Realibilitas yang dicari

n = Jumlah item pertanyaan yang diuji

$\sum Ot2$ = Jumlah varians skor tiap – tiap item

$Ot2$ = Vrians Total

a. Realibilitas isi

Proses perhitungan uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas V di MIS Ar-Rahmah, Rejang Lebong, dengan memanfaatkan perangkat lunak SPSS versi 26. Berikut ini adalah rincian hasil perhitungan uji reliabilitas untuk instrumen kreativitas siswa:

Tabel 3.11
Uji Realibilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.724	26

⁴⁸ Anggraini et al., “Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas.”, Jurnal Basicedu, 6(4), 2022, Hlm. 6492.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas tersebut, diperoleh nilai koefisien reliabilitas instrumen kreativitas siswa sebesar 0,724. Angka ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05, sehingga instrumen tes kreativitas siswa dinyatakan reliabel dan layak digunakan.

3. Daya Pembeda

Daya pembeda suatu soal merujuk pada efektivitas instrumen tersebut dalam memisahkan siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Untuk mengukur parameter ini, digunakan rumus sebagai berikut:

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

DP: Daya Pembeda

BA: Total siswa kelompok atas yang menjawab dengan benar

BB: Total siswa kelompok bawah yang menjawab dengan benar

JA: Total siswa kelompok atas

JB: Total siswa kelompok bawah

Kriteria penilaian daya pembeda soal dapat dijelaskan sebagai berikut:⁴⁹

⁴⁹ Rosidah, S. (2024). Penerapan Problem Based Learning Contextual untuk Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan self concept siswa MTs (Doctoral dissertation, IKIP Siliwangi)

Tabel 3.12
Kriteia Daya Pembeda

Kriteria	Interpretasi
$DP > 0,70$	Sangat Baik
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,000 < DP \leq 0,20$	Buruk
$DP \leq 0,000$	Sangat Buruk

Tabel 3.13
Hasil Uji Daya Pembeda

No.	Corrected Item-Total Correlation	Interpretasi
1.	.705	Sangat Baik
2.	.523	Baik
3	.569	Baik
4	.382	Cukup
5	.296	Cukup
6	.439	Baik
7	.454	Baik
8	.589	Baik
9	.274	Cukup
10	.139	Buruk
11	.486	Baik
12	.186	Buruk
13	-.345	Sangat Buruk
14	.386	Cukup
15	.170	Buruk
16	.779	Sangat Baik
17	.140	Buruk
18	.688	Baik
19	.164	Buruk
20	.779	Sangat Baik
21	.117	Buruk
22	.408	Baik
23	-.414	Sangat Buruk
24	.453	Baik
25	.415	Baik

Merujuk pada Tabel 3.13, dari total 25 soal yang dianalisis, ditemukan klasifikasi daya pembeda sebagai berikut: sebanyak 3 soal (nomor 1, 16, dan 20) masuk dalam kategori sangat baik dengan nilai

korelasi item total di atas 0,70. Sebanyak 10 soal (nomor 2, 3, 6, 7, 8, 11, 18, 22, 24, dan 25) berada pada kategori baik, sementara 4 soal (nomor 4, 5, 9, dan 14) tergolong cukup. Di sisi lain, 6 soal (nomor 10, 12, 15, 17, 19, dan 21) dikategorikan buruk, dan 2 soal sisanya (nomor 13 dan 23) termasuk dalam kategori sangat buruk.

Secara keseluruhan, instrumen ini memiliki variasi daya pembeda yang beragam. Namun, soal-soal yang berada dalam kategori cukup hingga sangat baik dianggap telah memenuhi syarat untuk membedakan kemampuan peserta didik secara efektif.

4. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran didefinisikan sebagai proporsi peserta tes yang mampu menjawab soal dengan benar, yang diperoleh melalui pembagian antara jumlah peserta yang menjawab benar dengan total seluruh peserta tes.⁵⁰ Untuk mempermudah pemahaman mengenai perhitungan tersebut, berikut adalah rumus yang digunakan:

$$p = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Indeks Kesukaran

⁵⁰ Nani Hanifah, "Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal Dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi," SOSIO E-KONS Vol. 6, No. 1 (2014), 41–55

B : Jumlah Siswa yang menjawab soal dengan benar

JS : Jumlah seluruh siswa peserta tes

Kriteria tingkat kesukaran butir soal disajikan dalam tabel berikut:⁵¹

Tabel 3.14
Kriteria Tingkat Kesukaran

Nilai Tingkat Kesukaran	Interpretasi
$TK = 0,000$	Terlalu Sukar
$0,000 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang/Cukup
$0,70 < TK < 1,00$	Mudah
$TK = 1,00$	Terlalu Mudah

Tabel 3.15
Hasil Uji Tingkat Kesukaran

No soal	Taraf Kesukaran	Interpretasi
Soal 1	0,60	Sedang/Cukup
Soal 2	0,65	Sedang/Cukup
Soal 3	0,65	Sedang/Cukup
Soal 4	0,75	Mudah
Soal 5	0,65	Sedang/Cukup
Soal 6	0,70	Sedang/Cukup
Soal 7	0,65	Sedang/Cukup
Soal 8	0,60	Sedang/Cukup
Soal 9	0,65	Sedang/Cukup
Soal 10	0,70	Sedang/Cukup
Soal 11	0,70	Sedang/Cukup
Soal 12	0,65	Sedang/Cukup
Soal 13	0,80	Mudah
Soal 14	0,60	Sedang/Cukup
Soal 15	0,60	Sedang/Cukup
Soal 16	0,55	Sedang/Cukup
Soal 17	0,75	Mudah
Soal 18	0,55	Sedang/Cukup
Soal 19	0,75	Mudah
Soal 20	0,55	Sedang/Cukup
Soal 21	0,75	Mudah

⁵¹ Mugiawati, W. (2024). PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DAN DISPOSISI MATEMATIS SISWA KELAS 4 MADRASAH IBTIDAIYAH PADA MATERI KPK DAN FPB MELALUI PEMBELAJARAN MATEMATIKA REALISTIS (Doctoral dissertation, IKIP Siliwangi).

Soal 22	0,80	Mudah
Soal 23	0,70	Sedang/Cukup
Soal 24	0,60	Sedang/Cukup
Soal 25	0,70	Sedang/Cukup

Merujuk pada tabel tersebut, dari total 25 soal yang dianalisis, sebanyak 19 butir soal (nomor 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 18, 20, 23, 24, dan 25) memiliki nilai tingkat kesukaran antara 0,30 hingga 0,70, sehingga diklasifikasikan ke dalam kategori sedang atau cukup. Sisanya, sebanyak 6 soal (nomor 4, 13, 17, 19, 21, dan 22), memiliki nilai di atas 0,70 yang termasuk dalam kategori mudah. Dengan demikian, instrumen tes ini secara keseluruhan didominasi oleh soal-soal berkategori sedang, yang menunjukkan proporsi tingkat kesulitan yang ideal bagi peserta didik.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian ini dilaksanakan untuk melakukan verifikasi terhadap hipotesis yang telah ditetapkan. Pengujian hipotesis tersebut akan menggunakan uji-t. Namun, sebelum masuk ke tahap pengujian hipotesis, peneliti wajib melakukan uji prasyarat analisis data yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan data memenuhi asumsi yang diperlukan.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan tahapan krusial untuk menentukan apakah sebaran data dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak.⁵²

Proses pengujian kenormalan data ini dilaksanakan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26 dengan metode Shapiro-Wilk, berdasarkan kriteria sebagai berikut:

Ha : Diterima apabila nilai signifikansi > 0.05 maka berdistribusi normal.

Ho : Ditolak apabila nilai signifikansi > 0.05 maka berdistribusi normal.

2. Uji homogenitas

Uji homogenitas berfungsi untuk menentukan apakah varians dari beberapa kelompok populasi memiliki kesamaan atau tidak.⁵³

Pengujian ini dilaksanakan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26, dengan ketentuan kriteria sebagai berikut:

Ha : Diterima apabila nilai signifikansi > 0.05 maka berdistribusi normal.

Ho : Ditolak apabila nilai signifikansi > 0.05 maka berdistribusi normal.

⁵² Muhammad Isnaini dkk., “Teknik Analisis Data Uji Normalitas,” J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah 4, no. 2 (Februari 2025): hlm. 1379

⁵³ Usmadi, “Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas),” Inovasi Pendidikan 7, no. 1 (Maret 2020): hlm. 51.

3. Uji hipotesis (Uji t)

Pengujian hipotesis dilaksanakan guna memastikan bahwa data yang telah dihimpun dan diolah memiliki landasan ilmiah yang kuat. Hipotesis dalam studi ini berfungsi sebagai jawaban sementara yang disusun berdasarkan kerangka teori serta berangkat dari permasalahan yang diidentifikasi. Proses verifikasi hipotesis tersebut dilakukan melalui metode independent sample t-test dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26.

$$t_{\text{hitung}} = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{SS_1 + SS_2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

M_1 : Rata – Rata skor kelompok 1

M_2 : Rata – Rata skor kelompok 2

SS_1 : *Sum of square* kelompok 1

SS_2 : *Sum of square* kelompok 2

N_1 : Jumlah subjek/sampel kelompok 1

N_2 : Jumlah subjek/sampel kelompok 2

Adapun kriteria pengujiannya sebagai berikut:

- a. Ditolak jika nilai, yang berarti tidak terdapat pengaruh model pembelajaran Project Based Learning Pada Pembelajaran P5RA Terhadap Kreativitas siswa kelas V Mis Muhammadiyah 14 Talang Ulu.

- b. Diterima jika nilai, yang berarti terdapat pengaruh model pembelajaran Project Based Learning Pada Pembelajaran P5RA Terhadap Kreativitas siswa kelas V Mis Muhammadiyah 14 Talang Ulu.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah berdirinya MIS 14 Talang Ulu

Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIS) 14 Talang Ulu berlokasi di Kecamatan Curup Timur, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Lembaga pendidikan ini didirikan atas inisiatif para tokoh agama dan masyarakat setempat, dengan dukungan penuh dari pemerintah desa Talang Ulu, dan tetap eksis hingga saat ini.

MIS 14 Talang Ulu mulai dirintis pada awal tahun 1950 berkat upaya dari sejumlah tokoh agama dan masyarakat, di antaranya: H. Muhammad Ali, H. Abdurrahman, dan Samsudin.

Adapun jajaran kepala madrasah yang pernah dan sedang memimpin MIS 14 Talang Ulu sejak tahun 1950 hingga saat ini adalah:

Tabel 4.1
Kepala Madrasah dari Tahun 1950-Sekarang

No.	Nama Kepala Madrasah	Tahun
1.	Zulkarnain	1950-1965
2.	Baisyah	1965-1990
3.	Harmento	1990-1993
4.	Dra. Nurjanah, A.Ma	1993-2003
5.	Rabiatul Adahuyah, S.Pd.I	2003-2016
6.	Cicah Nurhidayah, S.Pd.I	2016-2023
7.	Kris Ade Putra, S.Pd.I.,Gr	2023-Sekarang

Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 14 Talang Ulu telah melahirkan banyak lulusan yang berkiprah di berbagai bidang. Beberapa di antaranya adalah Fakhruddin, M.Pd.I., dan Dra. Ratnawati, M.Pd., yang saat ini mengabdikan sebagai dosen di STAIN Curup. Selain itu, banyak pula alumni lain yang menempuh pendidikan di madrasah ini berhasil meraih beasiswa untuk melanjutkan studi hingga jenjang S2.

2. Profil MIS 14 Talang Ulu

Nama Madrasah	: MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu
Nomor Statistik Madrasah	: 111217020001
NPSN	: 60705241
Alamat Madrasah	: Jl. Lintas Curup Lubuk Linggau Kelurahan Talang Ulu Kecamatan Curup Timur Kab. Rejang Lebong
Status Madrasah	: Swasta (Diakui)
Akreditasi	: B
Nama Kepala Sekolah	: Kris Ade Putra, S.Pd. I.,Gr

3. Visi, Misi, dan Tujuan

a. Visi MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu

Terwujudnya peserta didik di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu, Kecamatan Curup Timur, yang memiliki karakter Islami, berakhlak mulia, cerdas, serta mampu bekerja sama (kooperatif).

b. Misi MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu

- 1) Mengintegrasikan nilai-nilai keislaman ke dalam seluruh proses kegiatan belajar-mengajar maupun aktivitas ekstrakurikuler.
- 2) Membentuk pribadi siswa yang mandiri, beriman, berilmu pengetahuan, serta mampu mengimplementasikan nilai-nilai tersebut secara bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Membudayakan perilaku santun melalui pembiasaan mengucapkan salam dan bersalaman antarsesama siswa.
- 4) Menanamkan kedisiplinan dalam beribadah serta membentuk sikap hormat kepada orang tua maupun guru.
- 5) Membangun budaya gemar membaca di lingkungan sekolah.
- 6) Meningkatkan kompetensi keilmuan yang kooperatif dengan menyeimbangkan penguasaan di bidang Iman dan Taqwa (IMTAQ) serta Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

c. Tujuan Umum MIM 14 Talang Ulu

- 1) Membentuk siswa yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, serta memiliki sikap mandiri dan bertanggung jawab.
- 2) Menjaga dan meningkatkan kesehatan jasmani serta rohani siswa.

- 3) Membekali siswa dengan fondasi pengetahuan agama yang kuat serta keterampilan dasar yang memadai sebagai syarat untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya.
- 4) Menanamkan sikap cinta dan rasa bangga terhadap agama, bangsa, tanah air, masyarakat, serta nilai-nilai kebudayaan.
- 5) Mendorong siswa agar menjadi pribadi yang kreatif, terampil dalam beramal dan berkarya, serta memiliki semangat untuk terus mengembangkan potensi diri secara berkelanjutan.

