

**PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP
KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IX DI UPT SPF
SMP NEGERI 21 MAKASSAR**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

Nur Maulidyah

NIM 105311103620

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

2024



LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Model *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IX di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar

Mahasiswa yang bersangkutan:


Nama Mahasiswa : Nur Maulidyah
NIM : 105311103620
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah di periksa dan teliti ulang, maka Skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk diujikan di hadapan Tim Penguji ujian Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.


Makassar, Agustus 2024

Ditetujui Oleh,

Pembimbing I,


Nurindah, S.Pd., M.Pd.
0904048802

Pembimbing II,


Nasir, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0911028803

Diketahui:

Dekan FKIP Unismuh Makassar

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D
NBAK 951 576


Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
NBM. 991 323



Tersertifikasi



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : *Pengaruh Model Project Based Learning terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IX di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar*

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama Mahasiswa : Nur Maulidyah
NIM : 105311103620
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah di periksa dan teliti ulang, maka Skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk diujikan di hadapan Tim Penguji ujian Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Agustus 2024

Disetujui Oleh,

Pembimbing I,

Nurindiah, S.Pd., M.Pd.
0904048802

Pembimbing II,

Nasir, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0911028803

Diketahui:

Dekan FKIP Unismuh Makassar

Erwin Akab, S.Pd., Ph.D
NBM. 951 576

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
NBM. 991 323

terakreditasi institusi



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Nur Maulidyah
NIM : 105311103620
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IX di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demiikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Agustus 2024

Yang Membuat Pernyataan



Nur Maulidyah





SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : **Nur Maulidyah**
NIM : 105311103620
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

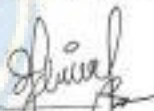
Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuahkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2024

Yang Membuat Pernyataan


Nur Maulidyah



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

" kerjakan apa yang menjadi bagianmu, sisanya
biar Tuhan yang mengerjakan kurangnya bagianmu "



Tiada lembar yang paling inti dalam skripsi ini kecuali lembar persembahan.

Skripsi ini saya persembahkan sebagai tanda bukti kepada orangtua yang selalu memberi support untuk menyelesaikan skripsi ini. Terlambat lulus atau tidak lulus tepat waktu bukanlah sebuah kejahatan , bukan pula sebuah aib. Alangkah kerdilnya jika mengukur kecerdasan seseorang hanya dari siapa yang paling cepat lulus. Bukankah sebaik-baiknya skripsi adalah skripsi yang selesai?

ABSTRAK

Nur Maulidyah, 2024. *Pengaruh Model Project Based Learning terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IX di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar*. Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Nurindah, dan pembimbing II Nasir.

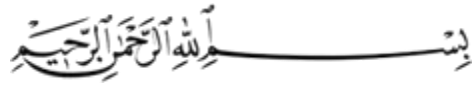
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media model *project based learning* terhadap kreativitas belajar siswa kelas IX di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IX di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar yang berjumlah 136 orang siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan desain penelitian *pre-ekperimental design* dengan bentuk *one shot case study*.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data mengenai penggunaan media *Project Based Learning* telah membuktikan terjadinya peningkatan kreativitas belajar siswa kelas IX di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar dapat dilihat melalui analisis statistik deskriptif. Dapat diketahui hasil angket model pembelajaran menunjukkan kategori sangat tinggi sebesar 96,46% dan hasil angket kreativitas belajar siswa menunjukkan kategori sangat tinggi sebesar 97,10%. Selanjutnya berdasarkan hasil analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji korelasi pearson, diketahui koefisien korelasi bernilai 0.558 dengan nilai signifikansi 0.000, pada taraf signifikan= 0,05. Jadi $p < 0,05$ atau H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas belajar siswa yang signifikan mengenai penggunaan model *Project Based Learning* terhadap kreativitas belajar siswa kelas kelas IX di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar.

Kata Kunci : Pengaruh, *Project Based Learning*, dan Kreativitas Belajar.

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan pertolongan-Nya, sehingga dengan izin-Nya penulis memiliki kesempatan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan berjudul “Pengaruh Model *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IX di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar”. Salam dan salawat juga senantiasa kita haturkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW sebagai suri tauladan untuk semua ummat-Nya.

Selesainya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat dan cinta mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Ayahanda Andi Suhrisman dan Ibunda Suriani, serta saudara saya Adara Naladipha atas segala pengorbanan, cinta kasih, serta untaian do'a yang tiada putus-putusnya demi keberhasilan penulis, semoga Allah SWT membalasnya dengan yang lebih baik. Tidak lupa penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada Ibu Nurindah, S.Pd., M.Pd. Pembimbing I dan Bapak Nasir, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, pikiran serta kesabaran dalam membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat selesai.

Serta tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Ir. Abd Rakhim Nanda, MT., IPU Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, M. Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Dr. Muhammad Nawir, M. Pd. Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan. Nasir,

S.Pd.,M.Pd. Sekretaris Program Studi Teknologi Pendidikan.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada teman-teman seperjuangan lebih tepatnya seseorang dengan nim 105311100620 yang telah memberikan dukungan dan semangat serta motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini. Pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu atas bantuan doa serta dukungannya dalam menyusun karya ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, untuk itu saran dan kritik yang dapat menyempurnakan skripsi ini sangat penulis harapkan. Akhir kata penulis berharap semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan Teknologi Pendidikan pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, 02 Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori	9
B. Kerangka Pikir	28
C. Hasil Penelitian Relevan	29
D. Hipotesis Penelitian	32

BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian	33
B. Lokasi Penelitian	33
C. Populasi dan Sampel	33
D. Desain Penelitian	37
E. Variabel Penelitian	37
F. Definisi Operasional Variabel	38
G. Prosedur Penelitian	40
H. Instrumen Penelitian	41
I. Teknik Pengumpulan Data	44
J. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
A. Hasil Penelitian	48
B. Pembahasan	56
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	61
A. Simpulan	61
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Populasi Penelitian	34
3.2 Sampel Penelitian	36
3.3 Skala Likert	40
3.4 Kuisiomer Observasi	42
3.5 Kuisiomer Model <i>Project Based Learning</i>	43
3.6 Kuisiomer Kreativitas Belajar Siswa	43
3.7 Interval Nilai	44
4.1 Akumulasi Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Siswa	49
4.2 Hasil Kuisiomer <i>Project Based Learning</i>	51
4.3 Hasil Kuisiomer Kreativitas Belajar Siswa	52
4.4 Hasil Uji Normalitas	54
4.5 Hasil Uji Korelasi	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Langkah-Langkah <i>Project Based Learning</i>	13
2.2 Kerangka Pikir	28
3.1 Desain Penelitian	37



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
A Persuratan	65
B Instrumen Penelitian	71
C Data Hasil Penelitian	78
D Dokumentasi	127



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peradaban manusia terus berkembang pesat dengan kemajuan tiada henti di bidang ilmu pengetahuan dan inovasi. Oleh karena itu, pelatihan berperan penting dalam menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang mempunyai kemampuan untuk melakukan inovasi baru agar mampu bersaing dengan dunia. Pelatihan dianggap sebagai bekal untuk mengembangkan sumber daya manusia (SDM) agar menjadi individu-individu yang berguna dan mampu memajukan negaranya.

Pendidikan adalah interaksi yang *kompleks* karena pengalaman yang berkembang dirancang, diciptakan, dan dikembangkan untuk mendorong, membimbing, dan mengubah orang dengan sempurna. Mulyasa (2022) menyatakan bahwa sekolah merupakan suatu hubungan yang membakukan antar manusia dan suatu kehidupan yang berdampak pada perkembangan individu. Hal ini menjadi sebuah peluang pertumbuhan yang dikomunikasikan dalam segala kondisi dan sepanjang kehidupan. Pendidikan khusus secara keseluruhan memiliki tujuan yang sama dengan pendidikan nasional.

Tujuan Pendidikan Nasional yang terdapat dalam UU No. 20 Republik Indonesia Tahun 2003, dalam kaitannya dengan sistem pendidikan nasional, pendidikan dirumuskan dengan:

Tujuannya adalah untuk meningkatkan potensi peserta didik sehingga menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang baik, sehat, berilmu, cakap, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab.

Hasil belajar peserta didik erat kaitannya dengan tujuan pendidikan nasional baik di bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Siswa yang memiliki prestasi belajar tinggi dan peningkatan tingkah laku merupakan bukti bahwa hasil belajar siswa yang tinggi berdampak pada tercapainya tujuan pendidikan nasional dalam menciptakan potensi logika dan etika yang terhormat. Perubahan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik seseorang akibat belajarnya berkorelasi dengan hasil belajar. Sementara itu, perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan tidak termasuk dalam hasil pembelajaran.

Hasil belajar adalah kesanggupan atau keterampilan yang dapat dicapai peserta didik setelah menyelesaikan pengalaman pendidikan yang direncanakan dan dilaksanakan oleh pendidik di sekolah dan di ruang belajar (Nurnita, 2018). Pentingnya hasil belajar dalam mengembangkan pengalaman merupakan hal yang mendasar karena hasil belajar dapat digunakan untuk menentukan dan mengukur kemampuan siswa dalam menerima materi yang diperkenalkan oleh pendidik. Siswa dapat lebih siap menghadapi kehidupan di masa depan jika hasil belajarnya baik.

Tanda-tanda keberhasilan belajar tergantung pada kemampuan relasional, kemampuan berpikir tegas dan berpikir kritis serta mempunyai pilihan untuk berimajinasi dan berkembang untuk memenuhi kebutuhan baru. Dengan demikian, terdapat keterkaitan antara hasil belajar dengan kreativitas belajar siswa. Untuk situasi ini pendidik merupakan tokoh utama pembelajaran yang dinamis. Oleh karena itu, pendidik harus menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pendidik menggunakan model pembelajaran ini sebagai referensi yang disengaja untuk menyusun metodologi dalam melaksanakan peluang pertumbuhan agar mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu pengalaman pendidikan yang dapat meningkatkan kreativitas siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* karena dalam kegiatan yang dilakukan siswa didekati untuk menguraikan permasalahan sehingga dapat mengeksplorasi permasalahan apa yang sedang terjadi (Amalia, dkk., 2022). Dalam model pembelajaran *Project Based Learning*, penekanannya adalah pada pembelajaran yang relevan melalui latihan-latihan yang kompleks.

Project Based Learning membimbing siswa untuk merancang, mengatasi masalah, memutuskan, mengarahkan ujian, dan memberikan kesempatan untuk bekerja secara bebas. Selain itu, gagasan ini menekankan pentingnya partisipasi dan pergaulan sosial dalam pembelajaran. Dalam model *Project Based Learning*, siswa sering bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek, menciptakan upaya bersama, korespondensi, dan kemampuan otoritas secara bersamaan.

Kelebihan model *Project Based Learning* adalah pembelajaran dapat meningkatkan inspirasi belajar, dapat mengembangkan keterlaksanaan siswa, meningkatkan inovasi belajar, dan selanjutnya dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis. *Project Based Learning* juga dikuatkan oleh hipotesis kepercayaan diri yang menekankan pentingnya memberikan kemandirian, kemampuan dan koneksi penting dalam mengembangkan lebih lanjut pengalaman yang berkembang.

Siswa juga ditekankan untuk memiliki kemandirian dalam memilih pendekatan dan metodologi dalam menyelesaikan suatu proyek, sehingga dapat meningkatkan kreativitas belajar. Melalui kreativitas, siswa belajar bagaimana berpikir dengan cekatan dan siap menerima berbagai pemikiran dan perspektif dari berbagai arah. Selain model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga berpotensi dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa (Audie, 2019).

Media pembelajaran adalah suatu alat yang dimanfaatkan dalam pengalaman pendidikan. Nurindah dan Kasman (2021: 10) menyatakan bahwa “pentingnya peran media dalam proses pembelajaran guna lebih memerinci, memperluas, memperdalam materi dan tentunya memudahkan pendidik dalam menyampaikan materinya.” Siswa memperoleh informasi dan data pembelajaran melalui media yang digunakan oleh pendidik. Animasi interaktif, video, dan gambar dapat dimasukkan ke dalam multimedia pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan adalah *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* merupakan salah satu alat komposisi (*multimedia compiler*) yang berhasil digunakan untuk pembuatan media pembelajaran (Mandasari, dkk., 2020).

Lectora Inspire adalah perangkat lunak pena yang dikembangkan untuk konten *e-learning*. Dengan penggunaan media *Lectora Inspire* anda dapat membuat kursus pelatihan, penilaian, dan persentase online serta dapat mengubah persentase *Microsoft Powerpoint* menjadi konten pembelajaran online. *Lectora Inspire* sangat mudah digunakan untuk mengembangkan konten multimedia menjadi pembelajaran interaktif.

Penggunaan model *Project Based Learning* dengan menggunakan media *Lectora Inspire* dapat melatih siswa untuk berpikir secara mendasar, memecahkan dan mengatasi permasalahan yang kompleks, dapat bekerja dalam kelompok kecil, melatih kemampuan mereka untuk menyampaikan secara lisan maupun tertulis, menyalin, dan mengembangkan lebih lanjut pengalaman pendidikan agar mencapai hasil yang luar biasa. Selain kognitif, kemampuan psikomotorik siswa juga menjadi bahan evaluasi.

Kreativitas belajar siswa akan meningkat dengan asumsi pengalaman yang berkembang stabil. Kreativitas merupakan salah satu komponen yang patut ditingkatkan karena sangat berdampak pada siklus berpikir siswa. Kreativitas digunakan untuk membuat atau menghadirkan suatu hal yang benar-benar baru, unik dibandingkan dengan yang sebelumnya atau tidak serupa dalam struktur apapun (Zakiah, dkk., 2020). Kreativitas juga merupakan kemampuan untuk berpikir dengan cara yang baru dan mengejutkan serta menemukan solusi yang menakjubkan.

Berdasarkan hasil observasi penelitian awal siswa di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar pada tanggal 19 Mei 2023, bahwa dalam pengalaman yang berkembang pendidik hanya menggunakan metode ceramah berbantuan media bahan bacaan dan tidak memanfaatkan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan berbantuan media *Lectora Inspire* dalam pembelajaran IPA, sehingga pengalaman pendidikannya tidak menarik perhatian bagisiswa. Pemanfaatan inovasi sebagai media pembelajaran belum sepenuhnya mendukung peserta didik dalam berpikir kreatif, inovatif, dan efektif, untuk menangani permasalahan dalam pengalaman mendidik dan berkembang. Dengan demikian kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA tergolong rendah sehingga sebagian besar siswa merasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran.

Maka dengan model *Project Based Learning* diharapkan kualitas proses pembelajaran akan lebih baik dan siswa akan lebih giat belajar dan berkonsentrasi pada materi tayangan yang diperkenalkan oleh pendidik sehingga mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa. Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk mengevaluasi penelitian dengan judul **“Pengaruh Model *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IX di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan penelitian dapat dirumuskan pertanyaan sebagai berikut: “Bagaimana pengaruh model *Project Based Learning* terhadap kreativitas belajar siswa kelas IX di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh model *Project Based Learning* terhadap kreativitas belajar siswa kelas IX di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Adanya hasil penelitian dipercaya dapat menambah kemajuan dan kemajuan kelembagaan. Berikut penjelasan kontribusi temuan penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penulis ingin memberikan pemahaman teori dan sebagai sumber data atau referensi bagi kalangan akademis yang ingin memahami penggunaan model *Project Based Learning* dalam kaitannya dengan kreativitas belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu juga dapat mendorong siswa untuk lebih dinamis dalam menjalani pembelajaran.

b. Bagi Guru

Dapat meningkatkan pemahaman dalam mengembangkan lebih lanjut model-model pembelajaran untuk pengalaman mendidik dan pendidikan, serta mempunyai pilihan untuk menggarap kapasitas pendidik dalam memilih model-

model pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran berbasis sains dan inovasi.

c. Bagi Lembaga

Mampu untuk memberikan komitmen yang bermanfaat dalam upaya menciptakan dan mengerjakan sifat pelatihan. Selain itu juga dapat menggarap hakikat pembelajaran di ruang belajar dengan menggunakan media pembelajaran dan memadukan media pembelajaran imajinatif ke dalam pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dapat meningkatkan pemahaman bagaimana model *Project Based Learning* mempengaruhi kreativitas belajar siswa. Kemudian sebagai bahan referensi tambahan untuk data dan informasi bagi tenaga ahli tambahan atau bagi pihak-pihak yang memerlukannya.



BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Pengertian Pengaruh

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengaruh adalah suatu kekuatan yang ada atau berasal dari sesuatu (orang, benda) yang mempengaruhi cara seseorang berperilaku, memiliki keyakinan, atau bertindak. Daya atau kekuatan yang berasal dari sesuatu, baik orang maupun benda atau segala isinya, memiliki kemampuan untuk mempengaruhi lingkungan sekitarnya juga dikenal sebagai pengaruh.

Diungkapkan oleh (Yovanda, 2018), “pengaruh merupakan produksi yang tiada henti dan tidak sepenuhnya berkaitan dengan upaya memperjuangkan dan memaksakan kepentingan.” Sebagaimana dikemukakan oleh (Sitorus, 2020), “pengaruh adalah suatu gagasan atau dukungan yang diharapkan dapat mengubah sesuatu.” Sedangkan menurut (Babadu dan Zain, 2021), “pengaruh adalah suatu kekuatan yang dapat terjadi, yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang berbeda dan mengikuti kekuatan atau otoritas orang lain.”

Pengaruh juga diartikan bahwa segala sesuatu yang memiliki dasar teoritis yang dapat secara signifikan mempengaruhi pemikiran dan perilaku manusia secara keseluruhan. Pemahaman tersebut dapat beralasan bahwa pengaruh merupakan sesuatu yang konseptual dan tidak boleh terlihat, namun sebagai manusia sosial kehadiran dan pemanfaatannya dapat dirasakan dalam kehidupan dan aktivitas sehari-hari.

2. Model *Project Based Learning*

a. Definisi *Project Based Learning*

Project Based Learning merupakan model pembelajaran yang berfokus pada konsep dasar dan standar kedisiplinan, melibatkan siswa dalam latihan berpikir kritis dan tugas-tugas penting lainnya, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri, memungkinkan mereka untuk membuat pembelajaran mereka sendiri, dan pada akhirnya menyampaikan hasil pekerjaan siswa dalam format yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Hal ini berbeda dengan model pembelajaran umum, yang melibatkan pembelajaran berfokus pada guru, praktik ruang belajar terpisah, dan kelas singkat.. Model *Project Based Learning* menunjukkan bahwa latihan pembelajaran memerlukan waktu yang cukup lama, mencakup semua disiplin ilmu, berfokus pada siswa, dan disusun dengan praktik dan masalah yang dapat disertifikasi.

Pembelajaran *Project Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang dinamis di mana siswa merencanakan, merefleksikan, menilai pengaturan, dan membuat interpretasi yang berbeda dari pemikiran mereka saat ini. *Blumenfeld* melihat *Project Based Learning* adalah pendekatan pendidikan yang luas yang dapat mendorong anak-anak untuk mempertimbangkan kembali apa yang mereka lakukan daripada berfokus pada satu hal.

Kementerian Pendidikan Nasional menjelaskan dalam buku (Kokom Komalasari, dkk., 2023) bahwa *Project Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang memerlukan pembelajaran *imersif* dan dimana lingkungan pembelajaran dirancang untuk memungkinkan siswa mengeksplorasi masalah

nyata, memperdalam mata pelajaran, dan melakukan pekerjaan bermakna lainnya. Pendekatan ini memungkinkan siswa secara mandiri membentuk suatu proses pembelajaran dan mereplikasinya dalam produk nyata.

Project Based Learning merupakan proses pembelajaran yang dikaitkan dengan proyek. Proyek dapat dilakukan oleh siswa secara individu ataupun dalam bentuk kelompok dengan jangka waktu tertentu sehingga menghasilkan suatu produk yang dapat dipamerkan atau dipresentasikan.

b. Prinsip Model *Project Based Learning*

Model *Project Based Learning* bergantung pada aturan yang memungkinkan siswa belajar melalui kegiatan yang signifikan. Berikut standar dasar prinsip-prinsip yang mendasari model *Project Based Learning* adalah:

- 1) Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik memanfaatkan tugas nyata untuk meningkatkan pembelajaran.
- 2) Tugas proyek menekankan pada kegiatan penelitian berdasarkan tema yang telah ditetapkan selama proses pembelajaran. Model pembelajaran ini lebih efektif dan akurat jika digunakan di laboratorium.

Penelitian dilakukan secara nyata dan menghasilkan produk nyata yang dianalisis dan dikembangkan menjadi karya atau laporan berdasarkan tema tertentu. Hasil penelitian ini kemudian dapat dipresentasikan untuk mendapatkan pertanyaan dan saran untuk perbaikan proyek berikutnya.

- 1) Kurikulum. *Project Based Learning* berbeda dari kurikulum konvensional karena memerlukan strategi tujuan dengan proyek sebagai inti.
- 2) *Project Based Learning* menekankan tanggung jawab dan akuntabilitas siswa.
- 3) *Realisme*. Kegiatan siswa berfokus pada tugas-tugas yang relevan dengan

situasi dunia nyata dan menumbuhkan sikap profesional.

- 4) Pertanyaan yang semakin banyak menghasilkan afirmasi dan keinginan siswa untuk menemukan jawaban yang tepat. Proses belajar mandiri terjadi ketika siswa memiliki kesempatan untuk menemukan sendiri jawaban.
- 5) Umpan balik. Evaluasi, presentasi, dan diskusi siswa memberikan informasi bermanfaat. Pembelajaran pengalaman dihasilkan sebagai hasilnya.
- 6) Keterampilan umum. *Project Based Learning* meningkatkan keterampilan dasar seperti manajemen diri, kerja sama tim, dan pemecahan masalah.
- 7) *Driving Questions*. *Project Based Learning* berfokus pada pertanyaan atau masalah yang memungkinkan siswa menggunakan pengetahuan, konsep, dan prinsip yang relevan untuk memecahkan masalah tersebut.
- 8) *Constructive Investigation*. *Project Based Learning* adalah titik utama proyek, yang harus disesuaikan dengan kemampuan siswa.
- 9) *Autonomy*. Bagi siswa, proyek sangat penting. *Blumenfeld* memberikan penjelasan tentang *Project Based Learning*, yang mengandalkan proses yang relatif tepat waktu dan unit pembelajaran yang signifikan.

c. Karakteristik *Project Based Learning*

Hasil *review* model *Project Based Learning* menunjukkan beberapa karakteristik penting, seperti berikut:

- 1) Fokus pada masalah memperkenalkan konsep-konsep penting ke dalam pelajaran;
- 2) Proyek harus realistis;
- 3) Siswa dilibatkan dalam penelitian konstruktif saat membuat proyek; dan
- 4) Proyek harus dirancang oleh siswa.

Menurut gagasan Stripling dalam buku (Halimah & Marwati, 2020), adapun karakteristik *Project Based Learning* yang efektif yakni, sebagai berikut:

- 1) Bimbing siswa untuk mempelajari ide-ide kunci dan pertanyaan;
- 2) Merupakan proses penelitian;
- 3) Sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa;
- 4) Berpusat pada siswa saat membuat produk dan presentasi secara mandiri;
- 5) Menggunakan kemampuan berpikir kreatif, kritis, dan mencari informasi untuk melakukan penelitian;
- 6) Menarik kesimpulan dan membuat produk.

d. Langkah-Langkah Model *Project Based Learning*

Model *Project Based Learning* dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan kooperatif, dan pemahaman lebih lanjut. Model ini mencakup langkah-langkah berikut:



Gambar 2.1 Langkah-Langkah *Project Based Learning* (Faturrohman, 2015).

Berdasarkan gambar diatas, kegiatan yang harus dilakukan pada setiap langkah *Project Based Learning* adalah sebagai berikut:

1) Penentuan proyek

Pada tahap ini, siswa memilih tema atau topik proyek berdasarkan tugas proyek yang diberikan oleh guru. Siswa dapat memilih untuk mengerjakan proyek secara berkelompok atau sendiri, asalkan mereka tidak menyimpang dari tugas yang diberikan oleh guru.

2) Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek

Siswa merencanakan langkah-langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek, mulai dari awal hingga akhir, serta strategi untuk mengelolanya. Perencanaan proyek ini mencakup menetapkan aturan untuk menyelesaikan tugas proyek, memilih tugas yang akan membantu menyelesaikannya, menggabungkan tugas proyek yang berbeda, dan bekerja sama dengan tim.

3) Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek

Dengan bantuan guru, siswa mampu merencanakan semua kegiatan pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

4) Penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru

Rencana proyek dilaksanakan pada tahap ini. Membaca, meneliti, mengamati, wawancara, mencatat, membuat karya seni, mengunjungi lokasi proyek, dan menggunakan internet adalah beberapa aktivitas yang dilakukan selama proyek. Guru bertanggung jawab untuk memantau aktivitas siswa selama proyek. Untuk melakukan pemantauan ini, guru harus membuat rubrik untuk mencatat apa yang dilakukan siswa selama proyek.