4. Keadaan Siswa MIS 14 Talang Ulu

Tabel 4.2
Daftar Siswa MIS 14 Talang Ulu

No.	Kelas	Program studi	Jumlah ruang	Jumlah siswa		
				L	P	Jmlh
1.	I	Tematik	2	34	30	64
2.	II	Tematik	2	25	26	51
3.	III	Tematik	2	19	21	40
4.	IV	Tematik	2	21	19	40
5.	V	Tematik	1	18	13	31
6.	VI	Tematik	1	14	18	32
Jumlah			10	131	125	256

5. Keadaan Guru MIS 14 Talang Ulu

Tabel 4.3
Daftar Guru MIS 14 Talang Ulu

No.	Nama Guru	Jabatan
1.	Kris Ade Putra, S.Pd. I.,Gr	Kepala Sekolah
2.	Peni Anita, S.Pd.I	Wakil Kepala Sekolah
3.	Rince Lorina, S.Pd.I	Guru Kelas I A
4.	Rahma hayuti, S.Pd	Guru Kelas I B
5.	Kiki Pustika Sari, SE	Guru Kelas I C
6.	Sulistiawati, S.Pd	Guru Kelas II A
7.	Nada Fentis, S.Pd	Guru Kelas II B
8.	Liza ernawati, S.Pd	Guru Kelas II C
9.	Desi Kurniawati, S.Pd	Guru Kelas III A

10.	Kori Fidyanti, S.Pd.I	Guru Kelas III B
11.	Cicah Nurhidayah, S.Pd.I	Guru Kelas IV A
12.	Nadia Bertha, S.Pd	Guru Kelas V A
13.	Pratiwi Insani, S.Pd.,Gr	Guru Kelas V B
14.	Nursada, S.Pd.I	Guru Kelas VI A
15.	Ahmad Sandi Anggara, S.Pd.I	Guru Kelas VI B
16.	Yuniarweti, S.Pd.I	Guru Bidang Study

B. Hasil Penelitian

1. Se jauh mana kreativitas siswa kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* yang dipadukan dengan pembuatan apron (ayam geprek kapas dakron) dalam pembelajaran P5RA? Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui penggunaan instrumen tes, berikut adalah data mengenai pengaruh model pembelajaran Project Based Learning berbasis pembuatan apron pada kurikulum P5RA terhadap kreativitas siswa tersebut:

- a. Hasil *Pre-test* Kelas Eksperimen

Berikut adalah data skor pretest kreativitas siswa pada kelas eksperimen yang telah diolah melalui perangkat lunak SPSS versi 26:

Tabel 4.4
Hasil *Pre-test* siswa kelas eksperimen

No.	Nama siswa	Skor	Interpretasi
1.	AS.	53	Cukup Kreatif
2.	AA	47	Cukup Kreatif
3.	AZ	60	Cukup Kreatif
4.	AJ	45	Cukup Kreatif
5.	CR	53	Cukup Kreatif
6.	DT	67	Kreatif
7.	FA	47	Cukup Kreatif

8.	FS	53	Cukup Kreatif
9.	FM	60	Cukup Kreatif
10.	GZ	40	Kurang Kreatif
11.	GZ	53	Cukup Kreatif
12.	MR	60	Cukup Kreatif
13.	MM	47	Cukup Kreatif
14.	NU	67	Kreatif
15.	PD	53	Cukup Kreatif
16.	PP	40	Kurang Kreatif
17.	PS	60	Cukup Kreatif
18.	RD	53	Cukup Kreatif
19.	RA	47	Cukup Kreatif
20.	RS	67	Kreatif
21.	RA	53	Cukup Kreatif
22.	UR	60	Cukup Kreatif
23.	VA	47	Cukup Kreatif

Merujuk pada tabel tersebut, dari total 23 siswa yang dianalisis, diperoleh distribusi tingkat kreativitas sebagai berikut: sebanyak 3 siswa berada dalam kategori kreatif, 18 siswa termasuk dalam kategori cukup kreatif, dan 2 siswa lainnya berada dalam kategori kurang kreatif.

b. Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

Berikut adalah data skor *posttest* kreativitas siswa pada kelas eksperimen setelah diterapkan model pembelajaran Project Based Learning, yang telah dianalisis menggunakan SPSS versi 26:

Tabel 4.5
Hasil *Posttest* siswa kelas eksperimen

No.	Nama siswa	Skor	Interpretasi
1.	AS.	87	Sangat Kreatif
2.	AA	80	Kreatif
3.	AZ	93	Sangat Kreatif
4.	AJ	73	Kreatif
5.	CR	87	Sangat Kreatif
6.	DT	100	Sangat Kreatif

7.	FA	80	Kreatif
8.	FS	87	Sangat Kreatif
9.	FM	93	Sangat Kreatif
10.	GZ	73	Kreatif
11.	GZ	80	Kreatif
12.	MR	87	Sangat Kreatif
13.	MM	80	Kreatif
14.	NU	93	Sangat Kreatif
15.	PD	87	Sangat Kreatif
16.	PP	73	Kreatif
17.	PS	93	Sangat Kreatif
18.	RD	80	Kreatif
19.	RA	87	Sangat Kreatif
20.	RS	100	Sangat Kreatif
21.	RA	87	Sangat Kreatif
22.	UR	93	Sangat Kreatif
23.	VA	80	Kreatif

Berdasarkan tabel tersebut, dari 23 siswa yang dianalisis, diketahui bahwa 14 siswa masuk dalam kategori sangat kreatif, sementara 9 siswa lainnya berada dalam kategori kreatif.

c. Hasil *Pre-test* Kelas Kontrol

Berikut adalah data skor pretest kreativitas siswa pada kelas kontrol yang telah diolah dengan menggunakan SPSS versi 26:

Tabel 4.6
Hasil *Pre-test* siswa kelas kontrol

No.	Nama siswa	Skor	Interpretasi
1.	AN	50	Cukup Kreatif
2.	AT	53	Cukup Kreatif
3.	A A	40	Kurang Kreatif
4.	AA	60	Cukup Kreatif
5.	AN	47	Cukup Kreatif
6.	AP	53	Cukup Kreatif
7.	BA	67	Kreatif
8.	BH	43	Cukup Kreatif
9.	DS	53	Cukup Kreatif
10.	EA	60	Cukup Kreatif
11.	FC	47	Cukup Kreatif

12.	FF	53	Cukup Kreatif
13.	IA	67	Kreatif
14.	KA	45	Cukup Kreatif
15.	KA	55	Cukup Kreatif
16.	MA	60	Cukup Kreatif
17.	MS	47	Cukup Kreatif
18.	MB	53	Cukup Kreatif
19.	MR	67	Kreatif
20.	NN	40	Kurang Kreatif
21.	NE	53	Cukup Kreatif
22.	RD	60	Cukup Kreatif
23.	RA	47	Cukup Kreatif
24.	YH	53	Cukup Kreatif

Merujuk pada tabel tersebut, dari 24 siswa yang dianalisis, tercatat bahwa 3 orang termasuk dalam kategori kreatif, 19 orang berada dalam kategori cukup kreatif, dan 2 orang siswa tergolong dalam kategori kurang kreatif.

d. Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

Berikut adalah data skor posttest kreativitas siswa pada kelas kontrol yang telah diolah melalui perangkat lunak SPSS versi 26:

Tabel 4.7
Hasil *Posttest* siswa kelas kontrol

No.	Nama siswa	Skor	Interpretasi
1.	AN	60	Cukup Kreatif
2.	AT	67	Kreatif
3.	A A	53	Cukup Kreatif
4.	AA	73	Kreatif
5.	AN	60	Cukup Kreatif
6.	AP	67	Kreatif
7.	BA	80	Kreatif
8.	BH	53	Cukup Kreatif
9.	DS	67	Kreatif
10.	EA	73	Kreatif
11.	FC	60	Cukup Kreatif
12.	FF	73	Kreatif
13.	IA	80	Kreatif

14.	KA	53	Cukup Kreatif
15.	KA	67	Kreatif
16.	MA	73	Kreatif
17.	MS	60	Cukup Kreatif
18.	MB	67	Kreatif
19.	MR	80	Kreatif
20.	NN	53	Cukup Kreatif
21.	NE	67	Kreatif
22.	RD	73	Kreatif
23.	RA	60	Cukup Kreatif
24.	YH	67	Kreatif

Berdasarkan tabel tersebut, dari total 24 siswa yang dianalisis, diketahui bahwa 15 orang siswa termasuk dalam kategori kreatif, sementara 9 orang siswa lainnya berada dalam kategori cukup kreatif.

2. Bagaimana Pengaruh model *Project Based Learning* pada pembelajaran P5RA Terhadap kreativitas siswa kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu. Berdasarkan penelitian dan instrumen yang telah diterapkan, berikut adalah data yang menunjukkan pengaruh penggunaan model Project Based Learning tersebut terhadap kreativitas siswa:

Tabel 4.8
Distribusi nilai rata-rata *posttest Pretest* kelas Eksperimen dan Kontrol

Data	<i>pretest</i> eksperimen	<i>posttest</i> eksperimen	<i>pretest</i> kontrol	<i>posttest</i> kontrol
N	23	23	24	24
Rata-Rata	53,56	85,78	53,17	66,34

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat adanya peningkatan kreativitas siswa kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu sesudah

penerapan model pembelajaran Project Based Learning melalui pembuatan apron dalam pembelajaran P5RA. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata pretest sebesar 53,56 meningkat menjadi 85,78 pada posttest. Sementara itu, pada kelas kontrol, nilai rata-rata pretest tercatat sebesar 53,17 dengan nilai posttest sebesar 66,34.

3. Uji prasyarat analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilaksanakan untuk memastikan apakah data pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol terdistribusi secara normal atau tidak. Prosedur ini merupakan langkah krusial sebelum melanjutkan ke analisis statistik yang lebih mendalam. Dalam penelitian ini, pengujian normalitas dilakukan melalui aplikasi SPSS versi 26, dengan ketentuan bahwa data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari taraf signifikansi yang ditentukan α dari $\alpha = 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikan lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Berikut hasil dari uji normalitas yang telah diperoleh:

Tabel 4.9
Uji Normalitas

Kelas	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Pre Eks	.180	23	.051	.929	23	.105
Post Eks	.170	23	.083	.927	23	.092
Pre Kontrol	.169	24	.075	.940	24	.162
Post Kontrol	.168	24	.080	.919	24	.054

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan SPSS versi 26, seluruh data pre-test dan post-test pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai signifikansi (sig.) di atas 0,05. Rincian nilai tersebut adalah: 0,105 untuk pre-test kelas eksperimen, 0,092 untuk post-test kelas eksperimen, 0,162 untuk pre-test kelas kontrol, dan 0,054 untuk post-test kelas kontrol. Mengingat seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data pre-test dan post-test dari kedua kelompok tersebut berdistribusi secara normal.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk memastikan bahwa varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berada dalam kondisi yang setara. Sebelum penelitian dilanjutkan, kedua kelompok sampel tersebut diuji tingkat homogenitasnya menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26. Data dinyatakan homogen apabila nilai probabilitas (P) yang dihasilkan lebih besar dari 0,05. Hasil uji homogenitas untuk data awal (pretest) tersaji pada tabel berikut:

Tabel 4.10
Uji Homogenitas

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>					
kreativitas		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	Based on Mean	.158	1	45	.693
	Based on Median	.148	1	45	.702

	Based on Median and with adjusted df	.148	1	44.824	.702
	Based on Mean	.158	1	45	.693

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi adalah 0,693, yang mana lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa varians data pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen bersifat homogen.

c. Uji Hipotesis dengan Uji *Independent Sample T-Test*

Merujuk pada hasil uji normalitas dan homogenitas yang telah terpenuhi, data penelitian diketahui berdistribusi normal dengan varians yang homogen. Sehubungan dengan hal tersebut, analisis untuk membandingkan skor post-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan menggunakan Independent Sample T-test. Pengujian ini bertujuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu pada materi "Makanan Aku Sehat Aku Kuat" dalam mata pelajaran P5RA, antara kelas eksperimen yang menerapkan model Project Based Learning dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Analisis ini diolah dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26, dengan rincian hasil sebagai berikut:

Tabel 4.11
Hasil Uji *Independent T-Test*

	<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>			<i>t-test for Equality of Means</i>						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
nilai	Equal variances assumed	.158	.693	8.185	45	.000	19.699	2.407	14.852	24.547
	Equal variances not assumed			8.200	44.919	.000	19.699	2.402	14.860	24.538

Berdasarkan tabel tersebut, hasil perhitungan menggunakan independent sample t-test menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari 0,0, maka dapat diartikan H₀ Ditolak dan H_a Diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Project Based Learning melalui pembuatan apron dalam pembelajaran P5RA berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu.

C. Pembahasan

1. kreativitas siswa kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pembuatan apron dalam pembelajaran P5RA

- a. Kreativitas siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pada pelajaran P5RA

Sebelum menerapkan model pembelajaran Project Based Learning pada mata pelajaran P5RA, tingkat kreativitas siswa di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu masih tergolong rendah. Hal ini tecermin dari perolehan nilai rata-rata pretest kelas kontrol yang hanya sebesar 53,17 dan kelas eksperimen sebesar 53,56. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol yang tidak menggunakan model Project Based Learning tidak mengalami peningkatan kreativitas yang berarti. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh Ayu Renta Lumban Gaol dan Wina Dyah Puspita Sari, yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran Project Based Learning memiliki pengaruh positif terhadap kreativitas siswa.⁵⁴

Rendahnya nilai pretest yang belum memenuhi standar ketuntasan disebabkan oleh pola pembelajaran P5RA yang masih

⁵⁴ Ayu Renta Lumban Gaol dan Wina Dyah Puspita Sari, "Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa Pada Materi Ekosistem Kelas X di SMA Negeri 2 Dolok Sanggul," Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran 8, no. 2 (2025)

bersifat konvensional dan cenderung berpusat pada guru (teacher-centered). Proses pembelajaran satu arah ini membatasi kesempatan siswa untuk melakukan eksplorasi, mengasah penalaran logis, serta mengembangkan daya imajinasi mereka.

- b. Kreativitas siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pada pelajaran P5RA.

Tingkat kreativitas siswa kelas eksperimen di kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya model pembelajaran Project Based Learning dalam proyek pembuatan apron pada mata pelajaran P5RA. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 85,78, yang jauh lebih tinggi dibandingkan rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 66,34. Data tersebut menegaskan bahwa penerapan model Project Based Learning secara efektif mampu meningkatkan kreativitas siswa.

Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan yang jelas antara efektivitas model Project Based Learning dibandingkan dengan metode konvensional. Siswa yang belajar melalui model Project Based Learning cenderung memiliki kreativitas yang lebih tinggi karena model ini memberikan daya tarik tersendiri yang memacu siswa untuk berpartisipasi aktif dan berkreasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Sebaliknya, pembelajaran konvensional atau tradisional merupakan pendekatan yang selama ini mengandalkan komunikasi lisan satu arah antara guru dan siswa. Dalam model ini, siswa cenderung lebih pasif, yakni hanya mendengarkan penjelasan guru di depan kelas serta mengerjakan tugas-tugas administratif terkait materi pelajaran.⁵⁵

Perbedaan tingkat kreativitas yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terlihat dari nilai rata-rata posttest yang lebih tinggi pada kelompok yang menggunakan model Project Based Learning. Keunggulan ini terjadi karena Project Based Learning menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik, sehingga mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dan mengeksplorasi kreativitas mereka selama proses pembelajaran.

Secara konseptual, Project Based Learning merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada siswa (student-centered), di mana peserta didik belajar dengan cara memecahkan masalah nyata yang autentik. Pendekatan ini secara efektif memacu kemampuan berpikir kritis, keterampilan kolaborasi, serta kemandirian siswa dalam mencari informasi guna merumuskan solusi atas permasalahan yang dihadapi.

⁵⁵ Djamarah Syafnidawantty, "*Metode Pembelajaran Konvensional*", Universitas Raharja, 2020.

2. Pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* pada pembelajaran P5RA terhadap kreativitas siswa kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu.

Dengan menerapkan Model pembelajaran *Project Based Learning* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengesankan penanaman konsep yang melekat serta meningkatkan pemahaman dan aktivitas siswa dalam belajar.⁵⁶

Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam pembelajaran P5RA terbukti memberikan dampak yang signifikan. Hal ini dikuatkan oleh hasil pengujian hipotesis menggunakan independent sample t-test, di mana diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05. maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen juga terlihat jelas pada perbandingan nilai rata-rata yang diperoleh. Pada tahap pretest, kelas kontrol memiliki rata-rata 53,17, sedangkan kelas eksperimen sebesar 53,56. Setelah perlakuan, nilai rata-rata posttest kelas kontrol mencapai 66,34, sementara kelas eksperimen meningkat drastis hingga 85,78. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat kreativitas yang nyata di antara siswa kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu.

⁵⁶ Khoiruddin, Ahmad dan Djoko Suwito, "*Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Aksi dan Reaksi Gaya SMK Negeri 7 Surabaya*," JPTM 11, no. 1 (2021): hlm 40.

Dalam konteks pendidikan, kreativitas memiliki peranan yang krusial karena berkaitan erat dengan kepercayaan diri dan prestasi belajar siswa; semakin tinggi kreativitas yang dimiliki, semakin optimal pula capaian belajarnya. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas merupakan kunci utama dalam mencapai keberhasilan proses belajar. Dengan kreativitas yang terasah, siswa akan lebih berani menghadapi tantangan, terlibat aktif dalam pembelajaran, dan mampu meraih prestasi yang diharapkan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* yang dipadukan dengan proyek pembuatan apron (ayam geprek kapas dakron) pada pembelajaran P5RA terhadap kreativitas siswa kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu, maka peneliti dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Hal ini dibuktikan melalui perbandingan nilai rata-rata pretest dan posttest siswa kelas V di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu. Pada kelas kontrol, rata-rata pretest adalah 53,17 dan posttest sebesar 66,34. Sementara itu, pada kelas eksperimen, nilai rata-rata pretest adalah 53,56 dan meningkat menjadi 85,78 pada posttest.
2. Hasil uji statistik independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran tersebut terhadap kreativitas siswa. Dapat diartikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan adanya pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* pembuatan apron pada pembelajaran P5RA terhadap kreativitas siswa kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* pada pembelajaran P5RA Terhadap kreativitas siswa kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu, ada beberapa saran yang ingin disampaikan oleh peneliti, yakni:

1. Bagi Pendidik: Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam upaya meningkatkan kreativitas peserta didik melalui model *Project Based Learning*. Penerapan model ini diharapkan mampu memotivasi guru serta meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Bagi Peserta Didik: Penerapan model *Project Based Learning* diharapkan dapat membantu siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga kreativitas mereka dapat berkembang dengan lebih optimal selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Bagi Peneliti: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi wawasan serta menjadi acuan bagi pengembangan riset selanjutnya guna meningkatkan kualitas pembelajaran di dunia pendidikan.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya: Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan untuk mengeksplorasi kajian lebih dalam pada aspek atau jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, diharapkan peneliti di masa mendatang dapat menyempurnakan serta mengembangkan penelitian ini agar menjadi lebih inovatif dan komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyani, Nia. *“Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar pada Mata Pelajaran SBdP melalui Metode Drill Siswa Kelas V MIN 1 Metro.”* Skripsi, Metro: IAIN Metro, 2020.
- Aiman, Ummul, dkk. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*.
- Albina, Meyniar, dkk. *“Model Pembelajaran di Abad ke 21.”* *Juwarta* 16, no. 4 (Oktober 2022): 940.
- Amin, Nur Fadilah, Sabaruddin Garancang, dan Kamaluddin Abunawas. *“Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian.”* *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer* 14, no. 1 (Juni 2023): 20.
- Aminah, Siti. *“Pengembangan Instrumen Lembar Observasi dalam Pembelajaran P5RA.”* *Jurnal Ilmiah Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 2 (2025): 112.
- Amrillah, H.M. Taufik, dkk. *“Peran Orang Tua di Era Digital.”* *Zuriah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2020): 27.
- Anggraini, dan Wulandari. *“Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa.”* *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2020): 294-295.
- Anggraini, dkk. *“Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas.”* *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6492.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Batubara, Wina Handayani Br, dan Nahriyah Fata. *“Internalisasi Karakter dalam Kegiatan P5RA Siswa MIN 1 Labuhanbatu.”* *Journal of Creative Student Research* 3, no. 1 (2025): 78.
- Dahri, Nuraseni. *Problem and Project Based Learning (PPjBL): Model Pembelajaran Abad*. Bekasi: CV. Muharika Rumah Ilmiah, 2022.
- Djamarah Syafnidawantty, *“Metode Pembelajaran Konvensional”*, Universitas Raharja, 2020.
- Fahrudin. *“Komponen Pembelajaran dalam Perspektif Pendidikan Islam.”* *Journal of Islamic Education* 1, no. 2 (2022): 115.
- Fauzi, Ahmad. *“Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Madrasah Ibtidaiyah.”* Skripsi, UIN Sunan Kalijaga, 2022.

- Fitriani, Rahayu. "Paradigma Pendidikan Islam Dalam Undang-Undang Sisdiknas 2003." *Procedia Manufacturing*, no. 1 (2014): 1-7.
- Gaol, Ayu Renta Lumban, dan Wina Dyah Puspita Sari. 2025. "Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa Pada Materi Ekosistem Kelas X di SMA Negeri 2 Dolok Sanggul." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 8 (2).
- Hanifah, Nani. "Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal Dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi." *SOSIO E-KONS* 6, no. 1 (2014): 41–55.
- Hasan, Hajar. "Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat pada STMIK Tidore Mandiri." *JURASIK (Jurnal Sistem Informasi dan Komputer)* 2, no. 1 (Juni 2022): 24.
- Helmiati. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012.
- Herpiana, Ap, Halidin, dan Mujahidin. "Konsep Pendidikan Karakter Ki Hadjar Dewantara dalam Implementasi P5RA pada Madrasah Ibtidaiyah di Kabupaten Bone." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 2 (2025): 1111.
- Iba, Zainuddin, dan Aditya Wardhana. *Metode Penelitian*. Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023.
- Isnaini, Muhammad, dkk. "Teknik Analisis Data Uji Normalitas." *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah* 4, no. 2 (Februari 2025): 1379.
- Iswiranto. "Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan Rahmatan Lil 'Alamin (P5RA) dalam Menumbuhkan Karakter Siswa di MAN 3 Bantul." *Jurnal Syntax Admiration* 6, no. 2 (2025): 1281.
- Khoiruddin, Ahmad, dan Djoko Suwito. "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Aksi dan Reaksi Gaya SMK Negeri 7 Surabaya." *JPTM* 11, no. 1 (2021): 38–43.
- Lestari, Dewi. "Peningkatan Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa Kelas VI melalui Model Project Based Learning Berbasis Lingkungan." *Jurnal Inovasi Pembelajaran* 9, no. 3 (2022).
- Lestari, Ika, dan Linda Zakiah. *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran*. Bogor: Erzatama Karya Abadi, 2019.
- Mahendra, Kenya Ziva, dkk. "Analisis Penilaian Teknik Tes dan Non Tes pada Kelas IV di SD Negeri 122 Pekanbaru." *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner* 8, no. 5 (Mei 2024): 820.
- Mardhiyah, dkk. "Populasi dan Sampel dalam Penelitian Pendidikan: Memahami Perbedaan, Implikasi, dan Strategi Pemilihan yang

- Tepat.” Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika* 2, no. 2 (Juni 2025): 209.
- Mardiana, Rina. “Implementasi PjBL dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Pembuatan Produk Tekstil Sederhana.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 2 (2021).
- Mirdad. “Model - Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran).” *Jurnal Sakinah* 2, no. 1 (2020): 16.
- Mugiwati, W. “Peningkatan Kemampuan Literasi dan Disposisi Matematis Siswa Kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah pada Materi KPK dan FPB melalui Pembelajaran Matematika Realistik.” Disertasi Doktoral, IKIP Siliwangi, 2024.
- Muqodas. “Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan* 9, no. 2 (2015): 25-28.
- Nurhaliza, Siti. “Pengaruh Model PjBL dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VI.” Skripsi, Universitas Negeri Medan, 2023.
- Ramdhani, dkk. “Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila & Profil Pelajar Rahmatan Lil Alamin.” Diakses 17 Mei 2025.
- Ratna, Anak Agung Putri. “Analisis Hasil Belajar Siswa Menggunakan Skala Likert dalam Model Pembelajaran Berbasis Proyek.” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 15, no. 2 (2018): 140.
- Riansyah. “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas dan Inovasi Serta Implikasi Terhadap Kinerja Karyawan Pada Konsultan Perencanaan dan Pengawasan Arsitektur di Kota Serang.” *Jurnal Ilmiah Magister Manajemen* 2, no. 1 (Tahun tidak lengkap): 6.
- Rosidah, S. “Penerapan Problem Based Learning Contextual untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Self Concept Siswa MTs.” Disertasi Doktoral, IKIP Siliwangi, 2024.
- Sadjadi, Dahrun. “Komponen Proses Pembelajaran Melalui Model, Pendekatan Strategi, Pendekatan Teknik, dan Taktik.” *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2022): 38.
- Salim, Salsabila Nuramalia, Adi Putra, dan Petrus Paulus Mbette Suhendro. “Implementasi Model Project-Based Learning dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (Juni 2025): 403.
- Sanaky, Saleh, dan Titaley. “Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah.” *Jurnal Simetrik* 11, no. 1 (2021): 433.

- Sari, dan Angreni. "*Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa.*" *Jurnal VARIDIKA* 30, no. 1 (2018): 82.
- Simeru, Arden, dkk. *Model-Model Pembelajaran*. Klaten: Penerbit Lakesisha, 2023.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013/2017/2019. (Pilih salah satu tahun sesuai edisi yang digunakan).
- Syafi'aturrosyidah, Mustika, Tri Rachma Zakiya Ningtyas, dan Zumaroh. "*Implementasi Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) dalam Pembelajaran PKn Jenjang Pendidikan Dasar.*" *Jurnal Primary* 3, no. 2 (Oktober 2022): 43.
- Tabrani, dkk. "*Model-model Pembelajaran.*" *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 7, no. 4 (2024): 14716.
- Torrance, E. Paul. *The Torrance Tests of Creative Thinking: Norms-Technical Manual*. Lexington: Personnel Press, 1974.
- Tyasmaning, Endang. *Model dan Metode Pembelajaran*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022.
- Usmadi. "*Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas).*" *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (Maret 2020): 51.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1

Berita Acara Seminar Proposal


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
 FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Jalan AK Gari No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PADA HARI INI Kamis JAM 10-08 TANGGAL 10 Juli TAHUN 2025

TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

NAMA : Geptia Fitriani

NIM : 215911051

PRODI : Pgmi

SEMESTER : 6

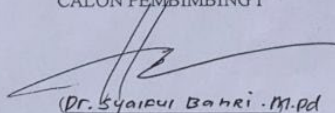
JUDUL PROPOSAL : Pengaruh Model Pembelajaran Project Based learning
Pembuatan (APRON) Pada Pembelajaran Psra dalam
Meningkatkan Kreativitas Siswa kelas vi mis muhamadly
14 Tang ulu.

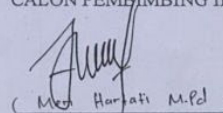
BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA :

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :
 - a. Judul diubah menjadi Pengaruh Model Pembelajaran Project Based learning
Pembuatan (APRON) Pada Pembelajaran Psra Terhadap Kreativitas siswa
Kelas 6 mis muhamadly 14 Tang ulu.
 - b. Penelitian yang relevan ditambah 2 dari jurnal
Memperbaiki Margin
Dapus tetap tulis nama walau sama knull; Walau judul berbeda.
 - c. font catatan kaki diperbaiki.
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK DAN PRODI.