5) Penyusunan laporan dan presentasi atau publikasi hasil proyek

Hasil proyek dapat berupa karya seni, sastra, teknologi, atau kerajinan tangan yang ditunjukkan atau dipublikasikan kepada siswa, guru, atau masyarakat sebagai pameran produk pembelajaran.

6) Evaluasi proses dan hasil proyek

Setelah pelajaran berakhir, guru dan siswa memikirkan kegiatan proyek dan hasilnya. Tugas proyek dapat diselesaikan sendiri atau dalam kelompok. Pada tahap evaluasi, siswa diberi kesempatan untuk mengungkapkan pengalaman mereka dalam menyelesaikannya. Pengalaman-pengalaman ini dapat berkembang menjadi diskusi tentang bagaimana tugas proyek dapat diselesaikan dengan lebih baik. Pada tahap ini, pengembalian proses dan produk yang dihasilkan juga dilakukan.

e. Kelebihan dan Kelemahan Model *Project Based Learning*

Beberapa kelebihan penerapan model *Project Based Learning* adalah model yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, mampu memecahkan masalah, membantu siswa lebih aktif dalam memecahkan masalah yang kompleks, meningkatkan keterampilan berkolaborasi, keterampilan berkomunikasi, meningkatkan keterampilan mengelola sumber daya, memberikan pengalaman dalam pengorganisasian proyek, efisiensi waktu dan pengelolaan sumber daya dalam proses penyelesaian proyek, memberikan kesempatan belajar untuk dapat berkembang sesuai kondisi dunia nyata.

Kelebihan model *Project Based Learning* adalah: 1) memberikan pintu pembelajaran yang terbuka kepada siswa untuk berkreasi sesuai keadaan sebenarnya; 2) melibatkan siswa dalam mempelajari cara mengumpulkan data dan

menerapkan informasi ini untuk mengatasi masalah yang sebenarnya; dan 3) menjadikan udara menawan. Sementara itu, terdapat kekurangan pada model pembelajaran *Project Based Learning*, yaitu 1) memerlukan instruktur yang berbakat dan mampu belajar; 2) membutuhkan peralatan dan material yang memadai; dan 3) kesulitan mengikutsertakan seluruh siswa dalam pekerjaan kelompok (Sunita dkk, 2019).

Model *Project Based Learning* juga dapat melibatkan siswa untuk mampu belajar mengumpulkan informasi dan menerapkannya untuk memecahkan masalah di dunia nyata, serta menciptakan suasana belajar aktif. Sedangkan kelemahan lain dari model *Project Based Learning* antara lain memerlukan waktu yang lama dan biaya yang cukup besar.

2. *Lectora Inspire*

a. Definisi *Lectora Inspire*

Lectora adalah perangkat lunak pena yang dikembangkan oleh *Triviant's Corporation* untuk membuat konten *e-learning*. Menurut Wikipedia Indonesia, perangkat lunak ini sangat mudah digunakan untuk membuat konten multimedia untuk pembelajaran interaktif. Dengan *Lectora*, Anda dapat membuat kursus, penilaian, dan presentasi online serta mengubah presentasi *Microsoft PowerPoint* menjadi konten pembelajaran online.

Konten yang dikembangkan dengan perangkat lunak *Lectora* dapat dipublikasikan dalam berbagai format seperti HTML (*Hyper Text Markup Language*), *Single file*, *Exceutable*, dan CD-ROM. Konten *Lectora* ini sesuai dengan standar industri *e-learning*, seperti SCROM (*Sharable Content Object Reference Model*) dan AICC (*Airline Industry CBT Committee*). *Lectora* juga

kompatibel dengan standar berbasis LMS (*Learning Management System*).

Lectora memungkinkan pengguna membuat kuis dan tes dalam format benar-salah, pilihan ganda, mencocokkan, *drag-and-drop*, esai, dan jawaban singkat. Pengguna dapat menggunakan *Action Palette* untuk memasukkan respons tentang objek data untuk membuat skenario pembelajaran bercabang untuk pembelajaran adaptif. *Lectora Inspire* memiliki sejumlah alat otomatis, termasuk *wizard* judul, pemeriksa ejaan, dan daftar referensi otomatis untuk pembuatan menu.

Keunggulan *Lectora Inspire* untuk mengembangkan Multimedia Pembelajaran Interaktif, antara lain:

- 1) *Lectora Inspire* dapat digunakan untuk membuat website, konten *e-learning* interaktif dan presentasi.
- 2) Konten yang dikembangkan dengan perangkat lunak *Lectora Inspire* dapat dipublikasikan dalam berbagai format seperti HTML, *single file executable*, CD-ROM, maupun standar *e-learning* seperti SCORM dan AICC.
- 3) *Lectora Inspire* kompatibel dengan berbagai sistem pembelajaran (LMS).
- 4) Berisi banyak fungsi untuk mengembangkan media sesuai kebutuhan.
- 5) Memiliki banyak model *template* yang telah disediakan.
- 6) Fasilitas aplikasi pendukung lainnya, seperti: *Snagit*, *Camtasia*, dan *Flypaper*.
- 7) Pembuatan model kuis dan soal dengan mudah.

b. Komponen *Lectora Inspire*

Di dalam aplikasi *Lectora* memiliki beberapa komponen yang memiliki fungsi masing-masing. *Tools* atau komponen tersebut diantaranya adalah:

- 1) *Work area* berfungsi sebagai tempat untuk mempresentasikan hasil pekerjaan

yang telah dibuat sehingga dapat mengetahui hasil sementara.

- 2) *Title properties* memiliki beberapa komponen untuk mengedit tampilan lembar kerja, yakni:
- 3) *Additional files* berfungsi untuk menambah file agar dapat menunjang tampilan yang sedang dibuat.
- 4) *Author control* berfungsi untuk memberikan password pada media ketika akan digunakan.
- 5) *Formelements* berfungsi mengatur radio button dan *checkboxes*.
- 6) *Transitions* berfungsi untuk mengatur peralihan model menuju ke *slide* selanjutnya.
- 7) *General* berfungsi untuk mengganti penanda proyek dan mengatur ukuran tampilan proyek yang diinginkan.
- 8) *Background* berfungsi untuk mengatur latar yang ingin digunakan.
- 9) *Frames* berfungsi untuk mengatur tampilan yang akan dibuat.
- 10) *Content* berfungsi untuk mengatur tipe file jika ingin diupload.
- 11) *Title explorer* berfungsi sebagai lembar penyimpanan komponen yang telah digunakan sebelumnya dalam pembuatan proyek.
- 12) Berbagai macam *tools*
 - a) *Standart toolbar* berfungsi untuk menyimpan, menyalin, mencetak dan lain-lain.
 - b) *Insert toolbar* berfungsi untuk menambahkan berbagai macam file ke dalam tampilan.
 - c) *Text toolbar* berfungsi untuk menambahkan kata yang ingin dimasukkan ke dalam tampilan.

- d) *Mode bar* berfungsi untuk menampilkan sementara proyek yang telah dibuat guna untuk menguji hasil.
- e) *Layout bar* berfungsi untuk mengatur tata letak komponen.
- f) *Form bar* berfungsi untuk menambahkan *checkboxes*, *checklist*, dan *radio button*.
- g) *Tools bar* berfungsi untuk menggunakan *tools* tambahan yang telah disediakan oleh aplikasi itu sendiri yakni *lectora*.

c. Prosedur Penggunaan *Lectora Inspire*

- 1) Buka *software lectora inspire* demo. Kemudian, klik dua kali pada icon.
- 2) Setelah muncul halaman *getting started with lectora*. Terdapat pilihan *Create New Title*, *Open Existing Title*, serta *Video Tour and Tip of The Day*. Pada pilihan *Create New Title*, *Template*, dan *Blank Title*.
- 3) Kemudian muncul *form* pemberian nama pada proyek media yang akan dibuat serta tempat untuk menyimpan proyek media yang akan dibuat.
- 4) Kemudian muncul tampilan *form* pengatur ukuran halaman. Terdapat dua pilihan, yakni *fixed page size* atau *taller page with scrollbar*.
- 5) Setelah selesai menentukan ukuran, kemudian klik *finish* maka akan muncul halaman awal media yang akan dibuat.
- 6) Setelah pembuatan media selesai, maka langkah selanjutnya adalah mengupload kedalam berbagai format yang diinginkan.
- 7) Selesai.

4. Kreativitas Belajar Siswa

a. Definisi Kreativitas

Bahasa Inggris mengambil istilah kreatif yang berarti "menciptakan, menimbulkan, dan membuat." Kata benda *creativity*, yang berarti daya tarik, berasal dari kata *to create*. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, "kreativitas" didefinisikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu, kemampuan untuk berkreasi, kekreatifan, dan kemampuan untuk menciptakan. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan hubungan baru, menemukan topik dan perspektif baru, dan membuat kombinasi dari dua atau lebih ide yang diingat. Setiap karya adalah kombinasi konsep baru, produk inovatif, dan seni yang dapat memenuhi kebutuhan manusia.

Kreativitas biasanya digambarkan sebagai kemampuan berpikir kritis dan memiliki banyak ide dan konsep. Orang kreatif memiliki kemampuan untuk menghubungkan hal-hal yang belum pernah terhubung sebelumnya, menemukan atau memperoleh solusi baru, dan mengembangkan ide-ide baru.

Kreativitas dapat didefinisikan secara fungsional sebagai keterampilan yang menunjukkan kemampuan untuk mengembangkan, memperkaya, dan memprivatisasi suatu gagasan atau pendapat serta kemampuan untuk berpikir dengan bebas, fleksibel, dan unik. Ketika seseorang dapat melihat hal-hal, situasi, atau masalah dari sudut pandang yang berbeda, kemampuan mereka untuk menilai atau mengevaluasi suatu objek atau situasi juga mencerminkan kreativitas. Misalnya, ketika seorang anak melihat gambar suatu objek atau keadaan, dia diminta untuk mengatakan apa yang salah atau tidak sesuai dengan gambar tersebut.

Kreativitas untuk melihat apa yang dilihat orang lain di sekitar anda dan membuat hubungan yang tidak terpikirkan oleh orang lain. Kreativitas berarti kemampuan untuk menemukan solusi baru dan berguna. Orang-orang kreatif memberikan makna atau tujuan baru pada tugas, menemukan kegunaan baru, memecahkan masalah, atau menambah nilai estetika. Itu sebabnya orang bisa berkreasi, baik sebagai ibu rumah tangga maupun sebagai penulis. Kreativitas bermanfaat bagi orang tua yang mengasuh anak, pelukis, dan wirausahawan yang menciptakan hal-hal baru.

Pengembangan kreativitas pada siswa meliputi aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik. Pengembangan kemampuan kognitif antara lain dengan meningkatkan kelancaran, fleksibilitas dan orisinalitas berpikir. Perkembangan emosional terjadi melalui pengembangan sikap dan minat terhadap urgensi kreatif. Pengembangan keterampilan psikomotorik berlangsung melalui penyediaan sarana dan prasarana pendidikan yang memungkinkan peserta didik mengembangkan keterampilan untuk menciptakan karya yang produktif dan inovatif.

b. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses perubahan eksistensial pada diri manusia, serta pengetahuan, pemahaman, sikap dan perilaku, keterampilan, kesanggupan dan keterampilan, daya tanggap dan berpendapat (Ulfa., 2020). Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk mencapai perubahan, sehingga terciptalah perilaku yang sama sekali baru, pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Kreativitas adalah hasil pembelajaran keterampilan kognitif secara menyeluruh. Kreativitas dapat dipelajari melalui proses pembelajaran (Bujari, 2018). Oleh karena itu, belajar pada hakikatnya adalah suatu proses perubahan perilaku melalui interaksi individu dengan lingkungan melalui pengalaman. Dalam hal ini, proses merupakan rangkaian aktivitas yang berkesinambungan, langkah demi langkah, dan bergantian yang membentuk pengajaran dan pembelajaran.

Akibat belajar, perilaku dipengaruhi oleh banyak faktor, baik yang berasal dari dalam diri individu (faktor internal) maupun yang berasal dari luar individu (faktor ekstrinsik). Faktor internal meliputi keterampilan, minat, kebiasaan, usaha, dan motivasi. Faktor eksternal dalam proses pendidikan dan pengajaran dapat digolongkan menjadi tiga yaitu lingkungan rumah, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Salah satu dari tiga lingkungan yang paling mempengaruhi proses belajar mengajar adalah lingkungan sekolah seperti guru, peraturan sekolah, dan lain-lain. Faktor lingkungan sekolah di atas pada dasarnya berperan sebagai lingkungan belajar, yaitu lingkungan tempat siswa dapat berinteraksi dengan cara yang mendorong pembelajaran.

c. Pengertian Kreativitas Belajar

Kreativitas belajar adalah kegiatan yang secara subyektif, yang berarti kita memutuskan sendiri apakah kita ingin belajar atau tidak. Pembelajaran kreatif erat kaitannya dengan penghayatan pembelajaran terhadap pengalaman yang sangat menyenangkan.

Hal terpenting dalam belajar kreativitas bukanlah menemukan sesuatu yang tidak diketahui orang sebelumnya, tetapi produk dari kreativitas itu adalah sesuatu apa yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya. Belajar adalah kemampuan siswa untuk menemukan cara baru dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran.

Kreativitas belajar adalah kemampuan untuk mencipta kombinasi baru berdasarkan materi, pengetahuan, dan data yang masuk akal dan bermanfaat (Wulandari, dkk., 2019). Kreativitas sering digambarkan sebagai kemampuan berpikir kritis dan dengan banyak ide dan imajinasi. Orang kreatif melihat hal yang sama tetapi dengan cara berpikir yang berbeda, sehingga kemampuan inilah yang digunakan untuk menemukan ide dan solusi yang baru.

Berdasarkan beberapa tentang kreativitas dan belajar di atas, bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan atau prestasi tertentu untuk mengubah sesuatu yang baru menjadi sesuatu yang bermakna dan berguna berdasarkan bahan, informasi, data, dan unsur-unsur yang sudah ada. Belajar adalah proses usaha untuk mencapai perubahan perilaku individu secara keseluruhan dan bertahan lama, sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan uraian dari pernyataan di atas, disimpulkan bahwa belajar menjadi kreatif adalah kemampuan manusia untuk menemukan dan menciptakan sesuatu yang baru, cara yang baru, model baru yang berguna bagi diri sendiri dan orang lain. Cara yang baik untuk belajar bukan hanya menjadikan kemampuan kreatif yang merupakan bawaan tetapi merupakan hasil dari potensi kreatif seseorang dan hubungan antara proses belajar dan pengalaman lingkungannya, sehingga memungkinkan untuk menghasilkan komposisi dan ide baru.

Mewujudkan kreativitas siswa membutuhkan dorongan dan dukungan yang kuat dari siswa itu sendiri sehingga menghasilkan sesuatu. Ada beberapa kemungkinan untuk meningkatkan kreativitas, yaitu:

- 1) Asosiasi
- 2) Lingkungan
- 3) Game
- 4) Seni
- 5) Teknologi
- 6) Pikirkan
- 7) Membaca
- 8) Pikiran bawah sadar

d. Ciri-Ciri Kepribadian Kreatif

Salah satu hal yang menentukan lingkungan seseorang adalah kreativitas yang mana kemampuan untuk membentuk kombinasi baru dari yang sudah ada. Orang kreatif bisa melakukan itu membuat objek yang berbeda dari bahan yang sudah tersedia, apakah bahan tersebut masih digunakan atau akan digunakan. Karya tertinggi dari pikiran para ilmuwan dan penemu pada dasarnya tidak ada yang baru tetapi itu adalah kombinasi dari ide atau elemen yang sudah ada.

Kreativitas mereka terletak pada kenyataan bahwa mereka berhasil menggabungkan kembali hal-hal yang ada menjadi hal-hal yang bermakna dan berguna. Itu semua karena orang kreatif yang membuat kebebasan berpikir dan bertindak. Kebebasan datang dari diri sendiri, termasuk kemampuan untuk mengendalikan diri dan mencari alternatif yang memungkinkan untuk memenuhi potensi kreatif itu sendiri.

Pada umumnya anak kreatif selalu ingin tahu, ingin memperoleh banyak hal, memiliki hobi dan menyukai aktivitas kreatif. Anak kreatif cenderung cukup mandiri dan percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko (walaupun dengan perhitungan) dibandingkan anak-anak lain pada umumnya, artinya mereka tidak mendengarkan kritik dan ejekan orang lain.

Kreativitas mengacu pada proses berpikir manusia, sehingga seseorang yang memiliki kreativitas mampu berpikir jauh kedepan, yang memiliki imajinasi untuk menciptakan sesuatu yang kreatif (Wulandari, dkk. 2019).

e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Pendidikan adalah tanggung jawab bersama keluarga (orangtua), sekolah dan masyarakat. Ketiga lingkungan pendidikan tersebut berdampak pada perkembangan anak, termasuk kreativitasnya.

1) Lingkungan Sekolah

Memasuki lingkungan pendidikan sekolah, anak mengalami berbagai perubahan. Dia harus mematuhi tuntutan figur otoritas baru, yakni guru. Dia membuat banyak kenalan dan tetap berhubungan dengan anak-anak dari berbagai usia. Semua ini berdampak besar pada sikap dan perilaku anak. Guru sekolah memainkan peran yang sangat penting dalam perkembangan intelektual, emosional dan sosial siswa (Chusna & Utami., 2020)

Guru membantu membentuk nilai-nilai dalam diri siswa, seperti nilai kehidupan, nilai moral dan nilai sosial. Guru dapat merangsang rasa ingin tahu, motivasi, harga diri dan kreativitas siswa. Bahkan guru bisa lebih berpengaruh daripada orang tua karena tugas guru adalah mengevaluasi hasil kerja, sikap dan perilaku siswa.

2) Lingkungan Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan terkecil dalam lingkup masyarakat yang merupakan lingkungan pertama dan terpenting dalam kehidupan seseorang, maka perannya dalam perkembangan fisik dan mental seseorang tidak dapat diabaikan. Interaksi sehari-hari seorang anak dengan orang tuanya memiliki dampak besar pada pertumbuhan dan perkembangannya di masa depan.

3) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan sekolah dan keluarga kreativitas manusia juga dipengaruhi oleh lingkungan masyarakat, karena setiap individu sebagai makhluk sosial tidak dapat memisahkan dirinya dari masyarakat. Seperti lingkungan yang lebih besar, masyarakat membentuk budaya yang dihasilkan dari beragam pandangan dan gaya hidup anggotanya. Budaya adalah bagian yang tidak terpisahkan dari setiap individu dalam masyarakat, ia dipromosikan oleh budaya lain yang berbeda.

Lingkungan yang terpenting adalah memahaminya, orang tua dan guru percaya bahwa setiap orang memiliki potensi kreatif. Sayangnya, banyak orang tua dan guru yang tidak menyadari atau kurang menghargai kreativitas anak. Mereka lebih menyukai anak yang selalu patuh dan melakukan hal-hal yang diinginkan orang tuanya atau melakukan hal yang sama seperti anak lainnya.

f. Indikator-Indikator Kreativitas Belajar

Kreativitas ada di bagian atas taksonomi domain kognitif, afektif dan psikomotorik (Nafiati, 2021). Sebelum siswa berkreasi atau mencipta apa saja, dapat dilihat dibawah ini bahwa indikator kreativitas dalam pembelajaran adalah:

- 1) Mengidentifikasi pengertian, contoh dan jenis.
- 2) Identifikasi bahan, alat dan langkah-langkah.

- 3) Merancang
- 4) Membuat karya sesuai dengan rencana yang telah dibuat.

Dalam hal ini, siswa harus melakukan dan mencapai indikator yang telah ditentukan. Kreativitas terletak pada keberhasilan dalam membentuk kombinasi baru yang bermakna dan berguna. Menumbuhkan kreativitas, ide atau gagasan diri sendiri sehingga siswa harus di dukung agar potensi yang ada diarahkan mengembangkan keterampilan sendiri sehingga tujuan tersebut terkait dengan indikator kreativitas. Hamzah B.Uno dan Nurdin Mohammad berpendapat bahwa indikator kreativitas adalah sebagai berikut:

- 1) Fleksibilitas

Kemampuan berpikir fleksibel adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara yang berbeda, melihat masalah dari berbagai sudut pandang, dan mempertimbangkan banyak jenis solusi.

- 2) Originalitas

Originalitas dalam berpikir berarti produksi tanggapan yang tidak biasa, tidak masuk akal, atau cerdas. Ide orisinal harus bermanfaat secara sosial. Originalitas memungkinkan seseorang untuk menghasilkan ide-ide yang baru dan inovatif, yang dapat membantu dalam menyelesaikan masalah kompleks dan menciptakan inovasi baru.

- 3) Elaborasi

Elaborasi merupakan tahapan pembelajaran yang dilakukan secara tekun dan cermat. Pada tahap ini, proses belajar mengajar mengarahkan siswa untuk mulai mengerjakan tugas secara tekun dan cermat.

4) Kefasihan

Kefasihan dalam konteks pembelajaran merujuk pada kemampuan seseorang untuk melakukan suatu tugas dengan lancar dan efektif.

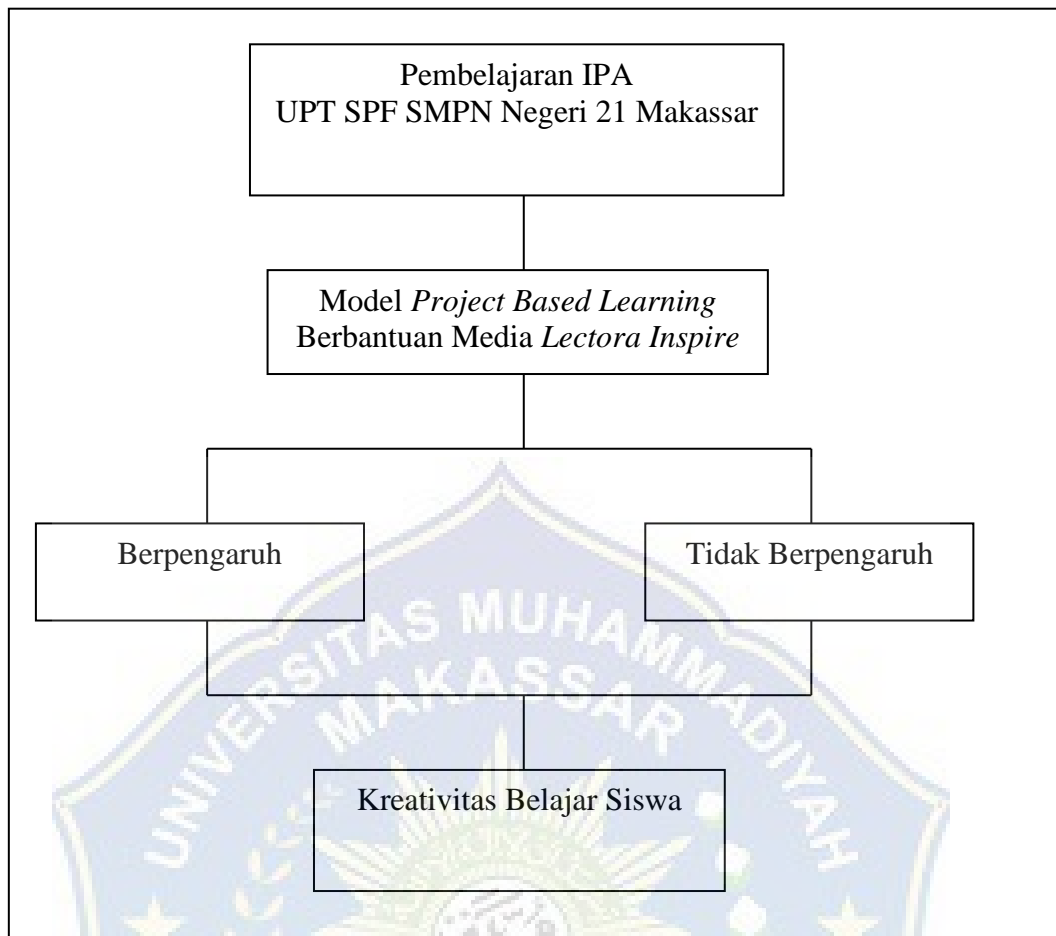
B. Kerangka Pikir

Kajian teoritis di atas, maka dirumuskan suatu garis pemikiran yang menyatakan bahwa pembelajaran ilmiah di sekolah harus sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan dalam Undang-Undang Tujuan Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 dalam kaitannya dengan pembelajaran. Salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif sesuai dengan tujuan pembelajaran IPA, yaitu meningkatkan kompetensi berpikir kreatif siswa.

Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk mengidentifikasi kemungkinan solusi yang berbeda untuk masalah yang berbeda, dan itu adalah bentuk pemikiran yang kurang mendapat perhatian dalam pendidikan, terutama di pendidikan sekolah, yang masih berfokus pada pengumpulan informasi, memori terfokus dan pemikiran logis (Muthaharah, 2018). Selain itu, paradigma pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga tidak memberi ruang bagi pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitasnya dengan merancang dan membuat proyek yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah. Penelitian ini memberikan hasil evaluasi mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa yang hanya melibatkan satu kelas eksperimen tanpa kelas pembandingan dan tanpa tes awal.