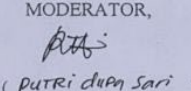
DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN SEBAGAIMANA SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I CURUP, 10 Juli 2025


(Dr. Syaiful Bahri M.Pd)


(M. Haryati M.Pd)

MODERATOR,


(Putri Diah Sari)
22591151

Lampiran 2

SK Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
 Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
 Nomor : 748 Tahun 2025
 Tentang
PENUNJUKAN PEMBIMBING 1 DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Menimbang	a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ; b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
Mengingat	1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ; 2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup; 3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup; 4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi; 5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026. 6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup 7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
Memperhatikan	1. Permohonan Sdr. Septia Fitriani Tanggal 09 Desember 2025 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi 2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 10 Juli 2025

MEMUTUSKAN :

Menetapkan	Pertama	1. Dr. Syaiful Bahri, M.Pd 196410111992031002 2. Meri Hartati, M.Pd 198705152023212065
-------------------	----------------	---

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **Septia Fitriani**
 N I M : **22591185**

JUDUL SKRIPSI : **Pengaruh Model Pembelajaran Project based Learning Pembuatan (APRON) pada Pembelajaran PSRA terhadap Kreativitas Siswa Kelas VI MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu**

Kedua	Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
Ketiga	Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
Keempat	Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
Kelima	Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
Keenam	Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
Ketujuh	Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
 Pada tanggal 09 Desember 2025
Dekan,

Sularto

Tembusan :

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;

Lampiran 3

Surat Permohonan Izin Penelitian

 IAIN CURUP	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP FAKULTAS TARBIYAH Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010 Homepage: http://www.iaincurup.ac.id Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119
--	--

Nomor	: /In.34/FT/PP.00.9/02/2026	25 Februari 2026
Lampiran	: Proposal dan Instrumen	
Hal	: Permohonan Izin Penelitian	

Yth. Kepala Kementerian Agama
Kabupaten Rejang Lebong

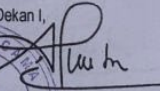
Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama	: Septia Fitriani
NIM	: 22591185
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Pembuatan (Apron) Pada Pembelajaran P5ra Terhadap Kreativitas Siswa Kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu
Waktu Penelitian	: 25 Februari s.d 23 Mei 2026
Tempat Penelitian	: MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan
Wakil Dekan I,




Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth ;

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK

Lampiran 4

PTSP



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Basuki Rahmat No.10 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN
 Nomor : 503/69/IP/DPMPSTSP/II/2026

TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

Dasar :

1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong,
2. Surat dari Wakil Dekan I Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup Nomor : 204/In.34/FT/PP.00.9/02/2026 tanggal 25 Februari 2026 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama / TTL	: Septia Fitriani/ Curup, 06 September 2003
NIM	: 22591185
Pekerjaan	: Mahasiswa
Program Studi/Fakultas	: SI PGMI /Tarbiyah
Judul Skripsi	: "Pengaruh Modal Pembelajaran Project Based Learning Pembuatan (Aporn) pada Pembelajaran P5ra terhadap Kreativitas Siswa Kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu"
Lokasi Penelitian	: MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu
Waktu Penelitian	: 25 Februari 2026 s.d 25 Mei 2026
Penanggung Jawab	: Wakil Dekan I IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
 Pada Tanggal : 26 Februari 2026



Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu
 Kabupaten Rejang Lebong



AGUS, SH
 Pembina (IV/a)
 NIP.19780810 200903 1 004

Tembusan:

1. Wakil Dekan I IAIN Curup
2. Ka. MIS Muhammadiyah TL Ulu RL
3. Yang Bersangkutan
4. Arsip

Lampiran 5

Surat Keterangan Selesai Penelitian



MI MUHAMMADIYAH 14 TALANG ULU
MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN CABANG MUHAMADIYAH TALANG ULU
MI MUHAMMADIYAH 14 TALANG ULU
 STATUS TERAKREDITASI "B" NSM. 111217020001
 Alamat: Jalan Ahmad Yani. Kelurahan Talang Ulu Kecamatan Curup Timur
 Kode Pos 39125 Email: mimuhammadiyah_talangulu@yahoo.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
 Nomor: 33/III.4.AU/D/V/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama	: Kris Ade Putra, S.Pd.I.,Gr
Jabatan	: Kepala Madrasah

Menerangkan bahwa :

Nama	: Septia Fitriani
NIM	: 22591185
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	:

“Pengaruh Modal Pembelajaran Project Based Learning Pembuatan (Aporn) Pada Pembelajaran P5ra Terhadap Kreativitas Siswa kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu”

Telah menyelesaikan penelitian di MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu sebagai syarat pembuatan tugas akhir dari tanggal 25 Februari 2026 sampai tanggal 25 Mei 2026.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



18 Mei 2026
 Kepala Madrasah,
 Kris Ade Putra, S.Pd.I.,Gr

Lampiran 6

Kisi-kisi Instrumen Tes Kreativitas siswa

Indikator	Butir penilaian	Level Kognitif	Bentuk soal	No soal
Fluency (Kelancaran)	Menyebutkan kembali alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat replika ayam geprek	C1 (Mengingat)	Pilihan ganda	1,2
	Mengidentifikasi urutan kerja PjBL yang telah dilakukan secara sistematis.	C1 (Mengingat)	Pilihan ganda	9
	langkah dasar pembuatan proyek berdasarkan instruksi awal.	C2 (Memahami)	Pilihan ganda	3
	Menyimpulkan pengaruh pemilihan jenis kapas tertentu terhadap hasil tekstur ayam.	C2 (Memahami)	Pilihan ganda	6,10
Flexibility (Keluwesan)	Menggunakan dakron dan kapas dengan teknik berbeda untuk menciptakan tekstur daging dan tepung.	C3 (Menerapkan)	Pilihan ganda	4
	Memodifikasi teknik pengeleman atau pewarnaan untuk mengatasi kendala bahan yang sulit dibentuk.	C3 (Menerapkan)	Pilihan ganda	11
	Menentukan alternatif bahan lain jika salah satu bahan utama (misal: lem) tidak berfungsi.	C4 (Menganalisis)	Pilihan ganda	5
	Membedakan kualitas visual antara teknik "cubit kapas" dengan teknik "gulung".	C4 (Menganalisis)	Pilihan ganda	12

Originality (Keaslian)	Memberikan alasan/argumen mengapa model buatan siswa memiliki ciri khas unik dibanding contoh guru atau produk pasaran.	C5 (Mengevaluasi)	Pilihan ganda	7,13
	Menciptakan elemen kejutan atau ide murni sendiri (misal: sambal artistik atau hiasan tambahan).	C6 (Menciptakan)	Pilihan ganda	14
Elaboration (Penguraian)	Menambahkan detail rumit seperti hiasan garnis/lalapan atau tekstur pori-pori kulit pada ayam.	C6 (Menciptakan)	Pilihan ganda	8
	Menyempurnakan produk dengan detail mikro (tekstur serat daging, efek berminyak pada sambal, atau kemasan estetik).	C6 (Menciptakan)	Pilihan ganda	15

Lampiran 7

Soal Tes Kreativitas

SOAL TES KREATIVITAS SISWA PADA MATERI MAKANANKU SEHAT AKU KUAT

Nama	:
Kelas	:
Asal Sekolah	:

- Kamu ingin membuat replika ayam yang terlihat berisi dan gemuk. Bahan apa yang paling pas untuk mengisi bagian dalam ayammu?
 - Kertas koran bekas
 - Dacron atau kapas
 - Potongan kayu
 - Plastik bening
- Supaya gumpalan kapas dan dacron menempel kuat dan tidak lepas saat membentuk ayam, alat apa yang paling kamu butuhkan?
 - Palu
 - Staples
 - Lem tembak atau lem cair
 - Gergaji kecil
- Agar hasil karyamu rapi, apa langkah pertama yang harus kamu lakukan setelah menyiapkan bahan?
 - Langsung mewarnai semua kapas.
 - Menaruh kapas di piring tanpa dibentuk.
 - Membuang dacron dan hanya memakai cat air.
 - Membentuk dacron menjadi potongan ayam, lalu melapisinya dengan kapas.
- Kamu ingin ayammu terlihat punya kulit yang renyah (krispi). Bagaimana cara mengakalinya?
 - Menggulung dacron dengan rapat, lalu menempelkan suwiran kapas halus di atasnya.
 - Menempelkan dacron dan kapas secara acak.
 - Merendam dacron ke dalam air.
 - Membungkus dacron dengan kertas kado.

5. Wah, ternyata lemmu habis! Di antara benda berikut, mana yang bisa jadi "penyelamat" darurat untuk menempelkan kapas?
 - A. Air gula.
 - B. Double tape atau lakban yang digulung kecil.
 - C. Minyak goreng atau mentega.
 - D. Serutan pensil yang basah.
6. Kenapa sih kita lebih baik pakai kapas untuk membuat efek "tepung krispi" daripada pakai dacron saja?
 - A. Karena kapas lebih berat.
 - B. Karena kapas warnanya lebih gelap.
 - C. Karena kapas bisa menempel tanpa lem.
 - D. Karena serat kapas mudah dipisah-pisahkan sehingga terlihat renyah asli.
7. Temanmu membuat replika ayam dengan bentuk sayap yang patah supaya mirip ayam goreng asli. Mengapa karya ini dianggap hebat?
 - A. Karena memakai banyak warna merah.
 - B. Karena dia selesainya paling cepat.
 - C. Karena bentuknya unik dan tidak sekadar bulat biasa.
 - D. Karena bahan yang dia pakai mahal.
8. Bagaimana cara membuat tekstur "pori-pori" kulit ayam agar terlihat makin detail dan cantik?
 - A. Menusuk-nusuk permukaan dacron dengan lidi saat cat masih basah.
 - B. Menutup seluruh ayam dengan kapas yang sangat tebal.
 - C. Membungkus ayam dengan kain lap.
 - D. Menyemprotkan banyak air ke arah karya.
9. Agar kerjamu teratur dan tidak bingung, urutan mana yang paling benar?
 - A. Mewarnai dulu, baru memotong, baru siapkan bahan.
 - B. Siapkan bahan, buat polanya, lalu rakit bentuknya.
 - C. Rakit dulu, warnai, baru cari bahannya.
 - D. Buat pola, rakit, baru cari alatnya.
10. Mengapa kapas yang halus sangat cocok untuk membuat bagian "daging" ayam?
 - A. Supaya terlihat keras.
 - B. Supaya ayamnya jadi sangat berat.
 - C. Karena mudah dibentuk seperti serat daging yang lembut
 - D. Karena kapas halus tidak bisa diwarnai.

11. Kalau dacron sulit dibentuk menjadi "biji cabai" yang kecil, apa trik yang bisa kamu gunakan?
 - A. Disiram air yang banyak.
 - B. Dicampur sedikit lem kertas supaya kaku dan mudah dipulung/diplintir.
 - C. Diganti pakai batu kerikil yang besar.
 - D. Dibiarkan saja berantakan di piring.
12. Temanmu mencubit-cubit kapas di atas ayamnya, dan hasilnya terlihat lebih renyah daripada yang digulung. Kenapa ya?
 - A. Karena cubitan membuat serat kapas berantakan seperti remahan tepung goreng.
 - B. Karena digulung membuat kapas menjadi sangat kasar.
 - C. Karena dicubit membuat kapas jadi rata dan licin.
 - D. Karena teknik gulung hanya untuk dacron.
13. Mengapa karyamu dianggap lebih keren dan punya nilai jual dibanding buatan pabrik?
 - A. Karena bentuknya mirip buatan mesin.
 - B. Karena kamu kreatif menggabungkan bahan bekas dengan detail yang unik.
 - C. Karena kamu hanya memakai satu warna saja.
 - D. Karena ukurannya sangat kecil sampai tidak terlihat.
14. Apa "kejutan" yang bisa kamu tambahkan agar karyamu benar-benar idemu sendiri dan artistik?
 - A. Membuat alas piring dari anyaman bambu kecil buatan sendiri.
 - B. Meniru persis gambar di buku.
 - C. Membeli hiasan jadi di toko mainan.
 - D. Tidak usah ditambah apa-apa.
15. Supaya sambal di ayammu terlihat "berminyak" dan pedas beneran, apa yang kamu tambahkan?
 - A. Menaburkan bedak bayi.
 - B. Menutup sambal dengan kain perca.
 - C. Mewarnainya dengan warna hijau muda.
 - D. Mengoleskan lem bening atau cat kuku bening di atas warna sambal.

Lampiran 8**Kunci Jawaban Soal Tes**

1. B
2. C
3. D
4. A
5. B
6. D
7. C
8. A
9. B
10. C
11. B
12. A
13. B
14. A
15. D

Lampiran 9

Validator Dosen/Guru Ahli P5

PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Juli Ahmad, M.Pd
NIP : 19670709 199703 1004

Menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Septia Fitriani
NIM : 22591185
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Pembuatan (Apron) Pada Pembelajaran P5RA Terhadap Kreativitas Siswa Kelas V MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu.