Berikut merupakan alur kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Pikir

C. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan digunakan untuk menjelaskan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Berikut ini adalah beberapa hasil penelitian yang terkait penelitian ini, yakni:

a. Hasil Penelitian Siti Maulida Purnawanti (2017)

Penelitian Siti Maulida Purnawanti (2017) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran TIK Kelas IX SMP Negeri 3 Semarang”. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebelum adalah 65.9 dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* adalah 82.7, nilai

tersebut membuktikan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata. Selain itu, nilai tersebut di uji menggunakan uji t, dan mendapat nilai T hitung sebesar 12,48 dan T tabel sebesar 2.040. $12,48 > 2.040$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberi media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire*. Selain itu setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* dalam proses pembelajaran siswa menjadi lebih berantusias serta aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian Siti Maulida bertujuan untuk memaparkan pengembangan media Pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada mata pelajaran TIK serta kontribusi pengembangan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX SMP Negeri 3 Semarang. Sedangkan, tujuan penelitian yakni untuk mengetahui bagaimana pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan media *Lectora Inspire* dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa. Selain itu, yang membedakan adalah objek penelitian, karena penelitian ini akan dilaksanakan di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar.

b. Hasil Penelitian Inas Nafisah (2017)

Penelitian Inas Nafisah (2017) berjudul “Pengaruh Model *Project Based Learning (PjBL)* melalui Pembuatan Awetan Bioplastik Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 12 Bandar Lampung pada Materi Keanekaragaman Makhluk Hidup”. Hasil penelitian ini yaitu, ada pengaruh model *Project Based Learning* melalui pembuatan awetan bioplastik terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas VII pada materi keanekaragaman makhluk hidup nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 64,19 berkategori sedang dan kelas kontrol sebesar 44,85 berkategori rendah. Dengan

demikian model *Project Based Learning* melalui pembuatan awetan bioplastik dapat digunakan oleh guru di sekolah sebagai alternatif pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Inas Nafisah terdapat pada variabel bebas dan variabel terikatnya yang dimana variabel bebas yakni penggunaan model *Project Based Learning* dan variabel terikatnya yakni kreativitas siswa. Adapun perbedaan penelitian yakni terdapat pada tujuan penelitiannya. Tujuan penelitian Inas Nafisah media dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX SMP Negeri 3 Semarang. Sedangkan, tujuan penelitian yakni untuk mengetahui bagaimana pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan media *Lectora Inspire* dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa. Selain itu, yang membedakan adalah objek penelitian, karena penelitian ini akan dilaksanakan di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar.

c. Hasil Penelitian Ulfisa Ananda (2018)

Penelitian Ulfisa Ananda (2018) berjudul “Penerapan Model *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas IV MIN 6 Aceh Selatan.” Hasil penelitian ini yaitu, diperoleh rata-rata hasil observasi aktivitas guru siklus I sebesar 64,21 (cukup) mengalami peningkatan pada siklus II 77,89 (baik) dan semakin meningkat pada siklus III 91,57 (baik sekali). Dengan demikian model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada materi macam-macam sumber energi di kelas IV MIN 6 Aceh Selatan.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Ulfisa Ananda terdapat pada variabel bebas dan variabel terikatnya yang dimana variabel bebas yakni penggunaan model *Project Based Learning* dan variabel terikatnya yakni kreativitas siswa. Adapun perbedaan penelitian yakni terdapat pada tujuan penelitiannya. Tujuan penelitian Ulfisa Ananda bertujuan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa terhadap materi macam-macam sumber energi melalui model *Project Based Learning* pada siswa kelas IV MIN 6 Aceh Selatan. Sedangkan, tujuan penelitian yakni untuk mengetahui bagaimana pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan media *Lectora Inspire* dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa. Selain itu, yang membedakan adalah objek penelitian, karena penelitian ini akan dilaksanakan di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar..

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan kajian pustaka yang telah dikemukakan, hipotesis penelitian ini adalah penggunaan model *Project Based Learning* berbantuan *Lectora Inspire* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IX di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang spesifikasinya sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas dari awal hingga perumusan desain penelitian (Zakariah, dkk., 2020). Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang menentukan pengaruh variabel bebas (perlakuan) terhadap variabel terikat (hasil) dalam kondisi terkendali.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design*, dengan bentuk *one shot case study*. *The one shot case study* yaitu desain penelitian yang hanya melibatkan satu kelas eksperimen yang dilaksanakan tanpa kelas pembandingan dan tanpa menggunakan tes awal.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dijadikan sebagai tempat dalam melaksanakan penelitian yakni UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar yang beralamat di Jl. BTN. Minasa Upa A6. Karunrung, Kec, Rappocini, Kota Makassar, Provinsi. Sulawesi Selatan.

C. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Sugiyono (2019: 126), mengatakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian

ditarik kesimpulannya” (Fauziyyah, 2019). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar yang berjumlah 205 orang.

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Total
IXA	12	13	25
IXB	17	12	29
IXC	13	14	27
IXD	18	7	25
IXE	15	10	25
IXF	19	8	25
IXG	11	16	27
IXH	13	9	22
Total	118	87	205

(Sumber Data: Kantor Tata Usaha UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar)

2. Sampel

Sampel diartikan sebagai bagian dari populasi yang diambil melalui cara-cara tertentu yang juga memiliki karakteristik tertentu, jelas, dan lengkap yang dianggap bisa mewakili populasi (Ramdhan, 2021). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Cluster Random Sampling*. Salah satu metodenya yakni dengan menggunakan Rumus Slovin.

Rumus slovin adalah suatu rumus yang digunakan untuk menemukan jumlah minimum sampel dari populasi yang terbatas atau disebut juga dengan *finite population survey*. Rumus ini termasuk ke dalam *simple random sampling* karena setiap individu mempunyai kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel. Adapun penentuan jumlah sampel yakni dengan menggunakan rumus slovin, sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = persentase batas toleransi (*margin of error*)

Untuk menggunakan rumus ini, pertama ditentukan berapa batas toleransi kesalahan. Batas toleransi ini dinyatakan dalam bentuk persentase. Semakin kecil toleransi kesalahan, maka semakin akurat sampel menggambarkan populasi. Penelitian dengan batas kesalahan 5% berarti memiliki tingkat akurasi 95%. Dalam penelitian ini, terdapat 238 populasi, dan akan dilakukan survei dengan mengambil sampel batas toleransi kesalahan 5%. Dengan menggunakan rumus:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{205}{1 + 205 \times 0,05^2}$$

$$n = \frac{205}{1 + 205 \times 0,0025}$$

$$n = \frac{205}{1 + 205 \times 0,0025}$$

$$n = \frac{205}{1 + 0,5125}$$

$$n = \frac{205}{1,5125}$$

$$n = 135,5$$

$$n = 136$$

Dengan demikian, sampel yang dibutuhkan adalah 136 orang. Adapun hasil dari rumus slovin, maka dipilihlah sampel dari populasi dengan menggunakan teknik *cluster simple random sampling* dari setiap populasi yang ada.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

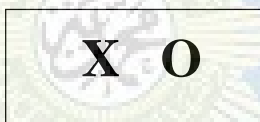
Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Total
IXA	8	9	17
IXB	10	7	17
IXC	9	8	17
IXD	9	8	17
IXE	11	6	17
IXF	12	5	17
IXG	7	10	17
IXH	10	7	17
Total	77	59	136

(Sumber Data: Kantor Tata Usaha UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar)

D. Desain Penelitian

Bentuk desain penelitian yang digunakan adalah *One Shot Case Study*, yang dimana penelitian ini dilakukan tanpa membandingkan keadaan sebelum dan sesudah pembelajaran. Dalam desain penelitian ini, peneliti hanya mengadakan *treatment* satu kali yang diperkirakan sudah mempunyai pengaruh, kemudian diadakan *posttest*. Desain ini digunakan untuk meneliti peningkatan kreativitas belajar siswa pada ranah afektif dan psikomotorik.

Setelah dilaksanakan *treatment*, makasiswa diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui sejauh mana pengaruh pembelajaran IPA terhadap kreativitas belajar siswa dengan menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media *Lectora Inspire*. Desain penelitian yang digunakan dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 3.1 Desain Penelitian

(Hardani, 2020. Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif)

Keterangan:

X = Perlakuan dengan menggunakan model *Project Based Learning*

O = Evaluasi akhir

E. Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang terbentuk dari apa yang peneliti lakukan adalah subjek penyelidikan untuk mendapatkan informasi tentang kemudian menarik kesimpulan (Zakariah, dkk. 2020). Secara umum, ada dua jenis

variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel independen (independen) adalah variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan atau munculnya variabel dependen. Sedangkan variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi oleh atau merupakan akibat dari variabel independen (independen).

Dari uraian di atas, jelas bahwa dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan model *Project Based Learning* berbantuan media *Lectora Inspire* (variabel berpengaruh). Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah kreativitas belajar siswa (variabel yang dipengaruhi).

F. Definisi Operasional Variabel

1. Definisi Operasional

Untuk menggambarkan secara operasional variabel penelitian, berikut ini akan diuraikan definisi operasional variabel-variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini:

a) Model *Project Based Learning* berbantuan media *Lectora Inspire*

Project Based Learning adalah model pembelajaran yang berfokus pada konsep inti dan prinsip disiplin, melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas bermakna lainnya, memberi mereka kesempatan untuk bekerja secara mandiri, membangun Pembelajaran sendiri, dan akhirnya menghasilkan produk dari karya siswa yang berharga dan realistis. Model *Project Based Learning* menekankan kegiatan pembelajaran yang relatif panjang, holistik, *interdisipliner*, berpusat pada siswa, dan berintegrasi dengan praktik dan masalah

di dunia nyata.

Menurut Wikipedia Indonesia, *Lectora* adalah perangkat lunak pena yang dikembangkan oleh Trivians Corporation untuk mengembangkan konten *e-learning*. Dengan *Lectora* anda dapat membuat kursus pelatihan, penilaian, dan presentasi online dan mengubah presentasi *Microsoft PowerPoint* menjadi konten pembelajaran online. *Lectora* sangat mudah digunakan untuk mengembangkan konten multimedia untuk pembelajaran interaktif.

b) Kreativitas Belajar Siswa

Kreativitas belajar adalah kegiatan yang secara subyektif, yang berarti kita memutuskan sendiri apakah kita ingin belajar atau tidak. Pembelajaran kreatif erat kaitannya dengan penghayatan pembelajaran terhadap pengalaman yang sangat menyenangkan. Hal terpenting dalam belajar kreativitas bukanlah menemukan sesuatu yang tidak diketahui orang sebelumnya, tetapi produk dari kreativitas itu adalah sesuatu apa yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya. Belajar adalah kemampuan siswa untuk menemukan cara baru dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran.

2. Pengukuran Variabel

Skala Likert adalah suatu metode pengukuran yang digunakan dalam survei untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi responden. Skala Likert digunakan untuk mengukur instrumen angket. Ini membagi variabel yang akan diukur menjadi beberapa indikator. Item kategori dan nilai ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.3 Skala Likert

No.	Kategori	Nilai
1.	Sangat Sering	5
2.	Sering	4
3.	Kadang-kadang	3
4.	Jarang	2
5.	Tidak Pernah	1

(Sumber Data: Sugiyono, 2018)

G. Prosedur Penelitian

Tahap-tahap prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Observasi
 - a. Mengurus surat perizinan pelaksanaan penelitian
 - b. Melakukan diskusi dengan kepala sekolah mengenai penelitian yang akan dilakukan
 - c. Melakukan konsultasi dengan guru bidang studi IPA kelas IX mengenai proses pembelajaran yang nantinya akan digunakan dalam penelitian,
 - d. Mengamati keadaan siswa serta materi yang akan diteliti.
2. Tahap Persiapan
 - a. Menyusun instrument dan alat evaluasi
 - b. Menyusun langkah-langkah pelaksanaan penelitian

3. Tahap Pelaksanaan

- a. Melakukan proses pembelajaran dengan menerapkan model *Project Based Learning*
- b. Mengisi lembar observasi siswa untuk melihat aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung
- c. Memberikan tes dalam bentuk essay untuk melakukan evaluasi (*posttest*)

4. Tahap Pelaporan

Setelah proses pembelajaran dan pemberian tes selesai dilakukan, maka data yang telah diperoleh akan dikelola kemudian dilakukan pembahasan untuk pengambilan keputusan.

H. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2019: 156) “Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang diamati” (Purwono, dkk., 2019). Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, dan angket/kuisisioner.

1. Lembar Observasi

Observasi dalam penelitian ini berupa pengamatan yang berisi gambaran penggunaan pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan media *Lectora Inspire* dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa yang mencakup kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup pembelajaran serta nilai dengan menambahkan tanda *check list* pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan gambaran yang diamati pada penggunaan media.

Tabel 3.4 Kuisisioner Obervasi

Indikator	Pernyataan
Kedisiplinan	Kehadiran
	Datang tepat waktu
	Pulang tepat waktu
Keaktifan	Siswa aktif mencatat materi pelajaran
	Siswa aktif bertanya
	Siswa aktif mengajukan ide
Perhatian	Diam, tenang
	Terfokus pada materi
	Antusias
Penugasan	Ketepatan mengerjakan tugas
	Mengerjakan semua tugas

(Sumber Data: Sugiyono, 2018)

2. Angket/Lembar Kuesioner

Lembar kuesioner adalah instrumen yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data dari responden. Lembar kuesioner digunakan untuk mengukur variabel. Berikut lembar kuesioner berisi pernyataan yang berkaitan dengan indikator *Project Based Learning* dan kreativitas belajar siswa.

Tabel 3.5 Kuisisioner Model *Project Based Learning*

Indikator	Pernyataan
Pemahaman	Istilah pemahaman pembelajaran
	Ciri-ciri pembelajaran
	Langkah-langkah pembelajaran
Pelaksanaan	Memuat desain

(Sumber Data: Sugiyono, 2018)

Tabel 3.6 Kuisisioner Kreativitas Belajar Siswa

Indikator	Pernyataan
Fleksibilitas	Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi
	Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda
	Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda
Originalitas	Mampu melahirkan ungkapan baru dan unik
	Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri
	Mempunyai kemauan keras untuk menyelesaikan tugas
Elaborasi	Menanggapi pertanyaan secara aktif dan bersemangat
	Berani menerima atau melaksanakan tugas berat
	Senang mencari metode atau cara praktis dalam belajar
	Kritis dalam memeriksa hasil pekerjaan
	Agresif dalam bertanya
Kefasihan	Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan
	Mandiri dalam belajar

(Sumber Data: Sugiyono, 2018)

I. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang akurat dalam penelitian, maka peneliti menggunakan prosedur sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan proses pengumpulan data yang paling umum digunakan untuk mengetahui gejala yang dialami subjek penelitian dan jika responden yang diamati tidak terlalu besar. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini yakni berupa lembar observasi kegiatan belajar siswa selama menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media *Lectora Inspire*.

Tabel 3.7 Interval Nilai

No.	Interval Nilai	Kategori
1.	0% - 20%	Tidak baik
2.	21% - 40%	Kurang baik
3.	41% - 60%	Cukup baik
4.	61% - 80%	Baik
5.	81% - 100%	Sangat baik

(Sumber Data: Sugiyono, 2018)

2. Angket

Sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden yakni guru dan siswa tentang kepraktisan media. Dalam angket peneliti menggunakan skala likert terdapat 5 alternatif jawaban dengan kriteria

skor sangat baik 5; baik 4; cukup baik 3; kurang baik ; dan tidak baik 1.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara meneliti dan mempelajari sebuah catatan tentang suatu hal yang sudah baik berupa tulisan, gambar, video atau karya-karya lainnya. Teknik dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data tentang status siswa yang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, serta jumlah siswa kelas IX UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar.

J. Teknik Analisis Data

Setelah informasi yang diperlukan tersedia, langkah selanjutnya dilakukan mengolah data yang terkumpul. Kinerja analisis data adalah pengelompokan materi berdasarkan variabel dan jenis responden, penyajian untuk mengetahui data setiap variabel yang diteliti, lakukan perhitungan untuk menjawab rumus tersebut memecahkan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial, yaitu sebagai berikut:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah diperoleh tanpa menarik kesimpulan yang berlaku untuk umum dan menggeneralisasi (Sholikhah, 2016). Teknik analisis data ini akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif, untuk menghitung presentase setiap item pertanyaan.

Untuk menggambarkan bagaimana pengaruh penggunaan *model Project Based Learning* berbantuan media *Lectora Inspire* kelas IX UPT SPF SMP Negeri 2 Makassar. Presentase dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Presentase

f = Jumlah skor

Perolehan n = Jumlah skor

Maksimal 100% = Bilangan Tetap

2. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah teknik data yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan menerapkan hasilnya ke populasi untuk menentukan seberapa mirip hasil yang diperoleh dari sampel dengan hasil yang diperoleh dalam populasi (Paradina, dkk., 2019). Statistik inferensial adalah teknik data yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan menerapkan hasilnya ke populasi untuk menentukan seberapa mirip hasil yang diperoleh dari sampel dengan hasil yang diperoleh dalam populasi (Paradina, dkk., 2019).

Jenis statistik inferensial dalam penelitian ini adalah statistik parametrik berdistribusi normal, untuk menguji hipotesis yaitu dengan menggunakan jenis uji korelasi determinan. Korelasi determinan adalah suatu nilai yang menunjukkan

seberapa besar variabel independen (X) dapat menjelaskan perubahan variabel dependen (Y). Korelasi ini juga biasa digunakan untuk data skala atau interval. Untuk menguji hipotesis yaitu dengan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 25 for windows. Berikut ini rumus korelasi determinan:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = Nilai Koefisien Determinan

r = Nilai Koefisien Korelasi



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan dari tanggal 19 Januari – 19 Maret 2024 di UPT SMP Negeri 21 Makassar yang beralamat di Jl. BTN. Minasa Upa A6, Karunrung, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Prov. Sulawesi Selatan. Pelaksanaan penelitian diawali dengan bertemu dengan Kepala Sekolah bapak H. Marwis Bire, S.Pd., M.Si. dan ibu Andi Hermawati, S.Pd. selaku guru mata pelajaran IPA di UPT SMP Negeri 21 Makassar untuk menyerahkan surat penelitian yang dikeluarkan oleh kantor dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pemerintah untuk mendapatkan izin dari pihak sekolah.

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IX sebagai sampel penelitian dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* pada materi bioteknologi. Penulis melakukan proses pembelajaran dengan 4 kali pertemuan dimana pertemuan pertama penulis menjelaskan penggunaan media *Lectora Inspire* kemudian memulai pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Pertemuan selanjutnya, penulis melanjutkan pembelajaran pada materi bioteknologi selama dua kali pertemuan. Setelah dilaksanakan pembelajaran, pada pertemuan ke empat dilaksanakan posttest (evaluasi akhir) berupa kuesioner yang terdiri dari 33 pernyataan untuk mengetahui bagaimana kreativitas belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di UPT SMP Negeri 21 Makassar kelas IX A dengan jumlah siswa 25 orang, IX B dengan jumlah siswa 29, dan IX C dengan jumlah siswa 27 orang. Diperoleh data sebagai

berikut:

1. Analisis Deskriptif Data Penelitian

a. Aktivitas Belajar Siswa

Adapun akumulasi hasil distribusi frekuensi aktivitas belajar siswa dari kelas IX A, IX B, dan IX C dengan jumlah siswa sebanyak 81 orang selama penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Akumulasi Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Siswa

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/ Frekuensi			Persentase (%)		
		I	II	III	I	II	III
1.	Siswa yang hadir dalam pembelajaran	66	67	70	81,48	82,71	86,41
2.	Siswa yang terlihat senang dalam persiapan penggunaan media pembelajaran	55	61	65	67,90	75,30	80,24
3.	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru selama menggunakan media pembelajaran	59	67	70	72,83	82,71	86,41
4.	Siswa yang memberikan tanggapan setelah penggunaan media	49	55	59	60,49	67,90	72,83

	pembelajaran						
5.	Siswa yang meminta bimbingan guru setelah menggunakan media pembelajaran	52	61	63	64,19	75,30	77,77
6.	Siswa yang menjawab pertanyaan guru	48	60	63	59,25	74,07	77,77
7.	Siswa yang mencatat hal-hal penting yang disampaikan guru ketika pembelajaran berlangsung menggunakan media	51	58	63	62,96	71,60	77,77
8.	Siswa yang mengerjakan dan menyelesaikan tugas tepat waktu	59	62	67	72,83	76,54	82,71
Jumlah Persentase Aspek Siswa					541,9	606,1	641,9
Persentase Aktivitas Siswa					67,7	75,7	80,2

Sumber: Data Primer 2024, diolah dari lampiran

Hasil akumulasi analisis data aktivitas siswa (terlihat dari tabel 4.1) dapat diketahui bahwa persentase aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung pada pertemuan pertama yaitu 67,7%, pada pertemuan kedua yaitu 75,7%, dan pada pertemuan ketiga yaitu 80,2%.

Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka dapat disimpulkan bahwa akumulasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga. Persentase akumulasi aktivitas siswa dalam pembelajaran pertemuan pertama, kedua, dan ketiga tersebut berada pada kategori baik yaitu pada interval 61-80% ini menunjukkan bahwa indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran tersebut dapat tercapai.

b. Deskriptif Data Kuesioner

Adapun hasil akumulasi data kuesioner dari sampel penelitian dengan jumlah siswa sebanyak 136 orang selama penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Hasil Kuesioner *PjBL*

Indikator	Pernyataan	Frekuensi	Persentase (%)
Pemahaman	Istilah pemahaman pembelajaran PjBL	134	98,52
	Ciri-ciri pembelajaran PjBL	130	95,58
	Langkah-Langkah PjBL	132	97,05
Pelaksanaan PjBL	Melakukan PjBL	130	95,58
	Memuat desain PjBL	130	95,58
Jumlah persentase media pembelajaran		482,31	
Persentase indikator siswa		96,46%	

Sumber: Data Primer 2024, diolah dari lampiran

Berdasarkan hasil angket model pembelajaran dalam beberapa indikator diantaranya adalah pemahaman dan pelaksanaan menunjukkan bahwa jumlah persentase model pembelajaran berada pada kategori sangat tinggi sebesar 96,46%.

Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Kreativitas Belajar Siswa

Indikator	Pernyataan	Frekuensi	Persentase (%)
Fleksibilitas	Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi	135	99,26
	Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda	134	98,52
	Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda	133	97,79
Originalitas	Mampu melahirkan ungkapan baru dan unik	130	95,58
	Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri	133	97,79
	Mempunyai kemauan keras untuk menyelesaikan tugas	132	97,05
Elaborasi	Menanggapi pertanyaan secara aktif dan bersemangat	130	95,58
	Berani menerima atau melaksanakan tugas berat	130	95,58
	Senang mencari metode atau cara	133	97,79

	praktis dalam belajar		
	Kritis dalam memeriksa hasil pekerjaan	130	95,58
	Agresif dalam bertanya	135	99,26
Kefasihan	Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan	132	97,05
	Mandiri dalam belajar	130	95,58
Jumlah persentase kreativitas belajar siswa		1.262,4	
Persentase indikator siswa		97,10	

Sumber: Data Primer 2024, diolah dari lampiran

Berdasarkan hasil angket kreativitas belajar siswa dalam beberapa indikator diantaranya adalah fleksibilitas, originalitas, elaborasi, dan kefasihan menunjukkan bahwa jumlah persentase berada pada kategori sangat tinggi sebesar 97,10%.

2. Deskriptif Data Inferensial

Analisis statistik inferensial pada bagian ini digunakan pengujian hipotesis yang dirumuskan. . Jenis statistik inferensial dalam penelitian ini adalah statistik parametrik berdistribusi normal, untuk menguji hipotesis yaitu dengan menggunakan jenis uji korelasi pearson. Korelasi pearson adalah jenis korelasi yang digunakan untuk mengukur hubungan antara hasil yang bantuan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS) versi 25 for windows*.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian sudah memenuhi persyaratan penggunaan statistik yang akan digunakan dalam pengujian. Untuk mengetahui normal atau tidaknya adalah jika $\text{sig} > 0,05$ maka dikatakan normal dan jika $\text{sig} < 0,05$ dapat dikatakan tidak normal.

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kreativitas Belajar	.071	136	.086	.983	136	.095
PjBL	.075	136	.060	.984	136	.105

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Output SPSS versi 25

Diketahui data berjumlah besar (> 30) maka dapat digunakan uji normalitas dengan Kolmogorov Smirnov. Diketahui statistik uji variabel kreativitas belajar bernilai 0.071 dengan nilai signifikansi 0.086 sedangkan statistik uji variabel PjBL bernilai 0.075 dengan nilai signifikansi 0.060. Pada pengujian ini diambil keputusan tolak H_0 jika nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi ($\alpha = 0.05$). Diketahui nilai signifikansi kedua variabel lebih besar dari taraf signifikansi maka diambil keputusan gagal tolak H_0 sehingga dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

b. Uji Korelasi Pearson

Pada penelitian yang dilakukan ini, hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

Hi: Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan model *Project Based Learning* berbantuan media *Lectora Inspire* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas XI di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar.

Ha: Ada pengaruh yang signifikan penggunaan model *Project Based Learning* berbantuan media *Lectora Inspire* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas XI di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar.

Hipotesis tersebut akan dengan uji statistik parametrik, yaitu korelasi pearson. Untuk mengetahui hasil pengujian hipotesis ini dapat dilakukan pengujian hasil hipotesis dengan membandingkan taraf signifikansi (p-value) dengan galatnya.

Jika nilai signifikansi $p > 0,05$ maka H_0 diterima, artinya tidak terdapat hubungan signifikan positif antara penilaian kreativitas belajar siswa dengan penggunaan model *Project Based Learning*. Sebaliknya, jika nilai signifikansi $p < 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya terdapat hubungan signifikan positif antara penilaian kreativitas belajar siswa dengan penggunaan model *Project Based Learning*.

Dari pengumpulan data yang diambil berhasil dikumpulkan dan melewati tahap uji prasyarat normalitas, maka tahap selanjutnya yang harus dilewati adalah menguji hipotesis penelitian. Pengujian ini juga menggunakan program SPSS. Adapun hasil uji SPSS dari hipotesis adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Korelasi Pearson

		Kreativitas Belajar	PjBL
Kreativitas Belajar	Pearson Correlation	1	.558**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	136	136
PjBL	Pearson Correlation	.558**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	136	136

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan output diketahui koefisien korelasi yang hampir bernilai 1 (0.558) menunjukkan bahwa kedua variabel ini memiliki hubungan linier yang sangat tinggi. Koefisien bernilai positif artinya terdapat hubungan searah. Hubungan searah memiliki arti penggunaan *Project Based Learning* akan meningkatkan kreativitas belajar begitu pula sebaliknya tanpa penggunaan *Project Based Learning* akan meningkatkan kreativitas belajar.

Signifikansi hubungan ini diperkuat oleh nilai p sebesar 0,000 (jauh lebih kecil dari 0,01), yang menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel ini sangat signifikan secara statistik. Dengan kata lain, hubungan kuat antara model dan kreativitas ini bukanlah kebetulan, melainkan benar-benar ada hubungan nyata di antara keduanya. Peningkatan pada salah satu variabel cenderung disertai oleh peningkatan pada variabel lainnya.

Pada pengujian ini diambil keputusan tolak H_0 jika nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi ($\alpha = 0.05$). Diketahui nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi maka diambil keputusan tolak H_0 sehingga dapat disimpulkan terdapat korelasi signifikan. Dapat disimpulkan korelasi antara kreativitas belajar dengan *Project Based Learning* adalah korelasi kuat, positif, dan signifikan.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya maka pada bagian ini akan diuraikan pembahasan hasil analisis deskriptif dan pembahasan analisis inferensial. Hasil angket tentang model *project based learning* dan kreativitas belajar siswa ditemukan bahwa suasana di kelas menjadi lebih menyenangkan, lebih akrab dengan teman-teman lainnya, membuat siswa lebih percaya diri dan bersemangat mengikuti pembelajaran.

Sebelum dipaparkan secara detail mengenai hasil penelitian, akan dijelaskan terlebih dahulu upaya-upaya untuk mengontrol variabel yang dapat mengganggu perlakuan. Upaya yang dilakukan untuk memenuhi validitas internal dalam hal ini peneliti melakukan atau memberikan perlakuan yang sama kepada siswa dalam model pembelajaran *project based learning*. Hal ini merujuk pada situasi lingkungan, peristiwa yang terjadi disekitar, seperti ruang kelas yang diatur guru sebelum dilakukan penelitian. Pada hasil uji perlakuan dapat dikendalikan dengan harapan memiliki pengalaman eksternal (*history*) yang sama selama pelaksanaan.

Pengujian sebelumnya untuk menghindari terjadinya masalah yang disebabkan oleh *pretesting*, peneliti dalam hal ini melakukan penataan struktur tes pada pasca tes yaitu dengan cara mengacak soal tes, kalimat yang diganti akan tetapi mempunyai arti yang sama, menggunakan tanda titik ataupun koma, serta pilihan ganda yang diacak. Selain itu, untuk menghindari terjadinya masalah yang diakibatkan oleh mortalitas peneliti dalam kegiatan ini melakukan kegiatan membagi siswa dalam kelompok yaitu dengan membagi jumlah kelompok dengan sama besar anggotanya.

Berdasarkan pengamatan awal, peneliti memperoleh informasi bahwa model pembelajaran mata pelajaran IPA yang sering digunakan guru adalah ceramah dan kadang dengan berdiskusi yang menjadikan pembelajaran terasa monoton. Hal ini menjadikan peserta didik mengobrol sendiri selama proses pembelajaran dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang berpatokan pada materi atau teori yang ada di buku membuat peserta didik merasa cukup dengan pengetahuan yang ada pada teori di buku saja. Ketika

peserta didik menemukan masalah mereka sekedar mencari jawaban yang ada di buku dan merasa cukup dengan jawabannya berdasarkan teori di buku.

Kemampuan kreativitas peserta didik kelas XI di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar pada mata pelajaran IPA dikatakan rendah. Hal ini dibuktikan dengan banyak peserta didik yang mendapatkan nilai tidak memenuhi KKM. Selain itu, guru tidak sering memberi soal kepada peserta didik sehingga mereka tidak terbiasa menyelesaikan masalah yang ada. Peserta didik tidak bisa mengembangkan kemampuan menyelesaikan masalah.

Tingkat berpikir pada kemampuan memecahkan masalah bisa dikatakan bahwa hanya mencapai C4. Padahal untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah diharapkan mampu menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Dengan kata lain, peserta didik diharapkan mampu menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yaitu tidak hanya sampai C4 melainkan sampai C6 yaitu mencipta. Sehingga peserta didik harus berpikir tingkat tinggi untuk menemukan berbagai solusi dari permasalahan yang dihadapinya khususnya pada mata pelajaran IPA.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas belajar peserta didik karena guru sebelumnya belum pernah melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *project based learning*.

Berdasarkan hasil observasi penggunaan model pembelajaran, maka diperoleh hasil persentase aktivitas siswa dari hasil deskriptif data yang telah diuraikan tersebut diperoleh kesimpulan bahwa aktivitas belajar siswa kelas IX Acukup meningkat di tiap pertemuan dengan persentase aktivitas belajar siswa

yakni 57% di pertemuan pertama, 67,5% di pertemuan kedua, dan 77,5% di pertemuan ketiga. Adapun di kelas IX B lebih meningkat dibandingkan dengan kelas IX A dengan persentase aktivitas belajar siswa yakni 71,11% di pertemuan pertama, 80,6% di pertemuan kedua, dan 88,78% di pertemuan ketiga. Sedangkan di kelas IX C juga meningkat dengan persentase aktivitas belajar siswa yakni 72,68% di pertemuan pertama, 75,92% di pertemuan kedua, dan 73,6% di pertemuan ketiga.

Dari hasil data observasi aktivitas siswa rata-rata persentase frekuensi aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA sudah mencapai indikator aktivitas siswa. Berdasarkan hasil penelitian penggunaan model pembelajaran diperoleh bahwa persentase dalam kategori sangat tinggi sebesar 88,78% sedangkan presentase kreativitas belajar dalam kategori sangat tinggi sebesar 97,10%. Berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan uji korelasi pearson bahwa nilai signifikan yang diperoleh adalah $0,000 < 0,05$ sehingga disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya penggunaan model pembelajaran *project based learning* terdapat pengaruh positif terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IX di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar.

Dalam keseluruhan penelitian terdahulu, *project based learning* memungkinkan siswa untuk berpikir secara lancar, luwes, orisinal, dan terperinci. Hal ini membantu siswa menemukan dan menentukan hal-hal baru dalam menghadapi segala persoalan atau permasalahan. Dengan memberikan kesempatan untuk berpikir kreatif, *project based learning* membantu mengoptimalkan potensi intelektual siswa. Siswa yang memiliki kebebasan untuk mengaplikasikan ide-ide kreatif mereka cenderung lebih termotivasi untuk belajar

dan menghasilkan karya yang bermakna.

Project based learning dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, ketika siswa memiliki kebebasan untuk mengaplikasikan ide-ide kreatif mereka cenderung lebih termotivasi untuk belajar dan merasa terlibat dalam proses pembelajaran. *Project based learning* juga mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi siswa melalui aktivitas kompleks dari model tersebut, siswa mampu saling bersepakat dan saling menghargai pendapat yang berbeda-beda untuk menemukan solusi dan mencapai tujuan utama dari pelaksanaan proyek.

Hal ini menunjukkan bahwa model ini efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dan memperluas wawasan tentang bagaimana penerapan *project based learning* dapat dioptimalkan dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Kelemahan selama penelitian ini adalah karena banyaknya persiapan ujian untuk kelas IX makanya dalam proses pembelajaran kurang maksimal. Kelebihan dari penelitian ini adalah responden siswa sangat mendukung dalam pelaksanaan penelitian dan terdapat pengaruh positif terhadap kreativitas belajar IPA.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada BAB IV, maka disimpulkan bahwa, penggunaan model pembelajaran *PjBL* berpengaruh positif terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IX di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar. Berdasarkan hasil angket model pembelajaran dengan persentase 96,46% berada pada kategori sangat tinggi dan hasil angket kreativitas belajar siswa dengan persentase 97,10% berada pada kategori sangat tinggi. Hasil uji hipotesis diperoleh bahwa angket model pembelajaran dan kreativitas belajar signifikan dan dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dalam upaya peningkatan kreativitas belajar siswa dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada pihak sekolah, melalui penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasidan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kualitas guru, dan kualitas sekolah.
2. Diharapkan kepada guru agar lebih aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran IPA itu sendiri agar lebih memperhatikan model pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam belajar.
3. Diharapkan kepada siswa agar mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dari guru dan senantiasa meningkatkan pemahaman untuk setiap pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., Mukminin, A., & Idris, I. (2022). Peningkatan Kemandirian Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik melalui Model *Problem Based Learning* di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Kota Jambi (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595).
- Babadu, J.S dan Zain (2021). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37-50.
- Chusna, P.A., & Utami, A.D.M. (2020). Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Peran Orang Tua dan Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring Anak Usia Sekolah Dasar. *Premiere: Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 11-30.
- Fauziyyah, U. (2019). Pengaruh Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PKN (Quasy Experiment Di SMA Negeri 1 Majalaya Kab. Bandung) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Hardani, H. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group.
- Mandasari, D., Rahman, K., & Faishol, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(1), 37-55.
- Mulyasa, H. E. (2022). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muthaharah, Y.A. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Bangun Ruang Sisi Datar. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(1), 63-75.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151- 172.
- Nurindah, Kasman. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Akademika Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1-10

- Paradina, D., Connie, C., & Medriati, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(3 Desember), 169-176.
- Purwono, F. H., Ulya, A. U., Purnasari, N., & Juniatmoko, R. (2019). *Metodologi Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif dan Mix Method)*. GUEPEDIA.
- Ramadhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Halimah, Leli & Marwati, Iis. (2020). *Project Based Learning untuk Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: PT.Refika Aditama.
- Ulfa, A. Y. (2020). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Aksara Timur.
- Wulandari, B., Ardiansyah, F., Eosina, P., & Fajri, H. (2019). Media Pembelajaran Interaktif IPA Untuk Sekolah Dasar Berbasis Multimedia. *Kreatif: Jurnal Teknik Informatika*, 7(1), 11-19.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (R n D). Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.
- Zakiah, N. E., Fatimah, A. T., & Sunaryo, Y. (2020). Implementasi Project-Based Learning Untuk Mengeksplorasi Kreativitas Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Mahasiswa. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(2), 285-293.

L

A

M

P

I

R

A

N





LAMPIRAN A

PERSURATAN

Lampiran A1 Surat Pengantar Penelitian ke LP3M Unismuh Makassar



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jl. Duri 20 Makassar
 Telp : (0411) 460001/460112 (Fax)
 Email : info@unismuh.ac.id
 Web : www.unismuh.ac.id



Nomor : IS147/FKIDPA.4-IPK/1445/2023
 Lampiran : 1 (Satu) Lembar
 Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat
 Ketua LP3M Unismuh Makassar
 Di -
 Makassar

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar memeringkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini

Nama : Nur Maulidyan
 NIM : 10531103620
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Tempat/Tanggal Lahir : Sryai / 02-06-2002
 Alamat : Jl. Takasulung Raya No 5

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul: PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS (K) TUA HPT SPPSMD NEGERI 2 MAKASSAR

Demikian pengantar ini kami buat atas kelestariannya diaturkan Jazaakumulahu Khaerati Katsiraan

Wassalamu Alaikum
 Warahmatullahi
 Wabarakatuh

Makassar, 6 Jumadil Ula 1445 H
 18 Nopember 2023 M

Dekan



Erwin Akib, M.Pd, Ph.D.
 NBM 860934

Lampiran A2 Surat Permohonan Izin Penelitian


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
 Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.868072 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail: lppm@umh.ac.id

Nomor : 3358/05/C.4-VIII/I/1445/2024 16 January 2024 M
 Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal 04 Rajab 1445
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,
 Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
 di -
 Makassar


Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 15147/FKIP/A.4-II/I/1445/2024 tanggal 18 Nopember 2023, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **NUR MAULIDYAH**
 No. Stambuk : **10531 1103620**
 Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**
 Jurusan : **Pendidikan Teknologi**
 Pekerjaan : **Mahasiswa**

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IX DI UPT SPF SMP NEGERI 21 MAKASSAR"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 19 Januari 2024 s/d 19 Maret 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.
 Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran


Ketua LP3M,

 Muh. Arief Muhsin, M.Pd
 NPM 1127761



01-24

Lampiran A3 Surat izin Penelitian DPM PTSP Prov. Sulawesi Selatan

 PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU Jl. Bougainville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448938 Website : http://simag-new.sulselprov.go.id Email : ptsp@sulselprov.go.id Makassar 90231		
Nomor	: 1015/S.01/PTSP/2024	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Wakil Kota Makassar
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	
Tempat		
Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 3358/05/C.4-VIII/1445/2024 tanggal 16 Januari 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:		
Nama	: NUR MAULIDYAH	
Nomor Pokok	: 105311103620	
Program Studi	: Teknologi Pendidikan	
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)	
Alamat	: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar	
PROVINSI SULAWESI SELATAN		
Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kanlor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :		
" PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IX DI UPT SPF SMP NEGERI 21 MAKASSAR "		
Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 19 Januari s/d 19 Maret 2024		
Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.		
Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.		
Diterbitkan di Makassar Pada Tanggal 17 Januari 2024		
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN		
		
ASRUL SANI, S.H., M.Si. Pangkat : PEMBINA TINGKAT I Nip : 19750321 200312 1 008		
Tersusun Yth 1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar, 2. Peringkat		

Lampiran A4 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Makassar


PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN
Jl. Anggrek No. 2 Kel. Paropo Kec. Panakkukang
Kota Makassar 90231, Sulawesi Selatan
Alamat: <http://dpsdik.makassar.go.id> email: dpsdikotamks@gmail.com

IZIN PENELITIAN
NOMOR : 070/70K/Umkep/I/2024

Dasar : Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Nomor : 070/1146/SKP/SB/DPMPTSP/11/2023 Tanggal 25 Januari 2024 Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar :

MENGIZINKAN

Kepada : Nama : **NUR MAULIDYAH**
NIM/Jurusan : 105311103620 / Teknologi Pendidikan
Pekerjaan : Mahasiswa (S.1)
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No.259, Makassar

Untuk : Mengadakan Penelitian di UPT SPF SMPN 21 Kota Makassar dalam rangka Penyusunan Skripsi pada Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul penelitian:

"PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IX DI UPT SPF SMP NEGERI 21 MAKASSAR"

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus melapor pada Kepala Sekolah yang bersangkutan.
2. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah.
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang berlaku.
4. Hasil 1 (satu) exemplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan seb. gaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Makassar
Pada Tanggal : 25 Januari 2024

An KEPALA DINAS
Dinas Pendidikan
Kota Makassar
Bertugas Kepala Bidang Kurikulum Dan Kepagawean


MOH. ARWAN UMAR, S.Pd,M.M
K. Jabatan : Penata Tk I
NIP. 198010012003121009

Lampiran A5 Surat Selesai Penelitian dari SMP Negeri 21 Makassar


PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
UPT SPF SMP NEGERI 21 MAKASSAR


Jln. Tala' Salapang Komp. Pr. BTN Minasa Upa (Belakang Blok A6)-Makassar
 NPSN : 40312431 E-Mail : smpnegeri21makassar@gmail.com NSS : 201196009177

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070/421.3/UPT SPF SMPN 21/III/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: H. Marwis Bire, S.Pd., M.Si
NIP.	: 19671008 199103 1 014
Pangkat/Gol.	: Pembina Tk.I, IV/b
Jabatan	: Kepala UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar

Menerangkan bahwa

Nama	: Nur Maulidyah
Nama Lembaga	: Universitas Muhammadiyah Makassar
Nim	: 105311103620
Jurusan	: Teknologi Pendidikan
Pekerjaan	: Mahasiswa (S.1)
Alamat	: Jl. Sultan Alauddin No 259 Makassar

Benar Mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan Penelitian di UPT SPF SMPN 21 Makassar mulai tanggal 19 Januari s/d 19 Maret 2023 dengan judul :

"PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IX DI UPT SPF SMP NEGERI 21 MAKASSAR"

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan sebagai mestinya.

Makassar, 18 Maret 2024

Kepala UPT SPF SMPN 21 Makassar


 H. Marwis Bire, S.Pd., M.Si
 Pembina Tk.I
 Nip. 19671008 199103 1 014



LEMBAR ANGKET
MODEL PEMBELAJARAN *PjBL*

Nama Sekolah : UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar
 Nama Siswa :
 Kelas / Semester : IX / Genap
 Materi :
 Petunjuk : Berikan tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

SS : Sangat Sering

S : Sering

KK : Kadang - Kadang

J : Jarang

TP : Tidak Pernah

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Saya memahami pembelajaran berbasis proyek					
2.	Saya terlibat dalam pembelajaran melalui proses yang terstruktur, pengalaman nyata, dan teliti dalam merancang suatu proyek					
3.	Saya memahami ciri-ciri pembelajaran <i>PjBL</i>					
4.	Saya merasa suasana pembelajaran begitu menyenangkan					
5.	Saya lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang kompleks					
6.	Saya menyukai pembelajaran yang menghasilkan sebuah proyek					
7.	Saya mampu mempresentasikan hasil proyek yang saya buat					

8.	Saya merasa hasil proyek dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari					
9.	Saya tidak terkendala dalam menyelesaikan proyek yang ditugaskan					
10.	Saya mempunyai bukti nyata dari hasil kerja proyek tersebut					



LEMBAR ANGKET

KREATIVITAS BELAJAR SISWA

Nama Sekolah : UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar
 Nama Siswa :
 Kelas / Semester : IX / Genap
 Materi :
 Petunjuk : Berikan tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

SS : Sangat Sering

S : Sering

KK : Kadang - Kadang

J : Jarang

TP : Tidak Pernah

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Jika guru memberikan tugas, saya dapat menduga dengan cepat kemungkinan tugas yang diberikan					
2.	Jika saya diberi tugas dari pokok pembahasan yang sudah saya pelajari, saya mampu membayangkan langkah-langkah penyelesaiannya					
3.	Ketika guru menjelaskan secara lisan, saya mampu membayangkan apa yang disampaikan					
4.	Dalam mendiskusikan suatu masalah, saya selalu mempunyai tanggapan yang berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh teman saya					

5.	Jika diberi suatu masalah, saya tidak dapat memikirkan berbagai macam cara yang berbeda untuk memecahkan masalah tersebut					
6.	Saya berusaha menyelesaikan sendiri tugas yang diberikan oleh guru					
7.	Jika alat yang dibutuhkan tidak ada, saya menggunakan alat yang bukan fungsinya (misal: kartu pelajar digunakan sebagai penggaris)					
8.	Jika saya tidak mampu menyelesaikan tugas sendiri, maka saya meniru hasil pekerjaan teman saya tanpa menanyakan bagaimana cara menyelesaikannya					
9.	Pada saat mengerjakan tugas, saya mampu memikirkan cara untuk menyelesaikannya dan tidak pernah terpikirkan oleh orang lain					
10.	Saya memiliki cara berpikir lain daripada yang lain					
11.	Saya tidak berusaha menemukan penyelesaian yang baru setelah membaca atau mendengar gagasan dari orang lain					
12.	Saya tidak merasa bosan mengerjakan tugas latihan, walaupun tugas itu diberikan secara berulang-ulang					
13.	Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan hasil yang baik meskipun saya mengorbankan waktu dan tenaga yang banyak					
14.	Saya merasa tidak senang jika belum menanggapi pertanyaan guru ataupun pertanyaan teman					
15.	Saya tidak mau mengerjakan tugas latihan jika tugas tersebut tidak diperiksa oleh guru					

16.	Saya berusaha mengerjakan tugas dengan baik, meskipun tugas itu merupakan tugas kelompok					
17.	Saya lebih banyak mengerjakan soal bila ada tugas kelompok dibandingkan dengan anggota lain					
18.	Saya tidak dapat menyimpan masalah dalam mengerjakan tugas yang sulit dalam waktu yang cukup lama					
19.	Saya tidak menunda-nunda untuk menyelesaikan PR					
20.	Saya menyelesaikan tugas sulit meskipun kemungkinan hasilnya salah					
21.	Saya berupaya sendiri mengerjakan tugas sebelum bertanya pada teman					
22.	Saya berupaya semaksimal mungkin untuk menyelesaikan tugas proyek					
23.	Saya sering mencoba cara baru yang saya anggap praktis untuk menyelesaikan tugas proyek					
24.	Saya mengecek kembali hasil pekerjaan saya karena tidak yakin kebenarannya					
25.	Jika cara penyelesaian teman yang lain lebih berhasil, maka saya menggunakan cara tersebut					
26.	Jika saya tidak merasa puas dengan penjelasan pada waktu mengikuti pembelajaran, maka saya mencari penjelasan pada pertemuan berikutnya					
27.	Jika ada penjelasan dari guru yang kurang jelas, maka saya langsung menanyakannya					
28.	Saya sering mengajukan pertanyaan kepada					

	guru walaupun siswa lain menganggapnya lucu atau hal yang tidak perlu					
29.	Jika ada bagian dari pembelajaran yang kurang jelas, maka saya cuek saja					
30.	Saya berani mengeluarkan pendapat dalam menyelesaikan pertanyaan dari guru					
31.	Saya lebih suka kalau tidak ditanya oleh guru pada saat belajar					
32.	Saya merasa malu menjawab pertanyaan guru					
33.	Saya mampu mengerjakan tugas secara mandiri					





Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Siswa Kelas IX A

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/ Frekuensi			Persentase (%)		
		I	II	III	I	II	III
1.	Siswa yang hadir dalam pembelajaran	19	20	22	76	80	88
2.	Siswa yang terlihat senang dalam persiapan penggunaan media pembelajaran	15	18	20	60	72	80
3.	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru selama menggunakan media pembelajaran	19	20	22	76	80	88
4.	Siswa yang memberikan tanggapan setelah penggunaan media pembelajaran	10	12	15	40	48	60
5.	Siswa yang meminta bimbingan guru setelah menggunakan media pembelajaran	12	15	18	48	60	72
6.	Siswa yang menjawab	10	15	18	40	60	72

	pertanyaan guru						
7.	Siswa yang mencatat hal-hal penting yang disampaikan guru ketika pembelajaran berlangsung menggunakan media	10	15	18	40	60	72
8.	Siswa yang mengerjakan dan menyelesaikan tugas tepat waktu	19	20	22	76	80	88
Jumlah Persentase Aspek Siswa					456	540	620
Persentase Aktivitas Siswa					57	67,5	77,5

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Siswa Kelas IX B

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/ Frekuensi			Persentase (%)		
		I	II	III	I	II	III
1.	Siswa yang hadir dalam pembelajaran	25	26	28	86,20	89,65	96,55
2.	Siswa yang terlihat senang dalam persiapan penggunaan media pembelajaran	20	22	25	68,96	75,86	86,20
3.	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru selama menggunakan media pembelajaran	20	24	28	68,96	82,75	96,55
4.	Siswa yang memberikan tanggapan setelah penggunaan media pembelajaran	20	22	25	68,96	75,86	86,20
5.	Siswa yang meminta bimbingan guru setelah menggunakan media pembelajaran	20	23	25	68,96	79,31	86,20
6.	Siswa yang menjawab	20	25	25	68,96	86,20	86,20

	pertanyaan guru						
7.	Siswa yang mencatat hal-hal penting yang disampaikan guru ketika pembelajaran berlangsung menggunakan media	20	23	25	68,96	79,31	86,20
8.	Siswa yang mengerjakan dan menyelesaikan tugas tepat waktu	20	22	25	68,96	75,86	86,20
Jumlah Persentase Aspek Siswa					568,9	644,8	710,3
Persentase Aktivitas Siswa					71,11	80,6	88,78