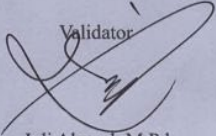
Setelah dilakukan kajian atas instrument tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan:

☐ Layak digunakan

☒ Layak digunakan dengan perbaikan

☐ Tidak layak digunakan

Curup, 15 April 2026


Validator
Juli Ahmad, M.Pd
NIP. 19670709 199703 1004

Lampiran 11

Hasil Uji Realibilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.724	26

Lampiran 12

Data mentah nilai *Pretes* kelas Eksperimen

Nama Siswa 5a (Pretest)	s1	s2	s3	s4	s5	s6	s7	s8	s9	s10	s11	s12	s13	s14	s15	Skor peroleh	Skor Max	Nilai akhir
AS.	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	8	15	53
AA	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	7	15	47
AZ	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	9	15	60
AJ	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	7	15	47
CR	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	8	15	53
DT	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	10	15	67
FA	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	7	15	47
FS	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	8	15	53
FM	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	9	15	60
GZ	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	6	15	40
GZ	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	8	15	53
MR	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	9	15	60
MM	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	7	15	47
NU	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	10	15	67
PD	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	8	15	53
PP	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	6	15	40
PS	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	9	15	60
RD	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	8	15	53

Lampiran 13

Data mentah nilai *Posttest* kelas Eksperimen

Nama Siswa 5a (Posttest)	s1	s2	s3	s4	s5	s6	s7	s8	s9	s10	s11	s12	s13	s14	s15	Skor peroleh	Skor Max	Nilai akhir
AS.	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	13	15	87
AA	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12	15	80
AZ	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	15	93
AJ	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	11	15	73
CR	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13	15	87
DT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	15	100
FA	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	12	15	80
FS	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13	15	87
FM	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	15	93
GZ	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	11	15	73
GZ	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	12	15	80
MR	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	13	15	87
MM	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	12	15	80
NU	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	15	93
PD	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13	15	87
PP	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	11	15	73
PS	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	15	93
RD	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	12	15	80

Lampiran 14

Data mentah nilai *Pretest* kelas kontrol

Nama Siswa 5B (pretest)	s1	s2	s3	s4	s5	s6	s7	s8	s9	s10	s11	s12	s13	s14	s15	skor peroleh	skor max	nilai akhir
AN	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	8	15	53
AT	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	8	15	53
AA	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	6	15	40
AA	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	9	15	60
AN	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	9	15	60
AP	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	8	15	53
BA	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	10	15	67
BH	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	6	15	40
DS	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	8	15	53
EA	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	9	15	60
FC	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	7	15	47
FF	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	8	15	53
IA	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	10	15	67
KA	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	7	15	47
KA	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	8	15	53
MA	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	9	15	60
MS	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	7	15	47
MB	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	8	15	53

Lampiran 15

Data mentah nilai *Posstest* kelas kontrol

Nama Siswa 5B (posttes)	s1	s2	s3	s4	s5	s6	s7	s8	s9	s10	s11	s12	s13	s14	s15	Skor peroleh	Skor Max	Nilai akhir
AN	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	9	15	60
AT	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	10	15	67
AA	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	8	15	53
AA	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	11	15	73
AN	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	9	15	60
AP	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	10	15	67
BA	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	12	15	80
BH	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	8	15	53
DS	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	10	15	67
EA	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	11	15	73
FC	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	9	15	60
FF	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	11	15	73
IA	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	12	15	80
KA	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	8	15	53
KA	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	10	15	67
MA	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	11	15	73
MS	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	9	15	60
MB	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	10	15	67

Lampiran 16

Hasil Deskripsi data *Pretest – Posttest* kelas eksperimen dan kontrol

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
pretest eksperimen	23	27	40	67	53.57	7.999
posttest eksperimen	23	27	73	100	85.78	7.880
pretest kontrol	24	27	40	67	53.04	7.921
posttest kontrol	24	27	53	80	66.08	8.587
Valid N (listwise)	23					

Lampiran 17

Hasil uji normalitas (*Pretest*)

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Eks kon	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pretes	eksperimen	.180	23	.051	.929	23	.105
	kontrol	.169	24	.075	.940	24	.162

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 18

Hasil uji normalitas (*Posttest*)

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Eks kon	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil posttest	eksperimen	.170	23	.083	.927	23	.092
	kontrol	.168	24	.080	.919	24	.054

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 19

Uji homogenitas (*Pretest*)

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Pretes	Based on Mean	.053	1	45	.818
	Based on Median	.014	1	45	.907
	Based on Median and with adjusted df	.014	1	44.992	.907
	Based on trimmed mean	.058	1	45	.811

Lampiran 20

Uji homogenitas (*Posttest*)

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil posttest	Based on Mean	.158	1	45	.693
	Based on Median	.148	1	45	.702
	Based on Median and with adjusted df	.148	1	44.824	.702
	Based on trimmed mean	.156	1	45	.695

Lampiran 21

Hasil Uji *T-Test*

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
nilai	Equal variances assumed	.158	.693	8.185	45	.000	19.699	2.407	14.852 24.547
	Equal variances not assumed			8.200	44.919	.000	19.699	2.402	14.860 24.538

Lampiran 22

Hasil Lembar Observasi Guru

**LEMBAR OBSERVASI GURU DALAM PEMBELAJARAN DENGAN
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED
LEARNING* PEMBUATAN (APRON)**

Nama Sekolah	: MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu
Mata Pelajaran	: P5RA
Hari/Tanggal	: Selasa / 28 - April - 2026
Materi	: Makananku Sehat Aku Kuat

Petunjuk:

1. Lembar observasi ini bertujuan untuk mengamati aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pembuatan APRON
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai
3. Keterangan Skor
 - 4 : Sangat Baik
 - 3 : Baik
 - 2 : Cukup
 - 1 : Kurang

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	4	3	2	1
A. Pendahuluan						
1.	Pertanyaan mendasar	Guru memberikan pemantik terkait makanan tradisional dan bagaimana mereplikanya dengan media seni.	✓			
2.	Perencanaan proyek	Guru membimbing siswa menyusun langkah-langkah kerja dan pembagian tugas dalam pembuatan replika ayam geprek.	✓			
B. Inti						
1.	Monitoring / fasilitas	Guru berkeliling memberikan bimbingan teknis (cara	✓			

		menjahit/mengisi dakron) saat siswa bekerja.				
2.	Stimulasi kreativitas	Guru mendorong siswa untuk memodifikasi bentuk tanpa memberikan batasan yang kaku.	✓			
3.	Pengelolaan kelas	Guru memastikan lingkungan belajar kondusif dan penggunaan alat tajam (gunting/jarum) berjalan aman.	✓			
C. Penutup						
1.	Pengujian hasil	Guru memberikan Penilaian dan umpan balik terhadap hasil replika.	✓			
2.	Evaluasi pengalaman	Guru memberikan refleksi bersama siswa mengenai kesulitan dan apa yang dipelajari.	✓			
Jumlah		28				
Persentase		100% (sangat baik).				

Curup, 2026

Pengamat,

Angela Ottalia SPd

Lampiran 23

Hasil Lembar Observasi Siswa

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK DALAM
PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* PEMBUATAN
(APRON)**

Nama Sekolah	: MIS Muhammadiyah 14 Talang Ulu
Mata Pelajaran	: P5RA
Hari/Tanggal	: Selasa / 28 - April - 2026
Materi	: Makananku Sehat Aku Kuat

Petunjuk:

1. Lembar observasi ini bertujuan untuk mengamati aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pembuatan APRON
2. Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai
3. Keterangan Skor
 - 4 : Sangat Baik
 - 3 : Baik
 - 2 : Cukup
 - 1 : Kurang

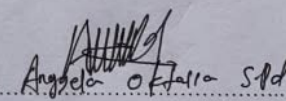
No	Kegiatan	Deskripsi kegiatan	4	3	2	1
A. Pendahuluan						
1.	Kesiapan belajar	Hadir tepat waktu fokus menjelaskan penjelasan guru	✓			
		Siswa menyiapkan alat dan bahan	✓			
2.	Orisinalitas ide	Siswa menentukan variasi bentuk/tampilan "Ayam Geprek" yang unik sebelum memulai.	✓			
B. Inti						
1.	Kelancaran	Siswa menghasilkan berbagai ide teknik menjahit atau menempel flanel dengan lancar.	✓	👉		

2.	Ketekunan proyek	Fokus dan konsisten menyelesaikan pengisian dakron hingga replika berbentuk sempurna.	✓			
3.	Kerjasama antar teman sebangku	Siswa aktif berbagi tugas saling membantu (memotong pola, menjahit, atau mengisi dakron) dengan teman sebangku.	✓			
4.	Kemampuan elaborasi	Siswa menambahkan detail unik (hiasan lalapan, tekstur sambal) pada karya agar lebih menarik.	✓			
5.	Pemecahan masalah	Siswa mampu mencari solusi mandiri jika terdapat kendala teknis pada bahan atau alat.		✓		
C. Penutup						
1.	Pengujian hasil	Siswa mampu mempresentasikan proses pembuatan dan keunggulan karyanya di depan kelas.	✓			
2.	Evaluasi pengalaman	Bersama guru siswa merefleksikan mengenai kesulitan dan apa yang dipelajari.	✓			
Jumlah		35				
Persentase		97,2% (Sangat Baik)				

Curup,

2026

Pengamat,



 Angela Octaria Sld

Lampiran 24

Modul Ajar kelas Eksperimen

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2026 P5RA MIS 14 TALANG ULU KELAS V.A

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Septia Fitriani
Instansi	: Mis Muhammadiyah 14 Talang Ulu.
Tahun penyusunan	: Tahun 2026
Jenjang sekolah	: MI
Mata pelajaran	: P5RA (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan Rahmatan Lil Alamin)
Fase / kelas	: C/V
Materi	: Makananku Sehat Aku Kuat
Topik Proyek	: pembuatan Apron (Ayam Geprek Kapas Dakron)
Alokasi Waktu	: 2 kali pertemuan 2 X 60 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
Elemen	Capaian Pembelajaran
Bernalar Kritis	Siswa mampu mengidentifikasi dan menganalisis bahan yang paling pas (seperti dacron atau kapas) untuk membuat replika terlihat bervolume, gemuk, dan realistis.
Kreatif	Siswa mampu bereksperimen dengan teknik-teknik baru untuk menciptakan tekstur kulit ayam yang krispi dan unik (tidak sekadar bulat biasa).
Mandiri	Siswa mampu mengerjakan proyek secara jujur, mandiri tanpa bekerja sama, serta mampu mencari solusi darurat saat alat tidak tersedia (misal: penggunaan lakban sebagai pengganti lem).
Elemen dan Sub-elemen capaian Mengalami BK.1 Bernalar kritis, Memperoleh dan memproses informasi serta gagasan KR.1 Kreatif, Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal MN.1 Mandiri, Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia Melalui kegiatan seni, siswa diajak untuk mensyukuri keindahan alam dan ciptaan Tuhan. Mereka belajar menghargai setiap karya seni, baik buatan diri sendiri maupun orang lain, sebagai bentuk penghargaan terhadap anugerah bakat yang diberikan. 2. Bergotong-Royong a. Kolaborasi: bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama, menghormati ruang dan karya seni teman sekelas, berpartisipasi dalam diskusi kelas.	

3. Mandiri
 - a. Kesadaran akan Diri dan Situasi yang Dihadapi: mencoba bereksperimen dengan bahan yang berbeda.
 - b. Regulasi Diri: percaya diri dalam mengekspresikan ide melalui seni, menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang telah disepakati, bersabar.
4. Bernalar Kritis
 - a. Merefleksi Pemikiran dan Proses Berpikir: melakukan refleksi saat berproses untuk meningkatkan kualitas pekerjaan, memikirkan strategi agar cara belajar dan berkarya bisa lebih baik.
5. Kreatif
 - a. Menghasilkan Gagasan yang Orisinal: menghasilkan gagasan atau ide yang orisinal.
 - b. Menghasilkan Karya dan Tindakan yang Orisinal: menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal, mau mencoba dan menggunakan materi baru dan mencoba teknik baru, merencanakan, membuat sketsa, dan memikirkan tentang apa yang akan dilakukan sebelum mulai membuat karya seni baru.

D. SARANA DAN PRASARANA

1. Sarana dan Prasarana
 - a. Ruang Kelas: Area yang cukup luas untuk melakukan aktivitas praktik (pemotongan pola dan perakitan) secara berkelompok.
 - b. Meja Kerja: Meja yang datar dan bersih untuk meletakkan kain dan dakron agar tidak kotor.
 - c. Papan Tulis/Smart Board: Untuk menampilkan langkah-langkah pembuatan (infografis) dan poin-poin diskusi berpikir kritis.
2. Sumber Belajar
 - a. Modul Ajar P5RA: Panduan langkah demi langkah pembuatan "Ayam Geprek Kapas Dakron".
 - b. Buku Teks/Materi Gizi: Bahan bacaan mengenai komponen makanan sehat (karbohidrat, protein, sayuran) sebagai landasan berpikir kritis siswa dalam memilih menu "Ayam Geprek Sehat".
 - c. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

E. TARGET PESERTA DIDIK

1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

F. TARGET JUMLAH PESERTA DIDIK

1. 24 Siswa

G. MODEL PEMBELAJARAN

Konvensional

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Alur Tujuan Pembelajaran

- 5.1 Peserta didik dapat menyebutkan dan menjelaskan kriteria makanan sehat serta komposisi gizi seimbang (karbohidrat, protein, serat) sebagai landasan ide pembuatan produk APRON.
- 5.2 Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menjelaskan fungsi kapas/dakron sebagai bahan pengisi (*stuffing*) serta kain flanel sebagai media tekstur dalam menciptakan replika makanan yang menyerupai bentuk aslinya.

5.3 Peserta didik dapat menganalisis dan mendemonstrasikan teknik pemotongan pola serta teknik pengisian dakron dengan volume yang tepat agar produk tidak terlalu kempis atau pecah.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Pada pembelajaran topik Pembuatan Ayam Geprek Kapas Dakron (APRON) ini, siswa akan mengeksplorasi hubungan antara pola makan sehat dengan ekspresi seni kriya melalui teknik *stuffing* (pengisian volume). Dalam proses pembelajaran, guru dapat menggunakan pendekatan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) atau model investigasi yang relevan untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa dalam menganalisis komposisi gizi seimbang serta menerapkannya ke dalam bentuk karya tiga dimensi yang proporsional.