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Siswa Kelas IX C

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/ Frekuensi			Persentase (%)		
		I	II	III	I	II	III
1.	Siswa yang hadir dalam pembelajaran	22	21	20	81,48	77,78	74,07
2.	Siswa yang terlihat senang dalam persiapan penggunaan media pembelajaran	20	21	20	74,07	77,78	74,07
3.	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru selama menggunakan media pembelajaran	20	21	20	74,07	77,78	74,07
4.	Siswa yang memberikan tanggapan setelah penggunaan media pembelajaran	19	21	19	70,37	77,78	70,37
5.	Siswa yang meminta bimbingan guru setelah menggunakan media pembelajaran	20	20	20	74,07	74,07	74,07
6.	Siswa yang menjawab	18	20	20	66,67	74,07	74,07

	pertanyaan guru						
7.	Siswa yang mencatat hal-hal penting yang disampaikan guru ketika pembelajaran berlangsung menggunakan media	18	20	20	66,67	74,07	74,07
8.	Siswa yang mengerjakan dan menyelesaikan tugas tepat waktu	20	20	20	74,07	74,07	74,07
Jumlah Persentase Aspek Siswa					581,4	607,4	588,8
Persentase Aktivitas Siswa					72,68	75,92	73,6

LEMBAR ANGKET
MODEL PEMBELAJARAN PjBL

Nama Sekolah : UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar
 Nama Siswa : Putri Azzahra
 Kelas / Semester : IX / Genap
 Materi : Bioteknologi
 Petunjuk : Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

SS : Sangat Sering
 S : Sering
 KK : Kadang - Kadang
 J : Jarang
 TP : Tidak Pernah

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Saya memahami pembelajaran berbasis proyek				✓	
2.	Saya terlibat dalam pembelajaran melalui proses yang terstruktur, pengalaman nyata, dan teliti dalam merancang suatu proyek		✓			
3.	Saya memahami ciri-ciri pembelajaran PjBL		✓			
4.	Saya merasa suastna pembelajaran begitu menyenangkan		✓			
5.	Saya lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang kompleks		✓			
6.	Saya menyukai pembelajaran yang menghasilkan sebuah proyek		✓			
7.	Saya mampu mempresentasikan hasil proyek yang saya buat		✓			

8.	Saya merasa hasil proyek dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari		✓				
9.	Saya tidak terkendala dalam menyelesaikan proyek yang ditugaskan	✓					
10.	Saya mempunyai bukti nyata dari hasil kerja proyek tersebut	✓					



LEMBAR ANGKET
MODEL PEMBELAJARAN PjBL

Nama Sekolah : UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar
 Nama Siswa : Muh. Aly Dabus
 Kelas - Semester : IX / Genap
 Materi : Bioteknologi
 Petunjuk : Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

SS : Sangat Sering
 S : Sering
 KK : Kadang - Kadang
 J : Jarang
 TP : Tidak Pernah

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Saya memahami pembelajaran berbasis proyek					
2.	Saya terlibat dalam pembelajaran melalui proses yang terstruktur, pengalaman nyata, dan teliti dalam merancang suatu proyek	✓				
3.	Saya memahami ciri-ciri pembelajaran PjBl		✓			
4.	Saya merasa suasana pembelajaran begitu menyenangkan	✓				
5.	Saya lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang kompleks		✓			
6.	Saya menyukai pembelajaran yang menghasilkan sebuah proyek		✓			
7.	Saya mampu mempresentasikan hasil proyek yang saya buat	✓				

8.	Saya merasa hasil proyek dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari	✓				
9.	Saya tidak terkendala dalam menyelesaikan proyek yang ditugaskan		✓			
10.	Saya mempunyai bukti nyata dari hasil kerja proyek tersebut		✓			



LEMBAR ANGKET
MODEL PEMBELAJARAN PjBl

Nama Sekolah : UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar
 Nama Siswa : *Mek Rizky Azzahra*
 Kelas / Semester : IX / Genap
 Materi : *Bioteknologi*
 Petunjuk : Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

SS : Sangat Sering
 S : Sering
 KK : Kadang - Kadang
 J : Jarang
 TP : Tidak Pernah

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Saya memahami pembelajaran berbasis proyek					
2.	Saya terlibat dalam pembelajaran melalui proses yang terstruktur, pengalaman nyata, dan teliti dalam merancang suatu proyek		✓			
3.	Saya memahami ciri-ciri pembelajaran PjBl	✓				
4.	Saya merasa suasana pembelajaran begitu menyenangkan		✓			
5.	Saya lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang kompleks		✓			
6.	Saya menyukai pembelajaran yang menghasilkan sebuah proyek		✓			
7.	Saya mampu mempresentasikan hasil proyek yang saya buat	✓				

8.	Saya merasa hasil proyek dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari		✓				
9.	Saya tidak terkendala dalam menyelesaikan proyek yang ditugaskan	✓					
10.	Saya mempunyai bukti nyata dari hasil kerja proyek tersebut	✓					



LEMBAR ANGKET
MODEL PEMBELAJARAN PjBL

Nama Sekolah : UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar
 Nama Siswa : *Abangyu Masolockong*
 Kelas / Semester : IX / Genap
 Materi : *Dialektika*
 Petunjuk : Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

SS : Sangat Sering
 S : Sering
 KK : Kadang - Kadang
 J : Jarang
 TP : Tidak Pernah

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Saya memahami pembelajaran berbasis proyek		✓			
2.	Saya terlibat dalam pembelajaran melalui proses yang terstruktur, pengalaman nyata, dan teliti dalam merancang suatu proyek	✓				
3.	Saya memahami ciri-ciri pembelajaran PjBL		✓			
4.	Saya merasa suasana pembelajaran begitu menyenangkan	✓				
5.	Saya lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang kompleks			✓		
6.	Saya menyukai pembelajaran yang menghasilkan sebuah proyek		✓			
7.	Saya mampu mempresentasikan hasil proyek yang saya buat		✓			

8.	Saya merasa hasil proyek dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari		✓			
9.	Saya tidak terkendala dalam menyelesaikan proyek yang ditugaskan	✓				
10.	Saya mempunyai bukti nyata dari hasil kerja proyek tersebut		✓			



LEMBAR ANGKET
MODEL PEMBELAJARAN PjBL

Nama Sekolah : UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar
 Nama Siswa : Rafika
 Kelas / Semester : IX / Genap
 Materi : Bioteknologi
 Petunjuk : Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

SS : Sangat Sering
 S : Sering
 KK : Kadang - Kadang
 J : Jarang
 TP : Tidak Pernah

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Saya memahami pembelajaran berbasis proyek	✓				
2.	Saya terlibat dalam pembelajaran melalui proses yang terstruktur, pengalaman nyata, dan aktif dalam merancang suatu proyek		✓			
3.	Saya memahami ciri-ciri pembelajaran PjBl.		✓			
4.	Saya merasa suasana pembelajaran begitu menyenangkan	✓				
5.	Saya lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang kompleks	✓				
6.	Saya menyukai pembelajaran yang menghasilkan sebuah proyek	✓				
7.	Saya mampu mempresentasikan hasil proyek yang saya buat		✓			

8.	Saya merasa hasil proyek dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari	✓				
9.	Saya tidak terkendala dalam menyelesaikan proyek yang ditugaskan		✓			
10.	Saya mempunyai bukti nyata dari hasil kerja proyek tersebut	✓				



LEMBAR KUESIONER KREATIVITAS BELAJAR SISWA
UPT SMP NEGERI 21 MAKASSAR

Nama Siswa : **M. ISNANDAR PEZA**
 Kelas / Semester : **IX^b / Genap**
 Materi : **BIOTEKNOLOGI**

Didalam kuesioner ini ada beberapa pertanyaan yang harus anda jawab. Berikan tanda centang (✓) pada jawaban yang anda anggap paling tepat dan paling sesuai dengan diri anda!

Keterangan:

SS : Sangat Sering

S : Sering

KK : Kadang - Kadang

J : Jarang

TP : Tidak Pernah

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Jika guru memberikan tugas, saya dapat menduga dengan cepat kemungkinan tugas yang diberikan	✓				
2.	Jika saya diberi tugas dari pokok pembahasan yang sudah saya pelajari, saya mampu membayangkan langkah-langkah penyelesaiannya	✓				
3.	Ketika guru menjelaskan secara lisan, saya mampu membayangkan apa yang disampaikan	✓				
4.	Dalam mendiskusikan suatu masalah, saya selalu mempunyai tanggapan yang berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh teman saya			✓		
5.	Jika diberi suatu masalah, saya tidak dapat memikirkan berbagai macam cara yang berbeda untuk memecahkan masalah tersebut				✓	
6.	Saya berusaha menyelesaikan sendiri tugas yang diberikan oleh guru	✓				
7.	Jika alat yang dibutuhkan tidak ada, saya menggunakan alat yang bukan fungsinya (misal: kartu pelajar digunakan sebagai penggaris)	✓				
8.	Jika saya tidak mampu menyelesaikan tugas sendiri, maka saya meniru hasil pekerjaan teman saya tanpa menanyakan bagaimana cara menyelesaikannya					✓
9.	Pada saat mengerjakan tugas, saya mampu memikirkan cara untuk menyelesaikannya dan tidak pernah terpikirkan oleh orang lain	✓				
10.	Saya memiliki cara berpikir lain daripada yang lain	✓				

11.	Saya tidak berusaha menemukan penyelesaian yang baru setelah membaca atau mendengar gagasan dari orang lain				✓	
12.	Saya tidak merasa bosan mengerjakan tugas latihan, walaupun tugas itu diberikan secara berulang-ulang	✓				
13.	Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan hasil yang baik meskipun saya mengorbankan waktu dan tenaga yang banyak	✓				
14.	Saya merasa tidak senang jika belum menanggapi pertanyaan guru ataupun pertanyaan teman	✓				
15.	Saya tidak mau mengerjakan tugas latihan jika tugas tersebut tidak diperiksa oleh guru					✓
16.	Saya berusaha mengerjakan tugas dengan baik, meskipun tugas itu merupakan tugas kelompok	✓				
17.	Saya lebih banyak mengerjakan soal bila ada tugas kelompok dibandingkan dengan anggota lain			✓		
18.	Saya tidak dapat menyimpan masalah dalam mengerjakan tugas yang sulit dalam waktu yang cukup lama	✓				
19.	Saya tidak menunda-nunda untuk menyelesaikan PR	✓				
20.	Saya menyelesaikan tugas sulit meskipun kemungkinan hasilnya salah		✓			
21.	Saya berupaya sendiri mengerjakan tugas sebelum bertanya pada teman	✓				
22.	Saya berupaya sekuat simal mungkin untuk menyelesaikan tugas proyek	✓				
23.	Saya sering mencoba cara baru yang saya anggap praktis untuk menyelesaikan tugas proyek	✓				
24.	Saya mengecek kembali hasil pekerjaan saya karena tidak yakin keahliannya	✓				
25.	Jika cara penyelesaian teman yang lain lebih berhasil, maka saya menggunakan cara tersebut			✓		
26.	Jika saya tidak merasa puas dengan penjelasan pada waktu mengikuti pembelajaran, maka saya mencari penjelasan pada pertemuan berikutnya	✓				
27.	Jika ada penjelasan dari guru yang kurang jelas, maka saya langsung menanyakannya	✓				
28.	Saya sering mengajukan pertanyaan kepada guru walaupun siswa lain menganggapnya lucu atau hal yang tidak perlu	✓				
29.	Jika ada bagian dari pembelajaran yang kurang jelas, maka saya cuek saja					✓
30.	Saya berani mengeluarkan pendapat dalam menyelesaikan pertanyaan dari guru	✓				
31.	Saya lebih suka kalau tidak diajari oleh guru pada saat belajar					✓
32.	Saya merasa malu menjawab pertanyaan guru					✓
33.	Saya mampu mengerjakan tugas secara mandiri	✓				

22 1 3 2 5

LEMBAR KUESIONER KREATIVITAS BELAJAR SISWA
UPT SMP NEGERI 21 MAKASSAR

Nama Siswa : Muh. IGRRAR L. Syahputra
 Kelas / Semester : IXB / Semester 2
 Materi : BIOTEKNOLOGI

Dalam kuesioner ini ada beberapa pertanyaan yang harus anda jawab. Berikan tanda centang (✓) pada jawaban yang anda anggap paling tepat dan paling sesuai dengan diri anda!

Keterangan:

SS : Sangat Sering

S : Sering

KK : Kadang - Kadang

J : Jarang

TP : Tidak Pernah

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Jika guru memberikan tugas, saya dapat menduga dengan cepat kemungkinan tugas yang diberikan			✓		
2.	Jika saya diberi tugas dari pokok pembahasan yang sudah saya pelajari, saya mampu membayangkan langkah-langkah penyelesaiannya		✓			
3.	Ketika guru menjelaskan secara lisan, saya mampu membayangkan apa yang disampaikan	✓				
4.	Dalam mendiskusikan suatu masalah, saya selalu mempunyai tanggapan yang berbeda dengan apa yang disampaikan oleh teman saya			✓		
5.	Jika diberi suatu masalah, saya tidak dapat memikirkan berbagai macam cara yang berbeda untuk memecahkan masalah tersebut					✓
6.	Saya berusaha menyelesaikan sendiri tugas yang diberikan oleh guru	✓				
7.	Jika alat yang dibutuhkan tidak ada, saya menggunakan alat yang bukan fungsinya (misal: kartu pelajar digunakan sebagai penggaris)			✓		
8.	Jika saya tidak mampu menyelesaikan tugas sendiri, maka saya meniru hasil pekerjaan teman saya tanpa menanyakan bagaimana cara menyelesaikannya					✓
9.	Pada saat mengerjakan tugas, saya mampu memikirkan cara untuk menyelesaikannya dan tidak pernah terpikirkan oleh orang lain		✓			
10.	Saya memiliki cara berpikir lain daripada yang lain			✓		

11.	Saya tidak berusaha menemukan penyelesaian yang baru setelah membaca atau mendengar gagasan dari orang lain						✓
12.	Saya tidak merasa bosan mengerjakan tugas latihan, walaupun tugas itu diberikan secara berulang-ulang		✓				
13.	Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan hasil yang baik meskipun saya mengorbankan waktu dan tenaga yang banyak	✓					
14.	Saya merasa tidak senang jika belum menanggapi pertanyaan guru ataupun pertanyaan teman	✓					
15.	Saya tidak mau mengerjakan tugas latihan jika tugas tersebut tidak diperiksa oleh guru						✓
16.	Saya berusaha mengerjakan tugas dengan baik, meskipun tugas itu merupakan tugas kelompok	✓					
17.	Saya lebih banyak mengerjakan soal bila ada tugas kelompok dibandingkan dengan anggota lain	✓					
18.	Saya tidak dapat menyimpan masalah dalam mengerjakan tugas yang sulit dalam waktu yang cukup lama				✓		
19.	Saya tidak menunda-nunda untuk menyelesaikan PR		✓				
20.	Saya menyelesaikan tugas sulit meskipun kemungkinan hasilnya salah	✓					
21.	Saya berupaya sendiri mengerjakan tugas sebelum bertanya pada teman	✓					
22.	Saya berupaya semaksimal mungkin untuk menyelesaikan tugas proyek	✓					
23.	Saya sering mencoba cara baru yang saya anggap praktis untuk menyelesaikan tugas proyek	✓					
24.	Saya mengecek kembali hasil pekerjaan saya karena tidak yakin kebenarannya		✓				
25.	Jika cara penyelesaian teman yang lain lebih berhasil, maka saya menggunakan cara tersebut				✓		
26.	Jika saya tidak merasa puas dengan penjelasan pada waktu mengikuti pembelajaran, maka saya mencari penjelasan pada pertemuan berikutnya	✓					
27.	Jika ada penjelasan dari guru yang kurang jelas, maka saya langsung menanyakannya		✓				
28.	Saya sering mengajukan pertanyaan kepada guru walaupun siswa lain menganggapnya lucu atau hal yang tidak perlu				✓		
29.	Jika ada bagian dari pembelajaran yang kurang jelas, maka saya cuek saja						✓
30.	Saya berani mengeluarkan pendapat dalam menyelesaikan pertanyaan dari guru	✓					
31.	Saya lebih suka kalau tidak ditanya oleh guru pada saat belajar						✓
32.	Saya merasa malu menjawab pertanyaan guru						✓
33.	Saya mampu mengerjakan tugas secara mandiri		✓				

12 7 7 7

LEMBAR KUESIONER KREATIVITAS BELAJAR SISWA
UPT SMP NEGERI 21 MAKASSAR

Nama Siswa : Muh Raikan AGZARI

Kelas / Semester : IYB Semester 2

Materi : BIOTEKNOLOGI

Didalam kuesioner ini ada beberapa pertanyaan yang harus anda jawab. Berikan tanda centang (✓) pada jawaban yang anda anggap paling tepat dan paling sesuai dengan diri anda!

Keterangan:

SS : Sangat Sering

S : Sering

KK : Kadang - Kadang

J : Jarang

TP : Tidak Pernah

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Jika guru memberikan tugas, saya dapat menyelesaikannya dengan cepat	✓				
2.	Jika saya diberi tugas dari pokok pembahasan yang sudah saya pelajari, saya mampu membayangkan langkah-langkah penyelesaiannya	✓				
3.	Ketika guru menjelaskan secara lisan, saya mampu membayangkan apa yang disampaikan	✓				
4.	Dalam mendiskusikan suatu masalah, saya selalu mempunyai tanggapan yang berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh teman saya			✓		
5.	Jika diberi suatu masalah, saya tidak dapat memikirkan berbagai macam cara yang berbeda untuk memecahkan masalah tersebut					✓
6.	Saya berusaha menyelesaikan sendiri tugas yang diberikan oleh guru	✓				
7.	Jika alat yang dibutuhkan tidak ada, saya menggunakan alat yang bukan fungsinya (misal: kartu pelajar digunakan sebagai penggaris)					✓
8.	Jika saya tidak mampu menyelesaikan tugas sendiri, maka saya meniru hasil pekerjaan teman saya tanpa menanyakan bagaimana cara menyelesaikannya					✓
9.	Pada saat mengerjakan tugas, saya mampu memikirkan cara untuk menyelesaikannya dan tidak pernah terpikirkan oleh orang lain	✓				
10.	Saya memiliki cara berpikir lain daripada yang lain			✓		

53 5 46 3 49

11.	Saya tidak berusaha menemukan penyelesaian yang baru setelah membaca atau mendengar gagasan dari orang lain					✓
12.	Saya tidak merasa bosan mengerjakan tugas latihan, walaupun tugas itu diberikan secara berulang-ulang	✓				
13.	Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan hasil yang baik meskipun saya mengorbankan waktu dan tenaga yang banyak	✓				
14.	Saya merasa tidak senang jika belum menanggapi pertanyaan guru ataupun pertanyaan teman	✓				
15.	Saya tidak mau mengerjakan tugas latihan jika tugas tersebut tidak diperiksa oleh guru					✓
16.	Saya berusaha mengerjakan tugas dengan baik, meskipun tugas itu merupakan tugas kelompok	✓				
17.	Saya lebih banyak mengerjakan soal bila ada tugas kelompok dibandingkan dengan anggota lain	✓				
18.	Saya tidak dapat menyimpan masalah dalam mengerjakan tugas yang sulit dalam waktu yang cukup lama			✓		
19.	Saya tidak menunda-nunda untuk menyelesaikan PR	✓				
20.	Saya menyelesaikan tugas sulit meskipun kemungkinan hasilnya salah					✓
21.	Saya berupaya sendiri mengerjakan tugas sebelum bertanya pada teman	✓				
22.	Saya berupaya semaksimal mungkin untuk menyelesaikan tugas proyek		✓			
23.	Saya sering mencoba cara baru yang saya anggap praktis untuk menyelesaikan tugas proyek	✓				
24.	Saya mengecek kembali hasil pekerjaan saya karena tidak yakin kebenarannya			✓		
25.	Jika cara penyelesaian teman yang lain lebih berhasil, maka saya menggunakan cara tersebut					✓
26.	Jika saya tidak merasa puas dengan penjelasan pada waktu mengikuti pembelajaran, maka saya mencari penjelasan pada pertemuan berikutnya	✓				
27.	Jika ada penjelasan dari guru yang kurang jelas, maka saya langsung menanyakannya			✓		
28.	Saya sering mengajukan pertanyaan kepada guru walaupun siswa lain menganggapnya lucu atau hal yang tidak perlu				✓	
29.	Jika ada bagian dari pembelajaran yang kurang jelas, maka saya cuek saja					✓
30.	Saya berani mengeluarkan pendapat dalam menyelesaikan pertanyaan dari guru	✓				
31.	Saya lebih suka kalau tidak ditanya oleh guru pada saat belajar	✓				
32.	Saya merasa malu menjawab pertanyaan guru				✓	
33.	Saya mampu mengerjakan tugas secara mandiri	✓				

17 1 5 2 8.

LEMBAR KUESIONER KREATIVITAS BELAJAR SISWA
UPT SMP NEGERI 21 MAKASSAR

Nama Siswa : *Jevani Natarsan*
 Kelas / Semester : *IX 5 (Semester 2)*
 Materi : **BIOTEKNOLOGI**

Didalam kuesioner ini ada beberapa pertanyaan yang harus anda jawab. Berikan tanda centang (✓) pada jawaban yang anda anggap paling tepat dan paling sesuai dengan diri anda!

Keterangan:

SS : Sangat Sering

S : Sering

KK : Kadang - Kadang

J : Jarang

TP : Tidak Pernah

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Jika guru memberikan tugas, saya dapat menduga dengan cepat kemungkinan tugas yang diberikan			✓		
2.	Jika saya diberi tugas dari pokok pembahasan yang sudah saya pelajari, saya mampu membayangkan langkah-langkah penyelesaiannya				✓	
3.	Ketika guru menjelaskan secara lisan, saya mampu membayangkan apa yang disampaikan		✓			
4.	Dalam mendiskusikan suatu masalah, saya selalu mempunyai tanggapan yang berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh teman saya			✓		
5.	Jika diberi suatu masalah, saya tidak dapat memikirkan berbagai macam cara yang berbeda untuk memecahkan masalah tersebut					✓
6.	Saya berusaha menyelesaikan sendiri tugas yang diberikan oleh guru			✓		
7.	Jika alat yang dibutuhkan tidak ada, saya menggunakan alat yang bukan fungsinya (misal: kartu pelajar digunakan sebagai penggaris)			✓		
8.	Jika saya tidak mampu menyelesaikan tugas sendiri, maka saya meniru hasil pekerjaan teman saya tanpa menanyakan bagaimana cara menyelesaikannya		✓			
9.	Pada saat mengerjakan tugas, saya mampu memikirkan cara untuk menyelesaikannya dan tidak pernah terpikirkan oleh orang lain			✓		
10.	Saya memiliki cara berpikir lain daripada yang lain				✓	

35 3 18 3 TP

11.	Saya tidak berusaha menemukan penyelesaian yang baru setelah membaca atau mendengar gagasan dari orang lain				✓	
12.	Saya tidak merasa bosan mengerjakan tugas latihan, walaupun tugas itu diberikan secara berulang-ulang			✓		
13.	Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan hasil yang baik meskipun saya mengorbankan waktu dan tenaga yang banyak		✓			
14.	Saya merasa tidak senang jika belum menanggapi pertanyaan guru ataupun pertanyaan teman				✓	
15.	Saya tidak mau mengerjakan tugas latihan jika tugas tersebut tidak diperiksa oleh guru					✓
16.	Saya berusaha mengerjakan tugas dengan baik, meskipun tugas itu merupakan tugas kelompok		✓			
17.	Saya lebih banyak mengerjakan soal bila ada tugas kelompok dibandingkan dengan anggota lain			✓		
18.	Saya tidak dapat menyimpan masalah dalam mengerjakan tugas yang sulit dalam waktu yang cukup lama				✓	
19.	Saya tidak memunda-munda untuk menyelesaikan PR			✓		
20.	Saya menyelesaikan tugas sulit meskipun kemungkinan hasilnya salah			✓		
21.	Saya berupaya sendiri mengerjakan tugas sebelum bertanya pada teman		✓			
22.	Saya berupaya semaksimal mungkin untuk menyelesaikan tugas proyek			✓		
23.	Saya sering mencoba cara baru yang saya anggap praktis untuk menyelesaikan tugas proyek		✓			
24.	Saya mengecek kembali hasil pekerjaan saya karena tidak yakin kebenarannya				✓	
25.	Jika cara penyelesaian teman yang lain lebih berhasil, maka saya menggunakan cara tersebut			✓		
26.	Jika saya tidak merasa puas dengan penjelasan pada waktu mengikuti pembelajaran, maka saya mencari penjelasan pada pertemuan berikutnya					✓
27.	Jika ada penjelasan dari guru yang kurang jelas, maka saya langsung menanyakannya			✓		
28.	Saya sering mengajukan pertanyaan kepada guru walaupun siswa lain menganggapnya lucu atau hal yang tidak perlu				✓	
29.	Jika ada bagian dari pembelajaran yang kurang jelas, maka saya cuek saja			✓		
30.	Saya berani mengeluarkan pendapat dalam menyelesaikan pertanyaan dari guru				✓	
31.	Saya lebih suka kalau tidak ditanya oleh guru pada saat belajar		✓			
32.	Saya merasa malu menjawab pertanyaan guru			✓		
33.	Saya mampu mengerjakan tugas secara mandiri			✓		

7 15 8 3

LEMBAR KUESIONER KREATIVITAS BELAJAR SISWA
UPT SMP NEGERI 21 MAKASSAR

Nama Siswa : Dinda wahid permana f.
 Kelas / Semester : 9B(1XG)
 Materi : BIOTEKNOLOGI

Didalam kuesioner ini ada beberapa pertanyaan yang harus anda jawab. Berikan tanda centang (✓) pada jawaban yang anda anggap paling tepat dan paling sesuai dengan diri anda!

Keterangan:

SS : Sangat Sering
 S : Sering
 KK : Kadang - Kadang
 J : Jarang
 TP : Tidak Pernah

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Jika guru memberikan tugas, saya dapat menduga dengan cepat kemungkinan tugas yang diberikan	✓				
2.	Jika saya diberi tugas dan pokok pembahasannya yang sudah saya pelajari, saya mampu membayangkan langkah-langkah penyelesaiannya			✓		
3.	Ketika guru menjelaskan secara lisan, saya mampu membayangkan apa yang disampaikan		✓			
4.	Dalam mendiskusikan suatu masalah, saya selalu mempunyai tanggapan yang berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh teman saya	✓				
5.	Jika diberi suatu masalah, saya tidak dapat memikirkan berbagai macam cara yang berbeda untuk memecahkan masalah tersebut		✓			
6.	Saya berusaha menyelesaikan sendiri tugas yang diberikan oleh guru	✓				
7.	Jika alat yang dibutuhkan tidak ada, saya menggunakan alat yang bukan fungsinya (misal: kartu pelajar digunakan sebagai penggaris)		✓			
8.	Jika saya tidak mampu menyelesaikan tugas sendiri, maka saya meniru hasil pekerjaan teman saya tanpa menanyakan bagaimana cara menyelesaikannya		✓			
9.	Pada saat mengerjakan tugas, saya mampu memikirkan cara untuk menyelesaikannya dan tidak pernah terpikirkan oleh orang lain		✓			
10.	Saya memiliki cara berpikir lain daripada yang lain			✓		

11.	Saya tidak berusaha menemukan penyelesaian yang baru setelah membaca atau mendengar gagasan dari orang lain		✓				✓
12.	Saya tidak merasa bosan mengerjakan tugas latihan, walaupun tugas itu diberikan secara berulang-ulang	✓					
13.	Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan hasil yang baik meskipun saya mengorbankan waktu dan tenaga yang banyak	✓					
14.	Saya merasa tidak senang jika belum menanggapi pertanyaan guru ataupun pertanyaan teman			✓			
15.	Saya tidak mau mengerjakan tugas latihan jika tugas tersebut tidak diperiksa oleh guru						✓
16.	Saya berusaha mengerjakan tugas dengan baik, meskipun tugas itu merupakan tugas kelompok	✓					
17.	Saya lebih banyak mengerjakan soal bila ada tugas kelompok dibandingkan dengan anggota lain		✓				
18.	Saya tidak dapat menyimpan masalah dalam mengerjakan tugas yang sulit dalam waktu yang cukup lama					✓	
19.	Saya tidak memunda-munda untuk menyelesaikan PR	✓					
20.	Saya menyelesaikan tugas sulit meskipun kemungkinan hasilnya salah	✓					
21.	Saya berupaya sendiri mengerjakan tugas sebelum bertanya pada teman		✓				
22.	Saya berupaya semaksimal mungkin untuk menyelesaikan tugas proyek				✓		
23.	Saya sering mencoba cara baru yang saya anggap praktis untuk menyelesaikan tugas proyek	✓					
24.	Saya mengecek kembali hasil pekerjaan saya karena tidak yakin kebenarannya	✓					
25.	Jika cara penyelesaian teman yang lain lebih berhasil, maka saya menggunakan cara tersebut	✓					
26.	Jika saya tidak merasa puas dengan penjelasan pada waktu mengikuti pembelajaran, maka saya mencari penjelasan pada pertemuan berikutnya				✓		
27.	Jika ada penjelasan dari guru yang kurang jelas, maka saya langsung menanyakannya	✓					
28.	Saya sering mengajukan pertanyaan kepada guru walaupun siswa lain menganggapnya lucu atau hal yang tidak perlu		✓				
29.	Jika ada bagian dari pembelajaran yang kurang jelas, maka saya cuek saja				✓		
30.	Saya berani mengemukakan pendapat dalam menyelesaikan pertanyaan dari guru		✓				
31.	Saya lebih suka kalau tidak ditanya oleh guru pada saat belajar				✓		
32.	Saya merasa malu menjawab pertanyaan guru	✓					
33.	Saya mampu mengerjakan tugas secara mandiri				✓		

19 8 8 1 2

LEMBAR KUESIONER KREATIVITAS BELAJAR SISWA
UPT SMP NEGERI 21 MAKASSAR

Nama Siswa : Adinda Nur Aprilia A.
 Kelas / Semester : IX . G
 Materi : BIOTEKNOLOGI

Didalam kuesioner ini ada beberapa pertanyaan yang harus anda jawab. Berikan tanda centang (✓) pada jawaban yang anda anggap paling tepat dan paling sesuai dengan diri anda!

Keterangan:

SS : Sangat Sering
 S : Sering
 KK : Kadang - Kadang
 J : Jarang
 TP : Tidak Pernah

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Jika guru memberikan tugas, saya dapat menduga dengan cepat kemungkinan tugas yang diberikan			✓		
2.	Jika saya diberi tugas dari pokok pembahasan yang sudah saya pelajari, saya mampu membayangkan langkah-langkah penyelesaiannya		✓			
3.	Ketika guru menjelaskan secara lisan, saya mampu membayangkan apa yang disampaikan		✓			
4.	Dalam mendiskusikan suatu masalah, saya selalu mempunyai tanggapan yang berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh teman saya	✓				
5.	Jika diberi suatu masalah, saya tidak dapat memikirkan berbagai macam cara yang berbeda untuk memecahkan masalah tersebut	✓				
6.	Saya berusaha menyelesaikan sendiri tugas yang diberikan oleh guru			✓		
7.	Jika alat yang dibutuhkan tidak ada, saya menggunakan alat yang bukan fungsinya (misal: katu pelajar digunakan sebagai penggaris)		✓			
8.	Jika saya tidak mampu menyelesaikan tugas sendiri, maka saya meniru hasil pekerjaan teman saya tanpa menyalakan bujukan cara menyelesaikannya	✓				
9.	Pada saat mengerjakan tugas, saya mampu memikirkan cara untuk menyelesaikannya dan tidak pernah terpikirkan oleh orang lain		✓			
10.	Saya memiliki cara berpikir lain daripada yang lain			✓		

11.	Saya tidak berusaha menemukan penyelesaian yang baru setelah membaca atau mendengar gagasan dari orang lain				✓	
12.	Saya tidak merasa bosan mengerjakan tugas latihan, walaupun tugas itu diberikan secara berulang-ulang			✓		
13.	Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan hasil yang baik meskipun saya mengorbankan waktu dan tenaga yang banyak			✓		
14.	Saya merasa tidak senang jika belum menanggapi pertanyaan guru ataupun pertanyaan teman			✓		
15.	Saya tidak mau mengerjakan tugas latihan jika tugas tersebut tidak diperiksa oleh guru	✓				
16.	Saya berusaha mengerjakan tugas dengan baik, meskipun tugas itu merupakan tugas kelompok	✓				
17.	Saya lebih banyak mengerjakan soal bila ada tugas kelompok dibandingkan dengan anggota lain			✓		
18.	Saya tidak dapat menyimpan masalah dalam mengerjakan tugas yang sulit dalam waktu yang cukup lama	✓				
19.	Saya tidak menunda-nunda untuk menyelesaikan PR				✓	
20.	Saya menyelesaikan tugas solo meskipun kemungkinan hasilnya salah				✓	
21.	Saya berupaya sendiri mengerjakan tugas sebelum bertanya pada teman				✓	
22.	Saya berupaya semaksimal mungkin untuk menyelesaikan tugas proyek			✓		
23.	Saya sering mencoba cara baru yang saya anggap praktis untuk menyelesaikan tugas proyek			✓		
24.	Saya mengecek kembali hasil pekerjaan saya karena tidak yakin kebenarannya	✓				
25.	Jika cara penyelesaian teman yang lain lebih berhasil, maka saya menggunakan cara tersebut	✓				
26.	Jika saya tidak merasa puas dengan penjelasan pada waktu mengikuti pembelajaran, maka saya mencari penjelasan pada pertemuan berikutnya	✓				
27.	Jika ada penjelasan dari guru yang kurang jelas, maka saya langsung menyanyakannya			✓		
28.	Saya sering mengajukan pertanyaan kepada guru walaupun siswa lain menganggapnya lucu atau hal yang tidak perlu			✓		
29.	Jika ada bagian dari pembelajaran yang kurang jelas, maka saya cuek saja			✓		
30.	Saya berani mengeluarkan pendapat dalam menyelesaikan pertanyaan dari guru				✓	
31.	Saya lebih suka kalau tidak ditanya oleh guru pada saat belajar				✓	
32.	Saya merasa malu menjawab pertanyaan guru				✓	
33.	Saya mampu mengerjakan tugas secara mandiri			✓		

3 10 137 -

LEMBAR KUESIONER KREATIVITAS BELAJAR SISWA

UPT SMP NEGERI 21 MAKASSAR

Nama Siswa : **Restu RRPANI**Kelas / Semester : **IX 5**Materi : **BIOTEKNOLOGI**

Didalam kuesioner ini ada beberapa pertanyaan yang harus anda jawab. Berikan tanda centang (✓) pada jawaban yang anda anggap paling tepat dan paling sesuai dengan diri anda!

Keterangan:

SS : Sangat Sering

S : Sering

KK : Kadang-kadang

J : Jarang

TP : Tidak Pernah

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Jika guru memberikan tugas, saya dapat menduga dengan cepat kemungkinan tugas yang diberikan			✓		
2.	Jika saya diberi tugas dari pokok pembahasan yang sudah saya pelajari, saya mampu membayangkan langkah-langkah penyelesaiannya		✓			
3.	Ketika guru menjelaskan secara lisan, saya mampu membayangkan apa yang disampaikan		✓			
4.	Dalam mendiskusikan suatu masalah, saya selalu mempunyai tanggapan yang berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh teman saya	✓				
5.	Jika diberi suatu masalah, saya tidak dapat memikirkan berbagai macam cara yang berbeda untuk memecahkan masalah tersebut	✓				
6.	Saya berusaha menyelesaikan sendiri tugas yang diberikan oleh guru			✓		
7.	Jika alat yang dibutuhkan tidak ada, saya menggunakan alat yang bukan fungsinya (misal: kartu pelajar digunakan sebagai penggaris)	✓				
8.	Jika saya tidak mampu menyelesaikan tugas sendiri, maka saya meniru hasil pekerjaan teman saya tanpa menanyakan bagaimana cara menyelesaikannya			✓		
9.	Pada saat mengerjakan tugas, saya mampu memikirkan cara untuk menyelesaikannya dan tidak pernah terpikirkan oleh orang lain			✓		
10.	Saya memiliki cara berpikir lain daripada yang lain			✓		



11.	Saya tidak berusaha menawarkan penyelesaian yang baru setelah membica atau mendengar gagasan dari orang lain				✓	
12.	Saya tidak merasa bosan mengerjakan tugas latihan, walaupun tugas itu diberikan secara berulang-ulang			✓		
13.	Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan hasil yang baik meskipun saya mengorbankan waktu dan tenaga yang banyak			✓		
14.	Saya merasa tidak senang jika belum menanggapi pertanyaan guru ataupun pertanyaan teman			✓		
15.	Saya tidak mau mengerjakan tugas latihan jika tugas tersebut tidak diperiksa oleh guru	✓				
16.	Saya berusaha mengerjakan tugas dengan baik, meskipun tugas itu merupakan tugas kelompok	✓				
17.	Saya lebih banyak mengerjakan soal bila ada tugas kelompok dibandingkan dengan anggota lain			✓		
18.	Saya tidak dapat menyimpan masalah dalam mengerjakan tugas yang sulit dalam waktu yang cukup lama	✓				
19.	Saya tidak menunda-nunda untuk menyelesaikan PR				✓	
20.	Saya menyelesaikan tugas sulit meskipun kerangkaan hasilnya salah				✓	
21.	Saya berupaya sendiri mengerjakan tugas sebelum bertanya pada teman				✓	
22.	Saya berupaya semaksimal mungkin untuk menyelesaikan tugas proyek			✓		
23.	Saya sering mencoba cara baru yang saya anggap praktis untuk menyelesaikan tugas proyek			✓		
24.	Saya mengecek kembali hasil pekerjaan saya karena tidak yakin kebenarannya	✓				
25.	Jika cara penyelesaian teman yang lain lebih berhasil, maka saya menggunakan cara tersebut	✓				
26.	Jika saya tidak merasa puas dengan penjelasan pada waktu mengikuti pembelajaran, maka saya mencari penjelasan pada pertemuan berikutnya	✓				
27.	Jika ada penjelasan dari guru yang kurang jelas, maka saya langsung menanyakannya			✓		
28.	Saya sering mengajukan pertanyaan kepada guru walaupun siswa lain menganggapnya lucu atau hal yang tidak perlu			✓		
29.	Jika ada bagian dari pembelajaran yang kurang jelas, maka saya cukup saja			✓		
30.	Saya berani mengemukakan pendapat dalam menyelesaikan pertanyaan dari guru				✓	
31.	Saya lebih suka kalau tidak ditanya oleh guru pada saat belajar				✓	
32.	Saya merasa malu menjawab pertanyaan guru				✓	
33.	Saya mampu mengerjakan tugas secara mandiri			✓		

3 10 13 7 -

**LEMBAR KUESIONER KREATIVITAS BELAJAR SISWA
UPT SMP NEGERI 21 MAKASSAR**

Nama Siswa : gerpand
Kelas / Semester : 1X6
Materi : BIOTEKNOLOGI

Didalam kuesioner ini ada beberapa pertanyaan yang harus anda jawab. Berikan tanda centang (✓) pada jawaban yang anda anggap paling tepat dan paling sesuai dengan diri anda!

Keterangan:

SS : Sangat Sering
S : Sering
KK : Kadang - Kadang
J : Jarang
TP : Tidak Pernah

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Jika guru memberikan tugas, saya dapat menduga dengan cepat kemungkinan tugas yang diberikan			✓		
2.	Jika saya diberi tugas dari pokok pembahasan yang sudah saya pelajari, saya mampu membayangkan langkah-langkah penyelesaiannya		✓			
3.	Ketika guru menjelaskan secara lisan, saya mampu membayangkan apa yang disampaikan		✓			
4.	Dalam mendiskusikan suatu masalah, saya selalu mempunyai tanggapan yang berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh teman saya	✓				
5.	Jika diberi suatu masalah, saya tidak dapat memikirkan berbagai macam cara yang berbeda untuk memecahkan masalah tersebut		✓			
6.	Saya berusaha menyelesaikan sendiri tugas yang diberikan oleh guru			✓		
7.	Jika alat yang dibutuhkan tidak ada, saya menggunakan alat yang bukan fungsinya (misal: kartu pelajar digunakan sebagai penggaris)			✓		
8.	Jika saya tidak mampu menyelesaikan tugas sendiri, maka saya meniru hasil pekerjaan teman saya tanpa menanyakan bagaimana cara menyelesaikannya	✓				
9.	Pada saat mengerjakan tugas, saya mampu memikirkan cara untuk menyelesaikannya dan tidak pernah terpikirkan oleh orang lain		✓			
10.	Saya memiliki cara berpikir lain daripada yang lain	✓				

		5	4	3	2	1
11.	Saya tidak berusaha menemukan penyelesaian yang baru setelah membaca atau mendengar gagasan dari orang lain			✓		
12.	Saya tidak merasa bosan mengerjakan tugas latihan, walaupun tugas itu diberikan secara berulang-ulang				✓	
13.	Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan hasil yang baik meskipun saya mengorbankan waktu dan tenaga yang banyak		✓			
14.	Saya merasa tidak senang jika belum menanggapi pertanyaan guru ataupun pertanyaan teman		✓			
15.	Saya tidak mau mengerjakan tugas latihan jika tugas tersebut tidak diperiksa oleh guru	✓				
16.	Saya berusaha mengerjakan tugas dengan baik, meskipun tugas itu merupakan tugas kelompok	✓				
17.	Saya lebih banyak mengerjakan soal bila ada tugas kelompok dibandingkan dengan anggota lain	✓		✓		
18.	Saya tidak dapat menyimpan masalah dalam mengerjakan tugas yang sulit dalam waktu yang cukup lama			✓		
19.	Saya tidak menunda-nunda untuk menyelesaikan PR			✓		
20.	Saya menyelesaikan tugas sulit meskipun kemungkinan hasilnya salah			✓		
21.	Saya berupaya sendiri mengerjakan tugas sebelum bertanya pada teman	✓				
22.	Saya berupaya semaksimal mungkin untuk menyelesaikan tugas proyek	✓				
23.	Saya sering mencoba cara baru yang saya anggap praktis untuk menyelesaikan tugas proyek	✓				
24.	Saya mengecek kembali hasil pekerjaan saya karena tidak yakin kebenarannya	✓				
25.	Jika cara penyelesaian teman yang lain lebih berhasil, maka saya menggunakan cara tersebut	✓				
26.	Jika saya tidak merasa puas dengan penjelasan pada waktu mengikuti pembelajaran, maka saya mencari penjelasan pada pertemuan berikutnya			✓		
27.	Jika ada penjelasan dari guru yang kurang jelas, maka saya langsung menyanyakannya					✓
28.	Saya sering mengajukan pertanyaan kepada guru walaupun siswa lain menganggapnya lucu atau hal yang tidak perlu	✓				
29.	Jika ada bagian dari pembelajaran yang kurang jelas, maka saya esek saja					✓
30.	Saya berani mengemukakan pendapat dalam menyelesaikan pertanyaan dari guru			✓		
31.	Saya lebih suka kalau tidak ditanya oleh guru pada saat belajar				✓	
32.	Saya merasa malu menjawab pertanyaan guru			✓		
33.	Saya mampu mengerjakan tugas secara mandiri	✓				

13 9 9 1 2

LEMBAR KUESIONER KREATIVITAS BELAJAR SISWA
UPT SMP NEGERI 21 MAKASSAR

Nama Siswa : Muh Risky Kevaleo
 Kelas / Semester : K 6
 Materi : BIOTEKNOLOGI

Didalam kuesioner ini ada beberapa pertanyaan yang harus anda jawab. Berikan tanda centang (✓) pada jawaban yang anda anggap paling tepat dan paling sesuai dengan diri anda!

Keterangan:

SS : Sangat Sering
 S : Sering
 KK : Kadang - Kadang
 J : Jarang
 TP : Tidak Pernah

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Jika guru memberikan tugas, saya dapat menduga dengan cepat kemungkinan tugas yang diberikan			✓		
2.	Jika saya diberi tugas dari pokok pembahasan yang sudah saya pelajari, saya mampu membayangkan langkah-langkah penyelesaiannya		✓			
3.	Ketika guru menjelaskan secara lisan, saya mampu membayangkan apa yang disampaikan		✓			
4.	Dalam mendiskusikan suatu masalah, saya selalu mempunyai tanggapan yang berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh teman saya	✓				
5.	Jika diberi suatu masalah, saya tidak dapat memikirkan berbagai macam cara yang berbeda untuk memecahkan masalah tersebut		✓			
6.	Saya berusaha menyelesaikan sendiri tugas yang diberikan oleh guru			✓		
7.	Jika alat yang dibutuhkan tidak ada, saya menggunakan alat yang bukan fungsinya (misal: kartu pelajar digunakan sebagai pengganti)	✓				
8.	Jika saya tidak mampu menyelesaikan tugas sendiri, maka saya meniru hasil pekerjaan teman saya tanpa menanyakan bagaimana cara menyelesaikannya	✓				
9.	Pada saat mengerjakan tugas, saya mampu memikirkan cara untuk menyelesaikannya dan tidak pernah terpikirkan oleh orang lain		✓			
10.	Saya memiliki cara berpikir lain daripada yang lain	✓				

11.	Saya tidak berusaha menemukan penyelesaian yang baru setelah membaca atau mendengar gagasan dari orang lain			✓	
12.	Saya tidak merasa bosan mengerjakan tugas latihan, walaupun tugas itu diberikan secara berulang-ulang				✓
13.	Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan hasil yang baik meskipun saya mengorbankan waktu dan tenaga yang banyak	✓			
14.	Saya merasa tidak senang jika belum menanggapi pertanyaan guru ataupun pertanyaan teman		✓		
15.	Saya tidak mau mengerjakan tugas latihan jika tugas tersebut tidak diperiksa oleh guru	✓			
16.	Saya berusaha mengerjakan tugas dengan baik, meskipun tugas itu merupakan tugas kelompok	✓			
17.	Saya lebih banyak mengerjakan soal bila ada tugas kelompok dibandingkan dengan anggota lain	✓			
18.	Saya tidak dapat menyimpan masalah dalam mengerjakan tugas yang sulit dalam waktu yang cukup lama			✓	
19.	Saya tidak mesunda-sunda untuk menyelesaikan PR			✓	
20.	Saya menyelesaikan tugas sulit meskipun kemungkinan hasilnya salah			✓	
21.	Saya berupaya sendiri mengerjakan tugas sebelum bertanya pada teman			✓	
22.	Saya berupaya semaksimal mungkin untuk menyelesaikan tugas proyek	✓			
23.	Saya sering mencoba cara baru yang saya anggap praktis untuk menyelesaikan tugas proyek	✓			
24.	Saya mengecek kembali hasil pekerjaan saya karena tidak yakin kebenarannya	✓			
25.	Jika cara penyelesaian teman yang lain lebih berhasil, maka saya menggunakan cara tersebut	✓			
26.	Jika saya tidak merasa puas dengan penjelasan pada waktu mengikuti pembelajaran, maka saya mencari penjelasan pada pertemuan berikutnya			✓	
27.	Jika ada penjelasan dari guru yang kurang jelas, maka saya langsung menyatakannya				✓
28.	Saya sering mengajukan pertanyaan kepada guru walaupun siswa lain menganggapnya lucu atau hal yang tidak perlu	✓			
29.	Jika ada bagian dari pembelajaran yang kurang jelas, maka saya cuek saja		✓		
30.	Saya berani mengeluarkan pendapat dalam menyelesaikan pertanyaan dari guru			✓	
31.	Saya lebih suka kalau tidak ditanya oleh guru pada saat belajar		✓		
32.	Saya merasa malu menjawab pertanyaan guru	✓			
33.	Saya mampu mengerjakan tugas secara mandiri	✓			

197.911

LEMBAR KUESIONER KREATIVITAS BELAJAR SISWA
UPT SMP NEGERI 21 MAKASSAR

Nama Siswa : Musa
 Kelas / Semester : VI / 1
 Materi : BIOTEKNOLOGI

Didalam kuesioner ini ada beberapa pertanyaan yang harus anda jawab. Berikan tanda centang (✓) pada jawaban yang anda anggap paling tepat dan paling sesuai dengan diri anda!