Siswa diajak untuk mengamati tekstur, warna, dan bentuk objek makanan nyata, lalu mentransformasikannya menggunakan material kain flanel dan dakron agar menghasilkan karya yang estetik dan representatif. Untuk mengukur ketercapaian kompetensi dan kemampuan berpikir kritis, penilaian dilakukan melalui: Tes Tertulis (Pilgan): Untuk mengukur kemampuan analisis siswa terhadap pemilihan bahan dan konsep makanan sehat, Lembar Pengamatan (Observasi): Untuk memantau proses pemecahan masalah saat merakit komponen APRON, Hasil Produk (Karya 3D): Sebagai bukti nyata kemampuan siswa dalam menuangkan gagasan kritis dan kreatif ke dalam bentuk miniatur makanan yang telah didokumentasikan dalam portofolio proyek.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Menurutmu, apa yang membedakan makanan yang sekadar membuat kenyang dengan makanan yang benar-benar membuat tubuhmu kuat?
2. Jika kamu ingin membuat mainan berbentuk ayam yang terlihat gemuk dan empuk, mengapa kita perlu mengisi bagian dalamnya dengan kapas atau dakron?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Sintaks	Deskripsi kegiatan	Muatan inovatif TPACK, PPK, 4C	Alokasi waktu
Pendahuluan	Orientasi	1. Guru memberi salam dan menyapa peserta didik 2. Peserta didik menyampaikan kabar kepada guru 3. Peserta didik memulai pembelajaran dengan berdoa bersama	PPK - Religius PPK - Mandiri	10 x 2 Menit

			4. Peserta didik melakukan resensi dengan guru		
		Motivasi	1. Peserta didik melakukan game/ice breaking	PPK - Nasional	
		Apresiasi	1. Peserta didik bertanya dengan guru mengenai materi makananku sehat aku kuat. 2. Peserta didik bertanya jawab dengan guru sebagai wujud guru menggali pemahaman awal peserta didik terkait materi yang akan dipelajari. 3. Peserta didik menyimak penjelasan guru terkait apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan tujuan dari kegiatan pembelajaran.	Communication Content knowledge (CK)	
	Inti	Fase 1: orientasi peserta didik pada masalah	1. Guru menjelaskan terkait Makananku sehat aku kuat dan pembuatan Apron (Ayam geprek kapas dakron). 2. Peserta didik mendengarkan dan mencatat penjelasan dari guru terkait Makananku sehat aku kuat dan pembuatan Apron	Content knowledge (CK) Critical Thinking Collaboration	40 x 2Menit

			(Ayam geprek kapas dakron). 3. Bersama guru, peserta didik melakukan tanya jawab terkait Makananku sehat aku kuat dan pembuatan Apron (Ayam geprek kapas dakron).		
		Fase 2: mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	1. Peserta didik diberi tugas soal pilihan ganda	Pedagogy knowledge (PK) Collaboration Ceriticial Thinking	
		Fase 3: membimbing penyelidikan	1. Peserta didik mendapatkan bimbingan dari guru dalam mengerjakan tugas soal pilihan ganda 2.		
		Fase 4: menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	1. Bersama guru, peserta didik memberikan apresiasi terhadap siswa 2. Bersama guru, peserta didik melakukan tanya jawab terkait kendala saat mengerjakan soal.		
	Penutup	Kesimpulan	1. Bersama guru, peserta didik membuat kesimpulan mengenai pembelajaran hari ini 2. Peserta didik bertanya jika ada	Pedagogy knowledge (PK) Collaboration	10 x 2 Menit

		materi yang belum dipahami	Content knowledge (CK) Communication PPK-religius	
	Refleksi	1. Bersama guru, peserta didik melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari		
	Reward	1. Guru memberikan reward berupa tepuk tangan sebagai apresiasi diri.		
	Tindak lanjut	1. Peserta didik memperhatikan penjelasan dari guru untuk melakukan kegiatan remedial atau pengayaan 2. Peserta didik memperhatikan penjelasan dari guru tentang bersiap pada kegiatan pembelajaran pertemuan selanjutnya 3. Peserta didik berdoa bersama setelah pembelajaran 4. Guru mengucapkan salam		

E. REFLEKSI GURU

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas.

1. Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik?
2. Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
3. Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
4. Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?

F. ASESMEN/PENILAIAN

1. Asesmen diagnosis

Penilaian diberikan di awal kegiatan pembelajaran, dilihat dari kesiapan peserta didik di awal pembelajaran, peserta didik dapat menjawab atau mengungkapkan pendapat tentang kompetensi awal yang diberikan guru.

2. Asesmen formatif

Penilaian saat pembelajaran berlangsung

Aspek Yang Dinilai	Ya	Tidak
Mengungkapkan pendapat mengenai komposisi makanan sehat atau desain karya.		
Mengungkapkan pertanyaan terkait teknik penggunaan dakron atau alat yang digunakan.		
Menjawab pertanyaan dengan benar saat guru memberikan pertanyaan pemantik dasar.		
Menghargai pendapat/jawaban teman saat melakukan diskusi kelompok atau evaluasi karya.		

3. Asesmen sumatif

Skor untuk menjawab pilihan ganda yaitu:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Kegiatan Pengayaan

Jika siswa sudah dapat memahami tentang makananku sehat aku kuat, maka guru dapat memberikan tambahan pemahaman tentang materi berikutnya.

Kegiatan Remedial

Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

H. LAMPIRAN

1. Bahan ajar

Materi: Makananku Sehat Aku Kuat

Topik Proyek: Pembuatan APRON (Ayam Geprek Kapas Dakron)

a. Mengetahui Ayam Geprek Sebagai Makanan Sehat

Ayam geprek adalah makanan khas Indonesia yang terdiri dari ayam goreng tepung yang ditumbuk bersama sambal korek. Dalam materi ini, kita mempelajari bahwa makanan sehat harus memenuhi syarat:

- 1) Kebersihan (Higienis): Proses pembuatan yang bersih agar tubuh menjadi kuat.
- 2) Keseimbangan Gizi: Ayam sebagai sumber protein hewani yang dibutuhkan untuk pertumbuhan.
- 3) Kualitas Bahan: Memastikan bahan yang digunakan segar dan tidak mengandung zat berbahaya.

b. Mengenal Bahan Replika (Media APRON)

Dalam proyek ini, kita tidak menggunakan makanan asli, melainkan membuat replika seni rupa menggunakan teknik kriya. Bahan-bahan yang digunakan meliputi:

- 1) Dacron: Digunakan sebagai pengisi bagian dalam ayam agar terlihat berisi, gemuk, dan bervolume.
- 2) Kapas: Digunakan untuk melapisi dacron dan menciptakan efek tekstur "tepung krispi" yang renyah.
- 3) Kain Flanel/Kertas: Digunakan sebagai pelengkap seperti alas piring atau hiasan garnis (lalapan).
- 4) Lem Tembak/Cair: Sebagai perekat utama agar gumpalan bahan tidak lepas.

c. Langkah-Langkah Pembuatan (Proses Kreatif)

Untuk menghasilkan karya yang rapi dan artistik, siswa harus mengikuti urutan kerja yang sistematis:

- 1) Persiapan: Menyiapkan seluruh alat dan bahan yang dibutuhkan.
- 2) Pembentukan Pola: Membuat pola dasar atau bentuk potongan ayam menggunakan dacron.
- 3) Pelapisan Tekstur: Melapisi dacron dengan suwiran kapas halus untuk menciptakan serat daging dan kulit renyah.
- 4) Pewarnaan & Detail: Mewarnai replika dan menambahkan detail seperti "pori-pori" kulit ayam menggunakan lidi saat cat masih basah.
- 5) Finishing (Penyempurnaan): Menambahkan efek "berminyak" pada sambal menggunakan lem bening atau cat kuku bening agar terlihat nyata.
- 6) Contoh Gambar Ayam Geprek



2. Lembar kerja peserta didik (LKPD)

A. Berilah tanda (x) pada salah satu huruf a, b, c, atau d yang dianggap benar!

1. Kamu ingin membuat replika ayam yang terlihat berisi dan gemuk. Bahan apa yang paling pas untuk mengisi bagian dalam ayammu?

- A. Kertas koran bekas
 - B. Dacron atau kapas
 - C. Potongan kayu
 - D. Plastik bening
2. Supaya gumpalan kapas dan dacron menempel kuat dan tidak lepas saat membentuk ayam, alat apa yang paling kamu butuhkan?
 - A. Palu
 - B. Staples
 - C. Lem tembak atau lem cair
 - D. Gergaji kecil
 3. Agar hasil karyamu rapi, apa langkah pertama yang harus kamu lakukan setelah menyiapkan bahan?
 - A. Langsung mewarnai semua kapas.
 - B. Menaruh kapas di piring tanpa dibentuk.
 - C. Membuang dacron dan hanya memakai cat air.
 - D. Membentuk dacron menjadi potongan ayam, lalu melapisinya dengan kapas.
 4. Kamu ingin ayammu terlihat punya kulit yang renyah (krispi). Bagaimana cara mengakalinya?
 - A. Menggulung dacron dengan rapat, lalu menempelkan suwiran kapas halus di atasnya.
 - B. Menempelkan dacron dan kapas secara acak.
 - C. Merendam dacron ke dalam air.
 - D. Membungkus dacron dengan kertas kado.
 5. Wah, ternyata lemmu habis! Di antara benda berikut, mana yang bisa jadi "penyelamat" darurat untuk menempelkan kapas?
 - A. Air gula.
 - B. Double tape atau lakban yang digulung kecil.
 - C. Minyak goreng atau mentega.
 - D. Serutan pensil yang basah.
 6. Kenapa sih kita lebih baik pakai kapas untuk membuat efek "tepung krispi" daripada pakai dacron saja?
 - A. Karena kapas lebih berat.
 - B. Karena kapas warnanya lebih gelap.
 - C. Karena kapas bisa menempel tanpa lem.
 - D. Karena serat kapas mudah dipisah-pisahkan sehingga terlihat renyah asli.
 7. Temanmu membuat replika ayam dengan bentuk sayap yang patah supaya mirip ayam goreng asli. Mengapa karya ini dianggap hebat?
 - A. Karena memakai banyak warna merah.
 - B. Karena dia selesainya paling cepat.
 - C. Karena bentuknya unik dan tidak sekadar bulat biasa.
 - D. Karena bahan yang dia pakai mahal.
 8. Bagaimana cara membuat tekstur "pori-pori" kulit ayam agar terlihat makin detail dan cantik?
 - A. Menusuk-nusuk permukaan dacron dengan lidi saat cat masih basah.
 - B. Menutup seluruh ayam dengan kapas yang sangat tebal.
 - C. Membungkus ayam dengan kain lap.
 - D. Menyemprotkan banyak air ke arah karya.
 9. Agar kerjamu teratur dan tidak bingung, urutan mana yang paling benar?
 - A. Mewarnai dulu, baru memotong, baru siapkan bahan

- B. Siapkan bahan, buat polanya, lalu rakit bentuknya.
 C. Rakit dulu, warnai, baru cari bahannya.
 D. Buat pola, rakit, baru cari alatnya.
10. Mengapa kapas yang halus sangat cocok untuk membuat bagian "daging" ayam?
 A. Supaya terlihat keras
 B. Supaya ayamnya jadi sangat berat.
 C. Karena mudah dibentuk seperti serat daging yang lembut
 D. Karena kapas halus tidak bisa diwarnai.
11. Kalau dacron sulit dibentuk menjadi "biji cabai" yang kecil, apa trik yang bisa kamu gunakan?
 A. Disiram air yang banyak
 B. Dicampur sedikit lem kertas supaya kaku dan mudah dipulung/diplintir.
 C. Diganti pakai batu kerikil yang besar.
 D. Dibiarkan saja berantakan di piring.
12. Temanmu mencubit-cubit kapas di atas ayamnya, dan hasilnya terlihat lebih renyah daripada yang digulung. Kenapa ya?
 A. Karena cubitan membuat serat kapas berantakan seperti remahan tepung goreng.
 B. Karena digulung membuat kapas menjadi sangat kasar.
 C. Karena dicubit membuat kapas jadi rata dan licin.
 D. Karena teknik gulung hanya untuk dacron.
13. Mengapa karyamu dianggap lebih keren dan punya nilai jual dibanding buatan pabrik?
 A. Karena bentuknya mirip buatan mesin.
 B. Karena kamu kreatif menggabungkan bahan bekas dengan detail yang unik.
 C. Karena kamu hanya memakai satu warna saja.
 D. Karena ukurannya sangat kecil sampai tidak terlihat.
14. Apa "kejutan" yang bisa kamu tambahkan agar karyamu benar-benar idemu sendiri dan artistik?
 A. Membuat alas piring dari anyaman bambu kecil buatan sendiri.
 B. Meniru persis gambar di buku.
 C. Membeli hiasan jadi di toko mainan.
 D. Tidak usah ditambah apa-apa.
15. Supaya sambal di ayammu terlihat "berminyak" dan pedas beneran, apa yang kamu tambahkan?
 A. Menaburkan bedak bayi.
 B. Menutup sambal dengan kain perca.
 C. Mewarnainya dengan warna hijau muda.
 D. Mengoleskan lem bening atau cat kuku bening di atas warna sambal.

KUNCI JAWABAN

16. B	21. D	26. B
17. C	22. C	27. A
18. D	23. A	28. B
19. A	24. B	29. A
20. B	25. C	30. D

I. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

1. Guru dan peserta didik mencari berbagai informasi tentang makananku sehat aku kuat

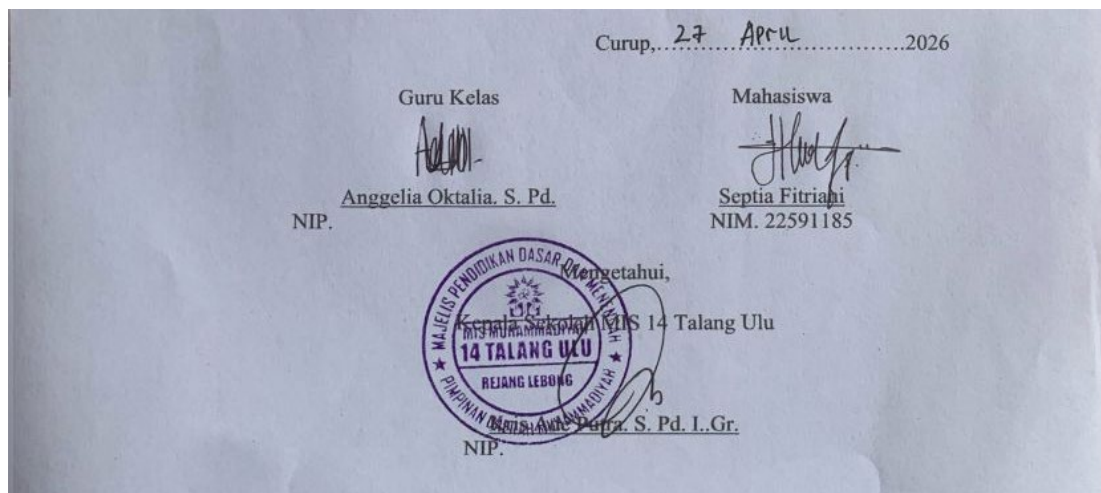
2. Buku panduan Guru.

J. GLOSARIUM

- E. APRON (Ayam Geprek Kapas Dakron): Sebuah model atau alat peraga replika makanan yang dibuat menggunakan bahan utama dakron dan kapas sebagai media pembelajaran kreatif.
- F. Dacron (Dakron): Serat sintetis yang digunakan sebagai bahan pengisi replika ayam agar memberikan volume dan bentuk yang padat.
- G. Kapas: Serat alami yang digunakan dalam proyek untuk menciptakan tekstur luar yang menyerupai tepung renyah (*krispi*) atau serat daging yang lembut.

K. DAFTAR PUSTAKA

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kemendikbudristek, 2022.



Lampiran 25

Modul Ajar kels kontrol

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2026 P5RA MIS 14 TALANG ULU KELAS V.B

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Septia Fitriani
Instansi	: Mis Muhammadiyah 14 Talang Ulu.
Tahun penyusunan	: Tahun 2026
Jenjang sekolah	: MI
Mata pelajaran	: P5RA (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan Rahmatan Lil Alamin)
Fase / kelas	: C/V
Materi	: Makananku Sehat Aku Kuat
Topik Proyek	: pembuatan Apron (Ayam Geprek Kapas Dakron)
Alokasi Waktu	: kali pertemuan 2 X 60 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
Elemen	Capaian Pembelajaran
Bernalar Kritis	Siswa mampu mengidentifikasi dan menganalisis bahan yang paling pas (seperti dacron atau kapas) untuk membuat replika terlihat bervolume, gemuk, dan realistis.
Kreatif	Siswa mampu bereksperimen dengan teknik-teknik baru untuk menciptakan tekstur kulit ayam yang krispi dan unik (tidak sekadar bulat biasa).
Mandiri	Siswa mampu mengerjakan proyek secara jujur, mandiri tanpa bekerja sama, serta mampu mencari solusi darurat saat alat tidak tersedia (misal: penggunaan lakban sebagai pengganti lem).
Elemen dan Sub-elemen capaian Mengalami BK.1 Bernalar kritis, Memperoleh dan memproses informasi serta gagasan KR.1 Kreatif, Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal MN.1 Mandiri, Pemahaman diri dan situasi yang dihadapi	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia Melalui kegiatan seni, siswa diajak untuk mensyukuri keindahan alam dan ciptaan Tuhan. Mereka belajar menghargai setiap karya seni, baik buatan diri sendiri maupun orang lain, sebagai bentuk penghargaan terhadap anugerah bakat yang diberikan. 2. Bergotong-Royong a. Kolaborasi: bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama, menghormati ruang dan karya seni teman sekelas, berpartisipasi dalam diskusi kelas. 3. Mandiri	

- a. Kesadaran akan Diri dan Situasi yang Dihadapi: mencoba bereksperimen dengan bahan yang berbeda.
- b. Regulasi Diri: percaya diri dalam mengekspresikan ide melalui seni, menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang telah disepakati, bersabar.
- 4. Bernalar Kritis
 - a. Merefleksi Pemikiran dan Proses Berpikir: melakukan refleksi saat berproses untuk meningkatkan kualitas pekerjaan, memikirkan strategi agar cara belajar dan berkarya bisa lebih baik.
- 5. Kreatif
 - a. Menghasilkan Gagasan yang Orisinal: menghasilkan gagasan atau ide yang orisinal.
 - b. Menghasilkan Karya dan Tindakan yang Orisinal: menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal, mau mencoba dan menggunakan materi baru dan mencoba teknik baru, merencanakan, membuat sketsa, dan memikirkan tentang apa yang akan dilakukan sebelum mulai membuat karya seni baru.

D. SARANA DAN PRASARANA

- 1. Sarana dan Prasarana
 - a. Ruang Kelas: Area yang cukup luas untuk melakukan aktivitas praktik (pemotongan pola dan perakitan) secara berkelompok.
 - b. Meja Kerja: Meja yang datar dan bersih untuk meletakkan kain dan dakron agar tidak kotor.
 - c. Papan Tulis/Smart Board: Untuk menampilkan langkah-langkah pembuatan (infografis) dan poin-poin diskusi berpikir kritis.
- 2. Sumber Belajar
 - a. Modul Ajar P5RA: Panduan langkah demi langkah pembuatan "Ayam Geprek Kapas Dakron".
 - b. Buku Teks/Materi Gizi: Bahan bacaan mengenai komponen makanan sehat (karbohidrat, protein, sayuran) sebagai landasan berpikir kritis siswa dalam memilih menu "Ayam Geprek Sehat".
 - c. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

F. TARGET JUMLAH PESERTA DIDIK

24 Siswa

G. MODEL PEMBELAJARAN

Konvensional

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Alur Tujuan Pembelajaran

5.4 Peserta didik dapat menyebutkan dan menjelaskan kriteria makanan sehat serta komposisi gizi seimbang (karbohidrat, protein, serat) sebagai landasan ide pembuatan produk APRON.

5.5 Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menjelaskan fungsi kapas/dakron sebagai bahan pengisi (*stuffing*) serta kain flanel sebagai media tekstur dalam menciptakan replika makanan yang menyerupai bentuk aslinya.

5.6 Peserta didik dapat menganalisis dan mendemonstrasikan teknik pemotongan pola serta teknik pengisian dakron dengan volume yang tepat agar produk tidak terlalu Kempis atau pecah.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Pada pembelajaran topik Pembuatan Ayam Geprek Kapas Dakron (APRON) ini, siswa akan mengeksplorasi hubungan antara pola makan sehat dengan ekspresi seni kriya melalui teknik *stuffing* (pengisian volume). Dalam proses pembelajaran, guru dapat menggunakan pendekatan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) atau model investigasi yang relevan untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa dalam menganalisis komposisi gizi seimbang serta menerapkannya ke dalam bentuk karya tiga dimensi yang proporsional.

Siswa diajak untuk mengamati tekstur, warna, dan bentuk objek makanan nyata, lalu mentransformasikannya menggunakan material kain flanel dan dakron agar menghasilkan karya yang estetik dan representatif. Untuk mengukur ketercapaian kompetensi dan kemampuan berpikir kritis, penilaian dilakukan melalui: Tes Tertulis (Pilgan): Untuk mengukur kemampuan analisis siswa terhadap pemilihan bahan dan konsep makanan sehat, Lembar Pengamatan (Observasi): Untuk memantau proses pemecahan masalah saat merakit komponen APRON, Hasil Produk (Karya 3D): Sebagai bukti nyata kemampuan siswa dalam menuangkan gagasan kritis dan kreatif ke dalam bentuk miniatur makanan yang telah didokumentasikan dalam portofolio proyek.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Menurutmu, apa yang membedakan makanan yang sekadar membuat kenyang dengan makanan yang benar-benar membuat tubuhmu kuat?
2. Jika kamu ingin membuat mainan berbentuk ayam yang terlihat gemuk dan empuk, mengapa kita perlu mengisi bagian dalamnya dengan kapas atau dakron?

D.KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Sintaks	Deskripsi kegiatan	Muatan inovatif TPACK, PPK, 4C	Alokasi waktu
Pendahuluan	Orientasi	Guru memberi salam dan menyapa peserta didik Peserta didik menyampaikan kabar kepada guru Peserta didik memulai pembelajaran dengan berdoa bersama Peserta didik melakukan resensi dengan guru	PPK - Religius PPK - Mandiri	10 Menit

		Motivasi	Peserta didik melakukan game/ice breaking	PPK - Nasional	
		Apresiasi	Peserta didik bertanya dengan guru mengenai materi makananku sehat aku kuat. Peserta didik bertanya jawab dengan guru sebagai wujud guru menggali pemahaman awal peserta didik terkait materi yang akan dipelajari. Peserta didik menyimak penjelasan guru terkait apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan tujuan dari kegiatan pembelajaran.	Communication Content knowledge (CK)	
	Inti	Fase 1: orientasi peserta didik pada masalah	Guru menjelaskan terkait Makananku sehat aku kuat dan pembuatan Apron (Ayam geprek kapas dakron). Peserta didik mendengarkan dan mencatat penjelasan dari guru terkait Makananku sehat aku kuat dan pembuatan Apron (Ayam geprek kapas dakron). Bersama guru, peserta didik melakukan tanya jawab terkait Makananku sehat aku kuat dan pembuatan Apron (Ayam geprek kapas dakron).	Content knowledge (CK) Critical Thinking Collaboration	40 Menit

		Fase 2: mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Peserta didik diberi tugas soal pilihan ganda	Pedagogy knowledge (PK) Collaboration Ceritical Thinking	
		Fase 3: membimbing penyelidikan	Peserta didik mendapatkan bimbingan dari guru dalam mengerjakan tugas soal pilihan ganda		
		Fase 4: menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Bersama guru, peserta didik memberikan apresiasi terhadap siswa Bersama guru, peserta didik melakukan tanya jawab terkait kendala saat mengerjakan soal.		
	Penutup	Kesimpulan	Bersama guru, peserta didik membuat kesimpulan mengenai pembelajaran hari ini Peserta didik bertanya jika ada materi yang belum dipahami	Pedagogy knowledge (PK) Collaboration Content knowledge (CK) Communication PPK-religius	10 Menit
		Refleksi	Bersama guru, peserta didik melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari		
		Reward	Guru memberikan reward berupa tepuk tangan sebagai apresiasi diri.		
		Tindak lanjut	Peserta didik memperhatikan penjelasan dari guru untuk melakukan kegiatan remedial atau pengayaan Peserta didik memperhatikan penjelasan dari guru tentang bersiap pada		

		kegiatan pembelajaran pertemuan selanjutnya Peserta didik berdoa bersama setelah pembelajaran Guru mengucapkan salam		
--	--	--	--	--

E. REFLEKSI GURU

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas.

1. Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik?
2. Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
3. Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
4. Apakah ada siswa yang perlu mendapat perhatian khusus?

F. ASESMEN/PENILAIAN

1. Asesmen diagnosis
Penilaian diberikan di awal kegiatan pembelajaran, dilihat dari kesiapan peserta didik di awal pembelajaran, peserta didik dapat menjawab atau mengungkapkan pendapat tentang kompetensi awal yang diberikan guru.
2. Asesmen formatif
Penilaian saat pembelajaran berlangsung

Aspek Yang Dinilai	Ya	Tidak
Mengungkapkan pendapat mengenai komposisi makanan sehat atau desain karya.		
Mengungkapkan pertanyaan terkait teknik penggunaan dakron atau alat yang digunakan.		
Menjawab pertanyaan dengan benar saat guru memberikan pertanyaan pemantik dasar.		
Menghargai pendapat/jawaban teman saat melakukan diskusi kelompok atau evaluasi karya.		
3. Asesmen sumatif
Skor untuk menjawab pilihan ganda yaitu:
$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Kegiatan Pengayaan
Jika siswa sudah dapat memahami tentang makananku sehat aku kuat, maka guru dapat memberikan tambahan pemahaman tentang materi berikutnya.

Kegiatan Remedial

Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

H. LAMPIRAN

1. Bahan ajar

Materi: Makananku Sehat Aku Kuat

Topik Proyek: Pembuatan APRON (Ayam Geprek Kapas Dakron)

A. Mengenal Ayam Geprek Sebagai Makanan Sehat

Ayam geprek adalah makanan khas Indonesia yang terdiri dari ayam goreng tepung yang ditumbuk bersama sambal korek. Dalam materi ini, kita mempelajari bahwa makanan sehat harus memenuhi syarat:

- 1) Kebersihan (Higienis): Proses pembuatan yang bersih agar tubuh menjadi kuat.
- 2) Keseimbangan Gizi: Ayam sebagai sumber protein hewani yang dibutuhkan untuk pertumbuhan.
- 3) Kualitas Bahan: Memastikan bahan yang digunakan segar dan tidak mengandung zat berbahaya.

B. Mengenal Bahan Replika (Media APRON)

Dalam proyek ini, kita tidak menggunakan makanan asli, melainkan membuat replika seni rupa menggunakan teknik kriya. Bahan-bahan yang digunakan meliputi:

- 1) Dacron: Digunakan sebagai pengisi bagian dalam ayam agar terlihat berisi, gemuk, dan bervolume.
- 2) Kapas: Digunakan untuk melapisi dacron dan menciptakan efek tekstur "tepung krispi" yang renyah.
- 3) Kain Flanel/Kertas: Digunakan sebagai pelengkap seperti alas piring atau hiasan garnis (lalapan).
- 4) Lem Tembak/Cair: Sebagai perekat utama agar gumpalan bahan tidak lepas.

C. Langkah-Langkah Pembuatan (Proses Kreatif)

Untuk menghasilkan karya yang rapi dan artistik, siswa harus mengikuti urutan kerja yang sistematis:

- 1) Persiapan: Menyiapkan seluruh alat dan bahan yang dibutuhkan.
- 2) Pembentukan Pola: Membuat pola dasar atau bentuk potongan ayam menggunakan dacron.
- 3) Pelapisan Tekstur: Melapisi dacron dengan suwiran kapas halus untuk menciptakan serat daging dan kulit renyah.
- 4) Pewarnaan & Detail: Mewarnai replika dan menambahkan detail seperti "pori-pori" kulit ayam menggunakan lidi saat cat masih basah.