Keterangan:

SS : Sangat Sering
 S : Sering
 KK : Kadang - Kadang
 J : Jarang
 TP : Tidak Pernah

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Jika guru memberikan tugas, saya dapat menduga dengan cepat kemungkinan tugas yang diberikan			✓		
2.	Jika saya diberi tugas dari pokok pembahasan yang sudah saya pelajari, saya mampu membayangkan langkah-langkah penyelesaiannya			✓		
3.	Ketika guru menjelaskan secara lisan, saya mampu membayangkan apa yang disampaikan		✓			
4.	Dalam mendiskusikan suatu masalah, saya selalu mempunyai tanggapan yang berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh teman saya	✓				
5.	Jika diberi suatu masalah, saya tidak dapat memikirkan berbagai macam cara yang berbeda untuk memecahkan masalah tersebut			✓		
6.	Saya berusaha menyelesaikan sendiri tugas yang diberikan oleh guru			✓		
7.	Jika alat yang dibutuhkan tidak ada, saya menggunakan alat yang bukan fungsinya (misal: kartu pelajar digunakan sebagai penggaris)			✓		
8.	Jika saya tidak mampu menyelesaikan tugas sendiri, maka saya meniru hasil pekerjaan teman saya tanpa menayakan bagaimana cara menyelesaikannya			✓		
9.	Pada saat mengerjakan tugas, saya mampu memikirkan cara untuk menyelesaikannya dan tidak pernah terpikirkan oleh orang lain		✓			
10.	Saya memiliki cara berpikir lain daripada yang lain	✓				

11.	Saya tidak berusaha menemukan penyelesaian yang baru setelah membaca atau mendengar gagasan dari orang lain					✓
12.	Saya tidak merasa bosan mengerjakan tugas latihan, walaupun tugas itu diberikan secara berulang-ulang			✓		
13.	Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan hasil yang baik meskipun saya mengorbankan waktu dan tenaga yang banyak	✓				
14.	Saya merasa tidak senang jika belum menanggapi pertanyaan guru ataupun pertanyaan teman			✓		
15.	Saya tidak mau mengerjakan tugas latihan jika tugas tersebut tidak diperiksa oleh guru			✓		
16.	Saya berusaha mengerjakan tugas dengan baik, meskipun tugas itu merupakan tugas kelompok	✓				
17.	Saya lebih banyak mengerjakan soal bila ada tugas kelompok dibandingkan dengan anggota lain			✓		
18.	Saya tidak dapat menyimpan masalah dalam mengerjakan tugas yang sulit dalam waktu yang cukup lama		✓			
19.	Saya tidak menunda-nunda untuk menyelesaikan PR			✓		
20.	Saya menyelesaikan tugas sulit meskipun kemungkinan hasilnya salah	✓				
21.	Saya berupaya secepat mungkin mengerjakan tugas sebelum bertanya pada teman	✓				
22.	Saya berupaya semaksimal mungkin untuk menyelesaikan tugas proyek			✓		
23.	Saya sering mencoba cara baru yang saya anggap penting untuk menyelesaikan tugas proyek	✓				
24.	Saya mengecek kembali hasil pekerjaan saya karena tidak yakin kebenarannya	✓				
25.	Jika cara penyelesaian teman yang lain lebih berhasil, maka saya menggunakan cara tersebut			✓		
26.	Jika saya tidak merasa puas dengan penjelasan pada waktu mengikuti pembelajaran, maka saya mencari penjelasan pada pertemuan berikutnya			✓		
27.	Jika ada penjelasan dari guru yang kurang jelas, maka saya langsung menyanyakannya	✓				
28.	Saya senang mengajukan pertanyaan kepada guru walaupun siswa lain menganggapnya lucu atau hal yang tidak perlu	✓				
29.	Jika ada bagian dari pembelajaran yang kurang jelas, maka saya cukup saja				✓	
30.	Saya berani mengeluarkan pendapat dalam menyelesaikan pertanyaan dari guru	✓			✓	
31.	Saya lebih suka kalau tidak ditanya oleh guru pada saat belajar	✓				
32.	Saya merasa malu menjawab pertanyaan guru			✓		
33.	Saya mampu mengerjakan tugas secara mandiri			✓		

12 11 9 1

Hasil Kuisiner Penelitian

No.	KUISIONER <i>PjBL</i>									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	5	4	4	4	3	3	3	2	3	3
2	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3
3	5	3	5	3	2	3	4	3	4	3
4	5	4	4	3	2	3	4	3	4	3
5	4	5	5	3	2	3	4	3	4	3
6	3	5	5	5	3	3	3	4	4	3
7	4	5	5	2	3	3	3	4	4	3
8	4	5	4	3	3	3	3	4	4	4
9	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4
10	4	3	4	3	3	3	3	4	5	3
11	5	4	4	3	3	3	4	3	4	3
12	5	4	4	3	3	3	3	4	5	3
13	5	4	4	4	3	3	4	4	5	5
14	4	4	4	4	3	3	4	3	5	2
15	4	3	4	5	4	3	3	3	5	3
16	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4
17	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
20	3	3	3	4	5	4	3	3	3	3
21	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3
22	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3
23	3	3	3	5	4	4	3	4	4	4
24	3	3	3	5	4	4	3	4	4	4
25	3	3	3	5	4	4	4	4	4	4
26	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4
27	3	3	5	5	4	4	4	4	4	4
28	3	4	5	4	5	5	5	5	3	4
29	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
30	4	3	5	4	4	4	3	3	3	4
31	3	3	4	4	4	4	4	3	4	5
32	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4
33	3	4	3	5	4	4	4	3	4	5
34	3	3	3	4	4	4	4	3	3	5
35	4	5	3	5	3	5	4	3	4	5
36	4	4	3	5	4	4	4	3	3	5
37	4	3	4	4	5	5	4	3	4	4

38	3	4	4	3	5	5	4	3	3	3
39	3	4	4	4	5	5	4	3	4	4
40	3	4	3	4	5	4	4	3	3	3
41	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
42	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3
43	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4
44	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3
45	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4
46	3	5	3	2	3	4	4	4	3	3
47	4	4	3	2	3	4	4	4	3	4
48	5	5	3	2	3	4	4	4	4	3
49	5	5	5	3	3	3	4	4	4	3
50	5	5	2	3	3	3	5	4	4	3
51	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3
52	2	3	4	4	3	3	3	4	5	3
53	2	3	4	4	3	3	3	3	4	4
54	2	3	3	5	3	4	3	3	4	4
55	2	3	4	4	3	4	3	3	3	4
56	3	3	5	5	4	4	3	3	5	4
57	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4
58	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3
59	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3
60	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3
61	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4
62	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4
63	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3
64	3	4	3	4	5	4	5	5	3	3
65	3	4	5	3	3	3	4	4	3	3
66	3	3	5	3	3	3	5	4	3	3
67	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3
68	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4
69	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3
70	5	5	4	4	4	4	3	4	3	5
71	4	4	4	5	3	4	3	4	3	3
72	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3
73	4	4	4	5	3	4	3	4	4	3
74	5	5	5	5	3	4	3	4	4	4
75	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4
76	4	5	4	2	3	3	3	4	3	5
77	4	5	4	1	3	4	4	4	5	5
78	3	5	3	3	3	4	3	4	5	4

79	3	5	3	3	3	4	3	5	5	3
80	5	5	3	3	3	4	3	5	5	4
81	5	4	4	3	3	4	3	5	4	5
82	5	3	4	3	3	4	3	5	4	3
83	5	5	3	4	4	3	3	3	3	4
84	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3
85	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3
86	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3
87	3	5	3	3	3	4	3	4	3	3
88	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3
89	1	3	4	4	3	3	3	3	4	4
90	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4
91	3	3	4	4	2	3	3	3	3	4
92	3	3	3	4	2	3	4	4	3	4
93	5	4	2	3	3	3	4	3	3	4
94	3	3	4	3	3	3	4	3	5	4
95	3	3	3	3	3	3	3	4	2	4
96	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4
97	3	4	3	5	3	3	3	3	4	4
98	5	4	2	3	3	4	3	3	4	3
99	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3
100	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3
101	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3
102	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3
103	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3
104	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4
105	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4
106	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4
107	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4
108	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4
109	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3
110	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4
111	3	3	3	4	3	5	3	3	4	4
112	3	3	5	4	2	3	3	4	4	3
113	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3
114	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3
115	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3
116	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3
117	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
118	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4
119	3	4	3	3	3	4	3	5	3	4

120	3	3	3	3	5	4	2	3	4	3
121	4	3	3	4	3	3	3	3	4	5
122	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4
123	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3
124	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4
125	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4
126	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4
127	4	5	3	3	4	4	4	3	3	4
128	4	5	3	3	4	3	4	3	3	3
129	3	5	3	3	4	3	4	3	3	3
130	3	5	3	3	4	3	4	3	3	3
131	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3
132	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3
133	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3
134	3	3	4	5	4	3	4	4	4	3
135	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3
136	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4



Hasil Analisis SPSS 25

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kreativitas Belajar	.071	136	.086	.983	136	.095
PjBL	.075	136	.060	.984	136	.105

a. Lilliefors Significance Correction

Correlations

		Kreativitas Belajar		PjBL
		Belajar		
Kreativitas Belajar	Pearson Correlation	1		.558**
	Sig. (2-tailed)			.000
	N	136		136
PjBL	Pearson Correlation	.558**		1
	Sig. (2-tailed)	.000		
	N	136		136

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).





Selasa, 06 Februari 2024 (*Penentuan Proyek*)



Rabu, 07 Februari 2024 (*Perancangan Proyek*)



Senin, 12 Februari 2024 (*Penyusunan Proyek*)



Selasa, 13 Februari 2024 (*Hasil Proyek*)



Jum'at, 16 Februari 2024 (*Presentasi Proyek*)



Senin, 19 Februari 2024 (*Penyelesaian Proyek*)



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Jalan Bontomatene No. 2000 Makassar
Telp. (0411) 4512111
Email: info@umh.ac.id
Web: www.umh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : NUR MAULIDYAH
Stambuk : 105311103620
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Project Based Learning terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IX di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar
Pembimbing : 1. Nurindah, S.Pd., M.Pd.
2. Nasir, S.Pd., M.Pd.

No	Tanggal Bimbingan	Catatan Dosen Pembimbing	Tanda Tangan
1	06/05/2024	Letter Babakarang, Kajian Pustaka	
2	22/06/2024	Metode Penelitian, Penulisan	
3	13/07/2024	Aktual - Jurnal	
4	22/07/2024	Daftar Pustaka, Penulisan	
5	03/08/2024	ACC	
6			
7			
8			

Catatan:

Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian jika sudah konsultasi dan disetujui oleh Pembimbing

Makassar, _____ 20____
Ketua Prodi,
Teknologi Pendidikan

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
NBM : 991323



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Jl. Makassar-Makassar
No. 100
Makassar
Telp. 0411-3551111
Web: www.umh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : NUR MAULIDYAH
Stambuk : 105311103620
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Project Based Learning terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IX di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar

Pembimbing : 1. Nurindah, S.Pd., M.Pd.
2. Nasir, S.Pd., M.Pd.

No	Tanggal Bimbingan	Catatan Dosen Pembimbing	Tanda Tangan
1	05/05/2024	1. Lihat Bab 1 & 2, kerjakan sesuai Prodi	
2	06/05/2024	Abstrak	
3	06/05/2024		
4	07/05/2024		
5	08/05/2024	Daftar Pustaka	
6	09/05/2024	Daftar Pustaka	
7	10/05/2024	Daftar Pustaka	
8	11/05/2024	Daftar Pustaka	

Catatan:

Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian jika sudah konsultasi dan disetujui oleh Pembimbing

Makassar, _____ 20____
Ketua Prodi,
Teknologi Pendidikan

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
NBM .991323



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar 90222 Telp. (0411) 800972, 851193; Fax (0411) 852008

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Nur Maulidyah

Nim : 105311103620

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	6 %	10 %
2	Bab 2	25 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	10 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan
Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan
seperlunya.

Makassar, 21 Agustus 2024
Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,

Nur Hafidha S. Hum, M.L.P.
* NPM 1064 591

Nur Maulidyah 105311103620 BAB 1

ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

id.scribd.com

Internet Source

2%

2

id.123dok.com

Internet Source

2%

3

repository.upi.edu

Internet Source

2%



Exclude quotes

Exclude bibliographies

Exclude references



Nur Maulidyah 105311103620 BAB II

ORIGINALITY REPORT

25% SIMILARITY INDEX	26% INTERNET SOURCES	3% PUBLICATIONS	13% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	14%
2	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	5%
3	eprints.uny.ac.id Internet Source	4%
4	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes
Exclude bibliography

Exclude matches



Nur Maulidyah 105311103620 BAB III

ORIGINALITY REPORT

10%	10%	15%	10%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.ptiq.ac.id Internet Source		3%
2	eprints.radenfatah.ac.id Internet Source		2%
3	digilib.unila.ac.id Internet Source		2%
4	fisika.fmipa.unesa.ac.id Internet Source		2%

Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches



Nur Maulidyah 105311103620 BAB IV

ORIGINALITY REPORT

10%	7%	4%	7%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jonedu.org Internet Source	3%
2	Submitted to Universitas Respati Indonesia Student Paper	3%
3	repositori.utu.ac.id Internet Source	2%
4	jurnal.unsil.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes

Exclude matches

Exclude bibliography



Nur Maulidyah 105311103620 BAB V

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



moraref.kemenag.go.id
Internet Source



5%

turnitin

Exclude quotes

Or

Exclude matches

Exclude bibliography





SURAT KETERANGAN PENERBITAN ARTIKEL

Nomor Surat : 3151 / DR / Didaktik / VII / 2024

Saya yang berkedudukan di bawah ini sebagai Penimpin Redaksi Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri, menyatakan dengan sesungguhnya bahwa artikel dengan judul : **PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IX DI UPT SPF SMP NEGERI 21 MAKASSAR** dan identitas penulis sebagai berikut.

Nama Penulis : Nur Maulidyah, Nurindah, Nasir
 Asal Institusi : Universitas Muhammadiyah Makassar
 Penerbitan : Volume 10 No. 3, September 2024

Artikel yang bersangkutan akan diterbitkan pada jurnal Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri paling lambat September 2024.

Demikian agar yang bersangkutan maklum. Terima kasih.

Subang, 23 Agustus 2024

Ketua Dewan Redaksi Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri



Dr. Asep Priatna, M.Pd.
 NIDN. 0422126351

INDEXING



ISSN Cetak : 2477 - 5673 (SK ISSN CETAK PDH LIPI 0096.24775673/J.3.1/SK/ISSN/2015.12)
<http://u.spi.go.id/1448653392>
 ISSN Online : 2614-722X / (SK ISSN ONLINE PDH LIPI : SK no. 0066.2614722X/J.3.1/SK/ISSN/2017.01)
 URL LIPI : <http://u.lipi.go.id/1516464892>

RIWAYAT HIDUP



NUR MAULIDYAH, Lahir di Sinjai pada tanggal 02 Juni 2002. Merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan ayahanda bernama Andi Suhrisman dan ibunda bernama Suriani. Penulis memulai pendidikan Sekolah Dasar di SDN 95 Jatie pada tahun 2008 dan lulus pada tahun 2014. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikannya di SMP Negeri 2 Sinjai dan lulus pada tahun 2017, setelah itu penulis melanjutkan pendidikannya di SMA Negeri 2 Sinjai dan berhasil menyelesaikan pendidikan SMA pada tahun 2020. Ditahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan pada program S1 di Universitas Muhammadiyah Makassar Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan selesai pada tahun 2024 dengan menyelesaikan studi dengan judul **“Pengaruh *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IX di UPT SPF SMP NEGERI 21 Makassar”**

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada BAB IV, maka disimpulkan bahwa, penggunaan model pembelajaran *PjBL* berpengaruh positif terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IX di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar. Berdasarkan hasil angket model pembelajaran dengan persentase 96,46% berada pada kategori sangat tinggi dan hasil angket kreativitas belajar siswa dengan persentase 97,10% berada pada kategori sangat tinggi. Hasil uji hipotesis diperoleh bahwa angket model pembelajaran dan kreativitas belajar signifikan dan dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dalam upaya peningkatan kreativitas belajar siswa dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada pihak sekolah, melalui penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasidan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kualitas guru, dan kualitas sekolah.
2. Diharapkan kepada guru agar lebih aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran IPA itu sendiri agar lebih memperhatikan model pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam belajar.
3. Diharapkan kepada siswa agar mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dari guru dan senantiasa meningkatkan pemahaman untuk setiap pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., Mukminin, A., & Idris, I. (2022). Peningkatan Kemandirian Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik melalui Model *Problem Based Learning* di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Kota Jambi (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595).
- Babadu, J.S dan Zain (2021). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37-50.
- Chusna, P.A., & Utami, A.D.M. (2020). Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Peran Orang Tua dan Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring Anak Usia Sekolah Dasar. *Premiere: Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 11-30.
- Fauziyyah, U. (2019). Pengaruh Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PKN (Quasy Experiment Di SMA Negeri 1 Majalaya Kab. Bandung) (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Hardani, H. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group.
- Mandasari, D., Rahman, K., & Faishol, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(1), 37-55.
- Mulyasa, H. E. (2022). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muthaharah, Y.A. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Bangun Ruang Sisi Datar. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(1), 63-75.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151- 172.
- Nurindah, Kasman. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Akademika Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1-10

- Paradina, D., Connie, C., & Medriati, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(3 Desember), 169-176.
- Purwono, F. H., Ulya, A. U., Purnasari, N., & Juniatmoko, R. (2019). *Metodologi Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif dan Mix Method)*. GUEPEDIA.
- Ramadhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Halimah, Leli & Marwati, Iis. (2020). *Project Based Learning untuk Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: PT.Refika Aditama.
- Ulfa, A. Y. (2020). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Aksara Timur.
- Wulandari, B., Ardiansyah, F., Eosina, P., & Fajri, H. (2019). Media Pembelajaran Interaktif IPA Untuk Sekolah Dasar Berbasis Multimedia. *Kreatif: Jurnal Teknik Informatika*, 7(1), 11-19.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (R n D). Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.
- Zakiah, N. E., Fatimah, A. T., & Sunaryo, Y. (2020). Implementasi Project-Based Learning Untuk Mengeksplorasi Kreativitas Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Mahasiswa. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(2), 285-293.

L

A

M

P

I

R

A

N





LAMPIRAN A

PERSURATAN

Lampiran A1 Surat Pengantar Penelitian ke LP3M Unismuh Makassar



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jl. D. P. Raya No. 20 Makassar
 Telp : (0411) 460001/ 460112 (Fax)
 Email : unismuh@unismuh.ac.id
 Web : www.unismuh.ac.id



Nomor : IS147/FKIDPA.4-IPK/1445/2023
 Lampiran : 1 (Satu) Lembar
 Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat
 Ketua LP3M Unismuh Makassar
 Di -
 Makassar

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar memeringatkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini

Nama : Nur Maulidyan
 NIM : 10531103620
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Sempat/ Tanggal Lahir : Sryai / 02-06-2002
 Alamat : Jl. Takasulapang Raya No 5

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul: PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS (K1) TUAHPT SPPSMD NEGERI 21 MAKASSAR

Demikian pengantar ini kami buat atas kelestariannya diaturkan Jazaakumulahu Khaerati Katsiraan

Wassalamu Alaikum
 Warahmatullahi
 Wabarakatuh

Makassar, 6 Jumadil Ula 1445 H
 18 Nopember 2023 M

Dekan



Erwin Akib, M.Pd, Ph.D.
 NBM 860934

Lampiran A2 Surat Permohonan Izin Penelitian


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
 Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.868072 Fax (0411)805580 Makassar 90221 e-mail: lppm@umh.ac.id

Nomor : 3358/05/C.4-VIII/I/1445/2024 16 January 2024 M
 Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal 04 Rajab 1445
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,
 Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
 di -
 Makassar



Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 15147/FKIP/A.4-II/I/1445/2024 tanggal 18 Nopember 2023, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **NUR MAULIDYAH**
 No. Stambuk : **10531 1103620**
 Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**
 Jurusan : **Pendidikan Teknologi**
 Pekerjaan : **Mahasiswa**

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IX DI UPT SPF SMP NEGERI 21 MAKASSAR"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 19 Januari 2024 s/d 19 Maret 2024.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku. Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran



Ketua LP3M,

 Muh. Arief Muhsin, M.Pd
 NPM 1127761



01-24

Lampiran A3 Surat izin Penelitian DPM PTSP Prov. Sulawesi Selatan



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jl. Bougainville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448938
 Website : <http://simag-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231

Nomor	: 1015/S.01/PTSP/2024	Kepada Yth.	
Lampiran	: -	Wakil Kota Makassar	
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>		

Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 3358/05/C.4-VIII/1445/2024 tanggal 16 Januari 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: NUR MAULIDYAH		
Nomor Pokok	: 105311103620		
Program Studi	: Teknologi Pendidikan		
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)		
Alamat	: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar		

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kanlor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IX DI UPT SPF SMP NEGERI 21 MAKASSAR "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 19 Januari s/d 19 Maret 2024

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 17 Januari 2024

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
 Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
 Nip : 19750321 200312 1 008

Terbaca Yth

1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar,
2. Peringkat

Lampiran A4 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Makassar


PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN
Jl. Anggrek No. 2 Kel. Paropo Kec. Panakkukang
Kota Makassar 90231, Sulawesi Selatan
Alamat: <http://dpsdik.makassar.go.id> email: dpsdikotamks@gmail.com

IZIN PENELITIAN
NOMOR : 070/70K/Umkep/I/2024

Dasar : Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Nomor : 070/1146/SKP/SB/DPMPTSP/11/2023 Tanggal 25 Januari 2024 Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar :

MENGIZINKAN

Kepada : Nama : **NUR MAULIDYAH**
NIM/Jurusan : 105311103620 / Teknologi Pendidikan
Pekerjaan : Mahasiswa (S.1)
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No.259, Makassar

Untuk : Mengadakan Penelitian di UPT SPF SMPN 21 Kota Makassar dalam rangka Penyusunan Skripsi pada Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul penelitian:

"PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IX DI UPT SPF SMP NEGERI 21 MAKASSAR"

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus melapor pada Kepala Sekolah yang bersangkutan.
2. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah.
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang berlaku.
4. Hasil 1 (satu) exemplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan seb. gaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Makassar
Pada Tanggal : 25 Januari 2024

An KEPALA DINAS
Dinas Pendidikan
Kota Makassar
Bertugas Kepala Bidang Kurikulum Dan Kepagawean


MOH. ARWAN UMAR, S.Pd, M.M
K. Jabatan : Penata Tk I
NIP. 198010012003121009

Lampiran A5 Surat Selesai Penelitian dari SMP Negeri 21 Makassar


PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
UPT SPF SMP NEGERI 21 MAKASSAR


Jln. Tala' Salapang Komp. Pr. BTN Minasa Upa (Belakang Blok A6)-Makassar
 NPSN : 40312431 E-Mail : smpnegeri21makassar@gmail.com NSS : 201196009177

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070/421.3/UPT SPF SMPN 21/III/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: H. Marwis Bire, S.Pd., M.Si
NIP.	: 19671008 199103 1 014
Pangkat/Gol.	: Pembina Tk.I, IV/b
Jabatan	: Kepala UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar

Menerangkan bahwa

Nama	: Nur Maulidyah
Nama Lembaga	: Universitas Muhammadiyah Makassar
Nim	: 105311103620
Jurusan	: Teknologi Pendidikan
Pekerjaan	: Mahasiswa (S.1)
Alamat	: Jl. Sultan Alauddin No 259 Makassar

Benar Mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan Penelitian di UPT SPF SMPN 21 Makassar mulai tanggal 19 Januari s/d 19 Maret 2023 dengan judul :

"PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IX DI UPT SPF SMP NEGERI 21 MAKASSAR"

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan sebagai mestinya.