- 5) Finishing (Penyempurnaan): Menambahkan efek "berminyak" pada sambal menggunakan lem bening atau cat kuku bening agar terlihat nyata.
- 6) Contoh Gambar Ayam Geprek



2. Lembar kerja peserta didik (LKPD)

Berilah tanda (x) pada salah satu huruf a, b, c, atau d yang dianggap benar!

1. Kamu ingin membuat replika ayam yang terlihat berisi dan gemuk. Bahan apa yang paling pas untuk mengisi bagian dalam ayammu?
 - A. Kertas koran bekas
 - B. Dacron atau kapas
 - C. Potongan kayu
 - D. Plastik bening
2. Supaya gumpalan kapas dan dacron menempel kuat dan tidak lepas saat membentuk ayam, alat apa yang paling kamu butuhkan?
 - A. Palu
 - B. Staples
 - C. Lem tembak atau lem cair
 - D. Gergaji kecil
3. Agar hasil karyamu rapi, apa langkah pertama yang harus kamu lakukan setelah menyiapkan bahan?
 - A. Langsung mewarnai semua kapas.
 - B. Menaruh kapas di piring tanpa dibentuk.
 - C. Membuang dacron dan hanya memakai cat air.
 - D. Membentuk dacron menjadi potongan ayam, lalu melapisinya dengan kapas.
4. Kamu ingin ayammu terlihat punya kulit yang renyah (krispi). Bagaimana cara mengkalinya?

- A. Menggulung dacron dengan rapat, lalu menempelkan suwiran kapas halus di atasnya.
 - B. Menempelkan dacron dan kapas secara acak.
 - C. Merendam dacron ke dalam air.
 - D. Membungkus dacron dengan kertas kado.
3. Wah, ternyata lemму habis! Di antara benda berikut, mana yang bisa jadi "penyelamat" darurat untuk menempelkan kapas?
- A. Air gula.
 - B. Double tape atau lakban yang digulung kecil.
 - C. Minyak goreng atau mentega.
 - D. Serutan pensil yang basah.
4. Kenapa sih kita lebih baik pakai kapas untuk membuat efek "tepung krispi" daripada pakai dacron saja?
- A. Karena kapas lebih berat.
 - B. Karena kapas warnanya lebih gelap.
 - C. Karena kapas bisa menempel tanpa lem.
 - D. Karena serat kapas mudah dipisah-pisahkan sehingga terlihat renyah asli.
4. Temanmu membuat replika ayam dengan bentuk sayap yang patah supaya mirip ayam goreng asli. Mengapa karya ini dianggap hebat?
- A. Karena memakai banyak warna merah.
 - B. Karena dia selesainya paling cepat.
 - C. Karena bentuknya unik dan tidak sekadar bulat biasa.
 - D. Karena bahan yang dia pakai mahal.
5. Bagaimana cara membuat tekstur "pori-pori" kulit ayam agar terlihat makin detail dan cantik?
- A. Menusuk-nusuk permukaan dacron dengan lidi saat cat masih basah.
 - B. Menutup seluruh ayam dengan kapas yang sangat tebal.
 - C. Membungkus ayam dengan kain lap.
 - D. Menyemprotkan banyak air ke arah karya.
6. Agar kerjamu teratur dan tidak bingung, urutan mana yang paling benar?
- A. Mewarnai dulu, baru memotong, baru siapkan bahan.
 - B. Siapkan bahan, buat polanya, lalu rakit bentuknya.
 - C. Rakit dulu, warnai, baru cari bahannya.
 - D. Buat pola, rakit, baru cari alatnya.
7. Mengapa kapas yang halus sangat cocok untuk membuat bagian "daging" ayam?
- A. Supaya terlihat keras.

- B. Supaya ayamnya jadi sangat berat.
 - C. Karena mudah dibentuk seperti serat daging yang lembut
 - D. Karena kapas halus tidak bisa diwarnai.
8. Kalau dacron sulit dibentuk menjadi "biji cabai" yang kecil, apa trik yang bisa kamu gunakan?
- A. Disiram air yang banyak.
 - B. Dicampur sedikit lem kertas supaya kaku dan mudah dipulung/diplintir.
 - C. Diganti pakai batu kerikil yang besar.
 - D. Dibiarkan saja berantakan di piring.
12. Temanmu mencubit-cubit kapas di atas ayamnya, dan hasilnya terlihat lebih renyah daripada yang digulung. Kenapa ya?
- A. Karena cubitan membuat serat kapas berantakan seperti remahan tepung goreng.
 - B. Karena digulung membuat kapas menjadi sangat kasar.
 - C. Karena dicubit membuat kapas jadi rata dan licin.
 - D. Karena teknik gulung hanya untuk dacron.
13. Mengapa karyamu dianggap lebih keren dan punya nilai jual dibanding buatan pabrik?
- A. Karena bentuknya mirip buatan mesin.
 - B. Karena kamu kreatif menggabungkan bahan bekas dengan detail yang unik.
 - C. Karena kamu hanya memakai satu warna saja.
 - D. Karena ukurannya sangat kecil sampai tidak terlihat.
14. Apa "kejutan" yang bisa kamu tambahkan agar karyamu benar-benar idemu sendiri dan artistik?
- A. Membuat alas piring dari anyaman bambu kecil buatan sendiri.
 - B. Meniru persis gambar di buku.
 - C. Membeli hiasan jadi di toko mainan.
 - D. Tidak usah ditambah apa-apa.
15. Supaya sambal di ayammu terlihat "berminyak" dan pedas beneran, apa yang kamu tambahkan?
- A. Menaburkan bedak bayi.
 - B. Menutup sambal dengan kain perca.
 - C. Mewarnainya dengan warna hijau muda.
 - D. Mengoleskan lem bening atau cat kuku bening di atas warna sambal.

KUNCI JAWABAN

31. B	36. D	41. B
32. C	37. C	42. A
33. D	38. A	43. B
34. A	39. B	44. A
35. B	40. C	45. D

D. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

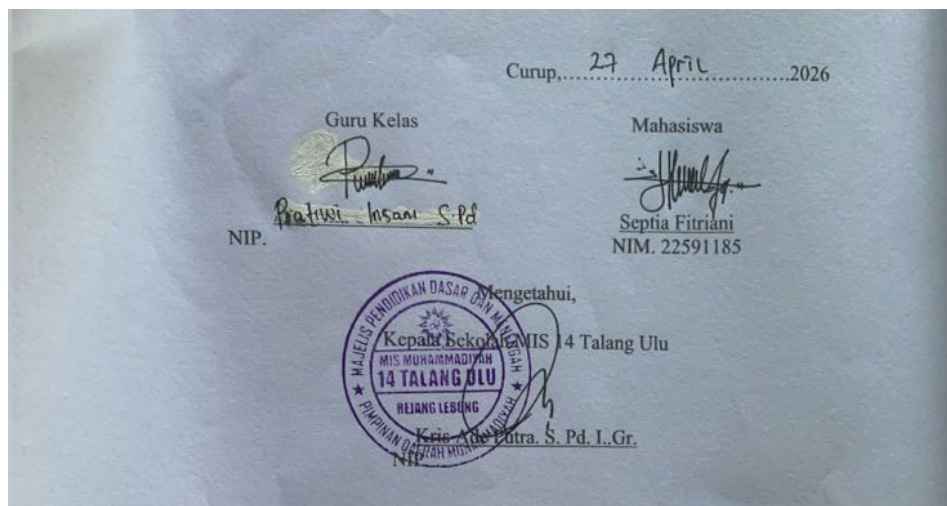
3. Guru dan peserta didik mencari berbagai informasi tentang makananku sehat aku kuat
4. Buku panduan Guru.

E. GLOSARIUM

- i. APRON (Ayam Geprek Kapas Dakron): Sebuah model atau alat peraga replika makanan yang dibuat menggunakan bahan utama dakron dan kapas sebagai media pembelajaran kreatif.
- ii. Dacron (Dakron): Serat sintetis yang digunakan sebagai bahan pengisi replika ayam agar memberikan volume dan bentuk yang padat.
- iii. Kapas: Serat alami yang digunakan dalam proyek untuk menciptakan tekstur luar yang menyerupai tepung renyah (*krispi*) atau serat daging yang lembut.

F. DAFTAR PUSTAKA

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. *Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kemendikbudristek, 2022.



Lampiran 26

Dokumentasi kelas Eksperimen

		
Peneliti membagikan pretest	Peserta didik mengerjakan pretest	
		
Peneliti mengajar di kelas eksperimen dan menerapkan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i>		
		



Pembuatan APRON (Ayam Geprek Kapas Dakron)



Peneliti membagikan posttest



Peserta didik mengerjakan posttest

Lampiran 27

Dokumentasi kelas kontrol

	
Peneliti membagikan pretest	Peserta didik mengerjakan pretest
	
Peneliti mengajar di kelas kontrol	
	
Peneliti membagikan posttest	Peserta didik mengerjakan posttest

Lampiran 28**Hasil Apron (Ayam Geprek Kapas Dakron)**

Lampiran 29

Kartu bimbingan skripsi

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admind@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Syarif Hidayat
NIM	: 2334050
PROGRAM STUDI	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
FAKULTAS	: Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	: Dr. Syarif Bahri, M.Pd
DOSEN PEMBIMBING II	: M. Hidayat, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V di SMP Muhammadiyah 14 Gunung Widi
MULAI BIMBINGAN	: 24-03-2026
AKHIR BIMBINGAN	: 02-06-2026

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	24-03-26	Penyusunan Bab I, II, dan III	<i>[Signature]</i>
2.	28-03-26	Revisi Bab I, II, dan III	<i>[Signature]</i>
3.	01-04-26	Revisi Bab I, II, dan III	<i>[Signature]</i>
4.	03-04-26	Revisi Bab I, II, dan III	<i>[Signature]</i>
5.	11-04-26	Revisi Bab I, II, dan III	<i>[Signature]</i>
6.	13-04-26	Revisi Bab I, II, dan III	<i>[Signature]</i>
7.	26-04-26	Revisi Bab I, II, dan III	<i>[Signature]</i>
8.	06-05-26	Revisi Bab I, II, dan III	<i>[Signature]</i>
9.	14-05-26	Revisi Bab I, II, dan III	<i>[Signature]</i>
10.	22-05-26	Revisi Bab I, II, dan III	<i>[Signature]</i>
11.	26-05-26	Revisi Bab I, II, dan III	<i>[Signature]</i>
12.	21-06-26	Revisi Bab I, II, dan III	<i>[Signature]</i>
13.	02-06-26	Revisi Bab I, II, dan III	<i>[Signature]</i>
14.			
15.			
16.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I, *[Signature]* CURUP 02-06-2026
PEMBIMBING II, *[Signature]*

NIP. *[Signature]* NIP. *[Signature]*

• Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
• Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
• Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admind@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	: Syarif Hidayat
NIM	: 2334050
PROGRAM STUDI	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
FAKULTAS	: Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	: Dr. Syarif Bahri, M.Pd
DOSEN PEMBIMBING II	: M. Hidayat, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V di SMP Muhammadiyah 14 Gunung Widi
MULAI BIMBINGAN	: 24-03-2026
AKHIR BIMBINGAN	: 02-06-2026

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING II
1.	24-03-26	Revisi Bab I, II, dan III	<i>[Signature]</i>
2.	28-03-26	Revisi Bab I, II, dan III	<i>[Signature]</i>
3.	01-04-26	Revisi Bab I, II, dan III	<i>[Signature]</i>
4.	03-04-26	Revisi Bab I, II, dan III	<i>[Signature]</i>
5.	11-04-26	Revisi Bab I, II, dan III	<i>[Signature]</i>
6.	13-04-26	Revisi Bab I, II, dan III	<i>[Signature]</i>
7.	26-04-26	Revisi Bab I, II, dan III	<i>[Signature]</i>
8.	06-05-26	Revisi Bab I, II, dan III	<i>[Signature]</i>
9.	14-05-26	Revisi Bab I, II, dan III	<i>[Signature]</i>
10.	22-05-26	Revisi Bab I, II, dan III	<i>[Signature]</i>
11.	26-05-26	Revisi Bab I, II, dan III	<i>[Signature]</i>
12.	21-06-26	Revisi Bab I, II, dan III	<i>[Signature]</i>
13.	02-06-26	Revisi Bab I, II, dan III	<i>[Signature]</i>
14.			
15.			
16.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI
SUDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN
CURUP,

PEMBIMBING I, *[Signature]* CURUP 02-06-2026
PEMBIMBING II, *[Signature]*

NIP. *[Signature]* NIP. *[Signature]*

• Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
• Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
• Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II

BIODATA PENULIS



Septia Fitriani, Lahir pada 6 September 2003, lahir di Curup, Kab. Rejang Lebong. Penulis merupakan anak pertama dari Bapak Fitri Adi dan Ibu Tutik Sariani. Menempuh pendidikan pertama TK Kartika Kodim dan melanjutkan di Sekolah Dasar 07 Selupu Rejang Yang kini menjadi SDN 126 Rejang Lebong, Dan melanjutkan pendidikan di SMPN 21 Rejang Lebong. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMK N 7 Rejang Lebong Jurusan Keperawatan, Lulus SMK pada tahun 2021. Dan akhirnya melanjutkan ke jenjang lebih tinggi yaitu S-1 Di IAIN pada tahun 2022 Dan mengambil jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan alhamdulillah selesai pada tahun 2026.

Tidak lupa bahwa apa yang penulis capai pada saat ini berkat petunjuk dan pertolongan dari Allah SWT, usaha, kerja keras, dan doa dari kedua orang tua dalam menjalani aktivitas pendidikan akademik.