Makassar, 18 Maret 2024

Kepala UPT SPF SMPN 21 Makassar


 H. Marwis Bire, S.Pd., M.Si
 Pembina Tk.I
 Nip. 19671008 199103 1 014



LEMBAR ANGKET
MODEL PEMBELAJARAN *PjBL*

Nama Sekolah : UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar
 Nama Siswa :
 Kelas / Semester : IX / Genap
 Materi :
 Petunjuk : Berikan tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

SS : Sangat Sering

S : Sering

KK : Kadang - Kadang

J : Jarang

TP : Tidak Pernah

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Saya memahami pembelajaran berbasis proyek					
2.	Saya terlibat dalam pembelajaran melalui proses yang terstruktur, pengalaman nyata, dan teliti dalam merancang suatu proyek					
3.	Saya memahami ciri-ciri pembelajaran <i>PjBL</i>					
4.	Saya merasa suasana pembelajaran begitu menyenangkan					
5.	Saya lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang kompleks					
6.	Saya menyukai pembelajaran yang menghasilkan sebuah proyek					
7.	Saya mampu mempresentasikan hasil proyek yang saya buat					

8.	Saya merasa hasil proyek dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari					
9.	Saya tidak terkendala dalam menyelesaikan proyek yang ditugaskan					
10.	Saya mempunyai bukti nyata dari hasil kerja proyek tersebut					



LEMBAR ANGKET

KREATIVITAS BELAJAR SISWA

Nama Sekolah : UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar
 Nama Siswa :
 Kelas / Semester : IX / Genap
 Materi :
 Petunjuk : Berikan tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

SS : Sangat Sering

S : Sering

KK : Kadang - Kadang

J : Jarang

TP : Tidak Pernah

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Jika guru memberikan tugas, saya dapat menduga dengan cepat kemungkinan tugas yang diberikan					
2.	Jika saya diberi tugas dari pokok pembahasan yang sudah saya pelajari, saya mampu membayangkan langkah-langkah penyelesaiannya					
3.	Ketika guru menjelaskan secara lisan, saya mampu membayangkan apa yang disampaikan					
4.	Dalam mendiskusikan suatu masalah, saya selalu mempunyai tanggapan yang berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh teman saya					

5.	Jika diberi suatu masalah, saya tidak dapat memikirkan berbagai macam cara yang berbeda untuk memecahkan masalah tersebut					
6.	Saya berusaha menyelesaikan sendiri tugas yang diberikan oleh guru					
7.	Jika alat yang dibutuhkan tidak ada, saya menggunakan alat yang bukan fungsinya (misal: kartu pelajar digunakan sebagai penggaris)					
8.	Jika saya tidak mampu menyelesaikan tugas sendiri, maka saya meniru hasil pekerjaan teman saya tanpa menanyakan bagaimana cara menyelesaikannya					
9.	Pada saat mengerjakan tugas, saya mampu memikirkan cara untuk menyelesaikannya dan tidak pernah terpikirkan oleh orang lain					
10.	Saya memiliki cara berpikir lain daripada yang lain					
11.	Saya tidak berusaha menemukan penyelesaian yang baru setelah membaca atau mendengar gagasan dari orang lain					
12.	Saya tidak merasa bosan mengerjakan tugas latihan, walaupun tugas itu diberikan secara berulang-ulang					
13.	Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan hasil yang baik meskipun saya mengorbankan waktu dan tenaga yang banyak					
14.	Saya merasa tidak senang jika belum menanggapi pertanyaan guru ataupun pertanyaan teman					
15.	Saya tidak mau mengerjakan tugas latihan jika tugas tersebut tidak diperiksa oleh guru					

16.	Saya berusaha mengerjakan tugas dengan baik, meskipun tugas itu merupakan tugas kelompok					
17.	Saya lebih banyak mengerjakan soal bila ada tugas kelompok dibandingkan dengan anggota lain					
18.	Saya tidak dapat menyimpan masalah dalam mengerjakan tugas yang sulit dalam waktu yang cukup lama					
19.	Saya tidak menunda-nunda untuk menyelesaikan PR					
20.	Saya menyelesaikan tugas sulit meskipun kemungkinan hasilnya salah					
21.	Saya berupaya sendiri mengerjakan tugas sebelum bertanya pada teman					
22.	Saya berupaya semaksimal mungkin untuk menyelesaikan tugas proyek					
23.	Saya sering mencoba cara baru yang saya anggap praktis untuk menyelesaikan tugas proyek					
24.	Saya mengecek kembali hasil pekerjaan saya karena tidak yakin kebenarannya					
25.	Jika cara penyelesaian teman yang lain lebih berhasil, maka saya menggunakan cara tersebut					
26.	Jika saya tidak merasa puas dengan penjelasan pada waktu mengikuti pembelajaran, maka saya mencari penjelasan pada pertemuan berikutnya					
27.	Jika ada penjelasan dari guru yang kurang jelas, maka saya langsung menanyakannya					
28.	Saya sering mengajukan pertanyaan kepada					

	guru walaupun siswa lain menganggapnya lucu atau hal yang tidak perlu					
29.	Jika ada bagian dari pembelajaran yang kurang jelas, maka saya cuek saja					
30.	Saya berani mengeluarkan pendapat dalam menyelesaikan pertanyaan dari guru					
31.	Saya lebih suka kalau tidak ditanya oleh guru pada saat belajar					
32.	Saya merasa malu menjawab pertanyaan guru					
33.	Saya mampu mengerjakan tugas secara mandiri					





Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Siswa Kelas IX A

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/ Frekuensi			Persentase (%)		
		I	II	III	I	II	III
1.	Siswa yang hadir dalam pembelajaran	19	20	22	76	80	88
2.	Siswa yang terlihat senang dalam persiapan penggunaan media pembelajaran	15	18	20	60	72	80
3.	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru selama menggunakan media pembelajaran	19	20	22	76	80	88
4.	Siswa yang memberikan tanggapan setelah penggunaan media pembelajaran	10	12	15	40	48	60
5.	Siswa yang meminta bimbingan guru setelah menggunakan media pembelajaran	12	15	18	48	60	72
6.	Siswa yang menjawab	10	15	18	40	60	72

	pertanyaan guru						
7.	Siswa yang mencatat hal-hal penting yang disampaikan guru ketika pembelajaran berlangsung menggunakan media	10	15	18	40	60	72
8.	Siswa yang mengerjakan dan menyelesaikan tugas tepat waktu	19	20	22	76	80	88
Jumlah Persentase Aspek Siswa					456	540	620
Persentase Aktivitas Siswa					57	67,5	77,5

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Siswa Kelas IX B

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/ Frekuensi			Persentase (%)		
		I	II	III	I	II	III
1.	Siswa yang hadir dalam pembelajaran	25	26	28	86,20	89,65	96,55
2.	Siswa yang terlihat senang dalam persiapan penggunaan media pembelajaran	20	22	25	68,96	75,86	86,20
3.	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru selama menggunakan media pembelajaran	20	24	28	68,96	82,75	96,55
4.	Siswa yang memberikan tanggapan setelah penggunaan media pembelajaran	20	22	25	68,96	75,86	86,20
5.	Siswa yang meminta bimbingan guru setelah menggunakan media pembelajaran	20	23	25	68,96	79,31	86,20
6.	Siswa yang menjawab	20	25	25	68,96	86,20	86,20

	pertanyaan guru						
7.	Siswa yang mencatat hal-hal penting yang disampaikan guru ketika pembelajaran berlangsung menggunakan media	20	23	25	68,96	79,31	86,20
8.	Siswa yang mengerjakan dan menyelesaikan tugas tepat waktu	20	22	25	68,96	75,86	86,20
Jumlah Persentase Aspek Siswa					568,9	644,8	710,3
Persentase Aktivitas Siswa					71,11	80,6	88,78

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Siswa Kelas IX C

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Pertemuan/ Frekuensi			Persentase (%)		
		I	II	III	I	II	III
1.	Siswa yang hadir dalam pembelajaran	22	21	20	81,48	77,78	74,07
2.	Siswa yang terlihat senang dalam persiapan penggunaan media pembelajaran	20	21	20	74,07	77,78	74,07
3.	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru selama menggunakan media pembelajaran	20	21	20	74,07	77,78	74,07
4.	Siswa yang memberikan tanggapan setelah penggunaan media pembelajaran	19	21	19	70,37	77,78	70,37
5.	Siswa yang meminta bimbingan guru setelah menggunakan media pembelajaran	20	20	20	74,07	74,07	74,07
6.	Siswa yang menjawab	18	20	20	66,67	74,07	74,07

	pertanyaan guru						
7.	Siswa yang mencatat hal-hal penting yang disampaikan guru ketika pembelajaran berlangsung menggunakan media	18	20	20	66,67	74,07	74,07
8.	Siswa yang mengerjakan dan menyelesaikan tugas tepat waktu	20	20	20	74,07	74,07	74,07
Jumlah Persentase Aspek Siswa					581,4	607,4	588,8
Persentase Aktivitas Siswa					72,68	75,92	73,6

LEMBAR ANGKET
MODEL PEMBELAJARAN PjBL

Nama Sekolah : UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar
 Nama Siswa : Putri Azzahra
 Kelas / Semester : IX / Genap
 Materi : Bioteknologi
 Petunjuk : Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

SS : Sangat Sering
 S : Sering
 KK : Kadang - Kadang
 J : Jarang
 TP : Tidak Pernah

No.	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Saya memahami pembelajaran berbasis proyek				✓	
2.	Saya terlibat dalam pembelajaran melalui proses yang terstruktur, pengalaman nyata, dan teliti dalam merancang suatu proyek		✓			
3.	Saya memahami ciri-ciri pembelajaran PjBL		✓			
4.	Saya merasa suastna pembelajaran begitu menyenangkan		✓			
5.	Saya lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang kompleks		✓			
6.	Saya menyukai pembelajaran yang menghasilkan sebuah proyek		✓			
7.	Saya mampu mempresentasikan hasil proyek yang saya buat		✓			

8.	Saya merasa hasil proyek dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari		✓				
9.	Saya tidak terkendala dalam menyelesaikan proyek yang ditugaskan	✓					
10.	Saya mempunyai bukti nyata dari hasil kerja proyek tersebut	✓					



LEMBAR ANGKET
MODEL PEMBELAJARAN PjBL

Nama Sekolah : UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar
 Nama Siswa : Muh. Aly Dzakir
 Kelas / Semester : IX / Genap
 Materi : Bioteknologi
 Petunjuk : Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

SS : Sangat Sering
 S : Sering
 KK : Kadang - Kadang
 J : Jarang
 TP : Tidak Pernah

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Saya memahami pembelajaran berbasis proyek					
2.	Saya terlibat dalam pembelajaran melalui proses yang terstruktur, pengalaman nyata, dan teliti dalam merancang suatu proyek	✓				
3.	Saya memahami ciri-ciri pembelajaran PjBl		✓			
4.	Saya merasa suasana pembelajaran begitu menyenangkan	✓				
5.	Saya lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang kompleks		✓			
6.	Saya menyukai pembelajaran yang menghasilkan sebuah proyek		✓			
7.	Saya mampu mempresentasikan hasil proyek yang saya buat	✓				

8.	Saya merasa hasil proyek dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari	✓				
9.	Saya tidak terkendala dalam menyelesaikan proyek yang ditugaskan		✓			
10.	Saya mempunyai bukti nyata dari hasil kerja proyek tersebut		✓			



LEMBAR ANGKET
MODEL PEMBELAJARAN *PjBl*

Nama Sekolah : UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar
 Nama Siswa : *Mek Rizky Azzahra*
 Kelas / Semester : IX / Genap
 Materi : *Biologi*
 Petunjuk : Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

SS : Sangat Sering
 S : Sering
 KK : Kadang - Kadang
 J : Jarang
 TP : Tidak Pernah

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Saya memahami pembelajaran berbasis proyek					
2.	Saya terlibat dalam pembelajaran melalui proses yang terstruktur, pengalaman nyata, dan teliti dalam merancang suatu proyek		✓			
3.	Saya memahami ciri-ciri pembelajaran <i>PjBl</i>	✓				
4.	Saya merasa suasana pembelajaran begitu menyenangkan		✓			
5.	Saya lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang kompleks		✓			
6.	Saya menyukai pembelajaran yang menghasilkan sebuah proyek		✓			
7.	Saya mampu mempresentasikan hasil proyek yang saya buat	✓				

8.	Saya merasa hasil proyek dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari		✓				
9.	Saya tidak terkendala dalam menyelesaikan proyek yang ditugaskan	✓					
10.	Saya mempunyai bukti nyata dari hasil kerja proyek tersebut	✓					



LEMBAR ANGKET
MODEL PEMBELAJARAN PjBL

Nama Sekolah : UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar
 Nama Siswa : *Abangyu Masolockung*
 Kelas / Semester : IX / Genap
 Materi : *Dialektika*
 Petunjuk : Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

SS : Sangat Sering
 S : Sering
 KK : Kadang - Kadang
 J : Jarang
 TP : Tidak Pernah

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Saya memahami pembelajaran berbasis proyek		✓			
2.	Saya terlibat dalam pembelajaran melalui proses yang terstruktur, pengalaman nyata, dan teliti dalam merancang suatu proyek	✓				
3.	Saya memahami ciri-ciri pembelajaran PjBL		✓			
4.	Saya merasa suasana pembelajaran begitu menyenangkan	✓				
5.	Saya lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang kompleks			✓		
6.	Saya menyukai pembelajaran yang menghasilkan sebuah proyek		✓			
7.	Saya mampu mempresentasikan hasil proyek yang saya buat		✓			

8.	Saya merasa hasil proyek dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari		✓			
9.	Saya tidak terkendala dalam menyelesaikan proyek yang ditugaskan	✓				
10.	Saya mempunyai bukti nyata dari hasil kerja proyek tersebut		✓			



LEMBAR ANGKET
MODEL PEMBELAJARAN PjBL

Nama Sekolah : UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar
 Nama Siswa : Rafika
 Kelas / Semester : IX / Genap
 Materi : Bioteknologi
 Petunjuk : Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan

Keterangan :

SS : Sangat Sering
 S : Sering
 KK : Kadang - Kadang
 J : Jarang
 TP : Tidak Pernah

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Saya memahami pembelajaran berbasis proyek	✓				
2.	Saya terlibat dalam pembelajaran melalui proses yang terstruktur, pengalaman nyata, dan aktif dalam merancang suatu proyek		✓			
3.	Saya memahami ciri-ciri pembelajaran PjBl.		✓			
4.	Saya merasa suasana pembelajaran begitu menyenangkan	✓				
5.	Saya lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang kompleks	✓				
6.	Saya menyukai pembelajaran yang menghasilkan sebuah proyek	✓				
7.	Saya mampu mempresentasikan hasil proyek yang saya buat		✓			

8.	Saya merasa hasil proyek dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari	✓				
9.	Saya tidak terkendala dalam menyelesaikan proyek yang ditugaskan		✓			
10.	Saya mempunyai bukti nyata dari hasil kerja proyek tersebut	✓				



LEMBAR KUESIONER KREATIVITAS BELAJAR SISWA
UPT SMP NEGERI 21 MAKASSAR

Nama Siswa : **M. ISNANDAR PEZA**
 Kelas / Semester : **IX^b / Genap**
 Materi : **BIOTEKNOLOGI**

Didalam kuesioner ini ada beberapa pertanyaan yang harus anda jawab. Berikan tanda centang (✓) pada jawaban yang anda anggap paling tepat dan paling sesuai dengan diri anda!

Keterangan:

SS : Sangat Sering

S : Sering

KK : Kadang - Kadang

J : Jarang

TP : Tidak Pernah

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Jika guru memberikan tugas, saya dapat menduga dengan cepat kemungkinan tugas yang diberikan	✓				
2.	Jika saya diberi tugas dari pokok pembahasan yang sudah saya pelajari, saya mampu membayangkan langkah-langkah penyelesaiannya	✓				
3.	Ketika guru menjelaskan secara lisan, saya mampu membayangkan apa yang disampaikan	✓				
4.	Dalam mendiskusikan suatu masalah, saya selalu mempunyai tanggapan yang berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh teman saya			✓		
5.	Jika diberi suatu masalah, saya tidak dapat memikirkan berbagai macam cara yang berbeda untuk memecahkan masalah tersebut				✓	
6.	Saya berusaha menyelesaikan sendiri tugas yang diberikan oleh guru	✓				
7.	Jika alat yang dibutuhkan tidak ada, saya menggunakan alat yang bukan fungsinya (misal: kartu pelajar digunakan sebagai penggaris)	✓				
8.	Jika saya tidak mampu menyelesaikan tugas sendiri, maka saya meniru hasil pekerjaan teman saya tanpa menanyakan bagaimana cara menyelesaikannya					✓
9.	Pada saat mengerjakan tugas, saya mampu memikirkan cara untuk menyelesaikannya dan tidak pernah terpikirkan oleh orang lain	✓				
10.	Saya memiliki cara berpikir lain daripada yang lain	✓				

11.	Saya tidak berusaha menemukan penyelesaian yang baru setelah membaca atau mendengar gagasan dari orang lain				✓	
12.	Saya tidak merasa bosan mengerjakan tugas latihan, walaupun tugas itu diberikan secara berulang-ulang	✓				
13.	Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan hasil yang baik meskipun saya mengorbankan waktu dan tenaga yang banyak	✓				
14.	Saya merasa tidak senang jika belum menanggapi pertanyaan guru ataupun pertanyaan teman	✓				
15.	Saya tidak mau mengerjakan tugas latihan jika tugas tersebut tidak diperiksa oleh guru					✓
16.	Saya berusaha mengerjakan tugas dengan baik, meskipun tugas itu merupakan tugas kelompok	✓				
17.	Saya lebih banyak mengerjakan soal bila ada tugas kelompok dibandingkan dengan anggota lain			✓		
18.	Saya tidak dapat menyimpan masalah dalam mengerjakan tugas yang sulit dalam waktu yang cukup lama	✓				
19.	Saya tidak menunda-nunda untuk menyelesaikan PR	✓				
20.	Saya menyelesaikan tugas sulit meskipun kemungkinan hasilnya salah		✓			
21.	Saya berupaya sendiri mengerjakan tugas sebelum bertanya pada teman	✓				
22.	Saya berupaya sekuat simal mungkin untuk menyelesaikan tugas proyek	✓				
23.	Saya sering mencoba cara baru yang saya anggap praktis untuk menyelesaikan tugas proyek	✓				
24.	Saya mengecek kembali hasil pekerjaan saya karena tidak yakin keahliannya	✓				
25.	Jika cara penyelesaian teman yang lain lebih berhasil, maka saya menggunakan cara tersebut			✓		
26.	Jika saya tidak merasa puas dengan penjelasan pada waktu mengikuti pembelajaran, maka saya mencari penjelasan pada pertemuan berikutnya	✓				
27.	Jika ada penjelasan dari guru yang kurang jelas, maka saya langsung menanyakannya	✓				
28.	Saya sering mengajukan pertanyaan kepada guru walaupun siswa lain menganggapnya lucu atau hal yang tidak perlu	✓				
29.	Jika ada bagian dari pembelajaran yang kurang jelas, maka saya cuek saja					✓
30.	Saya berani mengeluarkan pendapat dalam menyelesaikan pertanyaan dari guru	✓				
31.	Saya lebih suka kalau tidak diajari oleh guru pada saat belajar					✓
32.	Saya merasa malu menjawab pertanyaan guru					✓
33.	Saya mampu mengerjakan tugas secara mandiri	✓				

22 1 3 2 5

LEMBAR KUESIONER KREATIVITAS BELAJAR SISWA
UPT SMP NEGERI 21 MAKASSAR

Nama Siswa : Muhammad Iqbal L. Syahputra
 Kelas / Semester : IXB / Semester 2
 Materi : BIOTEKNOLOGI

Dalam kuesioner ini ada beberapa pertanyaan yang harus anda jawab. Berikan tanda centang (✓) pada jawaban yang anda anggap paling tepat dan paling sesuai dengan diri anda!

Keterangan:

SS : Sangat Sering

S : Sering

KK : Kadang - Kadang

J : Jarang

TP : Tidak Pernah

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Jika guru memberikan tugas, saya dapat menduga dengan cepat kemungkinan tugas yang diberikan			✓		
2.	Jika saya diberi tugas dari pokok pembahasan yang sudah saya pelajari, saya mampu membayangkan langkah-langkah penyelesaiannya		✓			
3.	Ketika guru menjelaskan secara lisan, saya mampu membayangkan apa yang disampaikan	✓				
4.	Dalam mendiskusikan suatu masalah, saya selalu mempunyai tanggapan yang berbeda dengan apa yang disampaikan oleh teman saya			✓		
5.	Jika diberi suatu masalah, saya tidak dapat memikirkan berbagai macam cara yang berbeda untuk memecahkan masalah tersebut					✓
6.	Saya berusaha menyelesaikan sendiri tugas yang diberikan oleh guru	✓				
7.	Jika alat yang dibutuhkan tidak ada, saya menggunakan alat yang bukan fungsinya (misal: kartu pelajar digunakan sebagai penggaris)			✓		
8.	Jika saya tidak mampu menyelesaikan tugas sendiri, maka saya meniru hasil pekerjaan teman saya tanpa menanyakan bagaimana cara menyelesaikannya					✓
9.	Pada saat mengerjakan tugas, saya mampu memikirkan cara untuk menyelesaikannya dan tidak pernah terpikirkan oleh orang lain		✓			
10.	Saya memiliki cara berpikir lain daripada yang lain			✓		

11.	Saya tidak berusaha menemukan penyelesaian yang baru setelah membaca atau mendengar gagasan dari orang lain					✓
12.	Saya tidak merasa bosan mengerjakan tugas latihan, walaupun tugas itu diberikan secara berulang-ulang		✓			
13.	Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan hasil yang baik meskipun saya mengorbankan waktu dan tenaga yang banyak	✓				
14.	Saya merasa tidak senang jika belum menanggapi pertanyaan guru ataupun pertanyaan teman	✓				
15.	Saya tidak mau mengerjakan tugas latihan jika tugas tersebut tidak diperiksa oleh guru					✓
16.	Saya berusaha mengerjakan tugas dengan baik, meskipun tugas itu merupakan tugas kelompok	✓				
17.	Saya lebih banyak mengerjakan soal bila ada tugas kelompok dibandingkan dengan anggota lain	✓				
18.	Saya tidak dapat menyimpan masalah dalam mengerjakan tugas yang sulit dalam waktu yang cukup lama			✓		
19.	Saya tidak menunda-nunda untuk menyelesaikan PR		✓			
20.	Saya menyelesaikan tugas sulit meskipun kemungkinan hasilnya salah	✓				
21.	Saya berupaya sendiri mengerjakan tugas sebelum bertanya pada teman	✓				
22.	Saya berupaya semaksimal mungkin untuk menyelesaikan tugas proyek	✓				
23.	Saya sering mencoba cara baru yang saya anggap praktis untuk menyelesaikan tugas proyek	✓				
24.	Saya mengecek kembali hasil pekerjaan saya karena tidak yakin kebenarannya		✓			
25.	Jika cara penyelesaian teman yang lain lebih berhasil, maka saya menggunakan cara tersebut			✓		
26.	Jika saya tidak merasa puas dengan penjelasan pada waktu mengikuti pembelajaran, maka saya mencari penjelasan pada pertemuan berikutnya	✓				
27.	Jika ada penjelasan dari guru yang kurang jelas, maka saya langsung menanyakannya		✓			
28.	Saya sering mengajukan pertanyaan kepada guru walaupun siswa lain menganggapnya lucu atau hal yang tidak perlu			✓		
29.	Jika ada bagian dari pembelajaran yang kurang jelas, maka saya cuek saja					✓
30.	Saya berani mengeluarkan pendapat dalam menyelesaikan pertanyaan dari guru	✓				
31.	Saya lebih suka kalau tidak ditanya oleh guru pada saat belajar					✓
32.	Saya merasa malu menjawab pertanyaan guru					✓
33.	Saya mampu mengerjakan tugas secara mandiri		✓			

12 7 7 7

LEMBAR KUESIONER KREATIVITAS BELAJAR SISWA
UPT SMP NEGERI 21 MAKASSAR

Nama Siswa : Muh Raikan AGZARI

Kelas / Semester : IYB Semester 2

Materi : BIOTEKNOLOGI

Didalam kuesioner ini ada beberapa pertanyaan yang harus anda jawab. Berikan tanda centang (✓) pada jawaban yang anda anggap paling tepat dan paling sesuai dengan diri anda!

Keterangan:

SS : Sangat Sering

S : Sering

KK : Kadang - Kadang

J : Jarang

TP : Tidak Pernah

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Jika guru memberikan tugas, saya dapat menyelesaikannya dengan cepat kesungguhan tugas yang diberikan	✓				
2.	Jika saya diberi tugas dari pokok pembahasan yang sudah saya pelajari, saya mampu membayangkan langkah-langkah penyelesaiannya	✓				
3.	Ketika guru menjelaskan secara lisan, saya mampu membayangkan apa yang disampaikan	✓				
4.	Dalam mendiskusikan suatu masalah, saya selalu mempunyai tanggapan yang berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh teman saya			✓		
5.	Jika diberi suatu masalah, saya tidak dapat memikirkan berbagai macam cara yang berbeda untuk memecahkan masalah tersebut					✓
6.	Saya berusaha menyelesaikan sendiri tugas yang diberikan oleh guru	✓				
7.	Jika alat yang dibutuhkan tidak ada, saya menggunakan alat yang bukan fungsinya (misal: kartu pelajar digunakan sebagai penggaris)					✓
8.	Jika saya tidak mampu menyelesaikan tugas sendiri, maka saya meniru hasil pekerjaan teman saya tanpa menanyakan bagaimana cara menyelesaikannya					✓
9.	Pada saat mengerjakan tugas, saya mampu memikirkan cara untuk menyelesaikannya dan tidak pernah terpikirkan oleh orang lain	✓				
10.	Saya memiliki cara berpikir lain daripada yang lain			✓		

53 5 46 3 49

11.	Saya tidak berusaha menemukan penyelesaian yang baru setelah membaca atau mendengar gagasan dari orang lain					✓
12.	Saya tidak merasa bosan mengerjakan tugas latihan, walaupun tugas itu diberikan secara berulang-ulang	✓				
13.	Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan hasil yang baik meskipun saya mengorbankan waktu dan tenaga yang banyak	✓				
14.	Saya merasa tidak senang jika belum menanggapi pertanyaan guru ataupun pertanyaan teman	✓				
15.	Saya tidak mau mengerjakan tugas latihan jika tugas tersebut tidak diperiksa oleh guru					✓
16.	Saya berusaha mengerjakan tugas dengan baik, meskipun tugas itu merupakan tugas kelompok	✓				
17.	Saya lebih banyak mengerjakan soal bila ada tugas kelompok dibandingkan dengan anggota lain	✓				
18.	Saya tidak dapat menyimpan masalah dalam mengerjakan tugas yang sulit dalam waktu yang cukup lama			✓		
19.	Saya tidak menunda-nunda untuk menyelesaikan PR	✓				
20.	Saya menyelesaikan tugas sulit meskipun kemungkinan hasilnya salah					✓
21.	Saya berupaya sendiri mengerjakan tugas sebelum bertanya pada teman	✓				
22.	Saya berupaya semaksimal mungkin untuk menyelesaikan tugas proyek		✓			
23.	Saya sering mencoba cara baru yang saya anggap praktis untuk menyelesaikan tugas proyek	✓				
24.	Saya mengecek kembali hasil pekerjaan saya karena tidak yakin kebenarannya			✓		
25.	Jika cara penyelesaian teman yang lain lebih berhasil, maka saya menggunakan cara tersebut					✓
26.	Jika saya tidak merasa puas dengan penjelasan pada waktu mengikuti pembelajaran, maka saya mencari penjelasan pada pertemuan berikutnya	✓				
27.	Jika ada penjelasan dari guru yang kurang jelas, maka saya langsung menanyakannya			✓		
28.	Saya sering mengajukan pertanyaan kepada guru walaupun siswa lain menganggapnya lucu atau hal yang tidak perlu				✓	
29.	Jika ada bagian dari pembelajaran yang kurang jelas, maka saya cuek saja					✓
30.	Saya berani mengeluarkan pendapat dalam menyelesaikan pertanyaan dari guru	✓				
31.	Saya lebih suka kalau tidak ditanya oleh guru pada saat belajar	✓				
32.	Saya merasa malu menjawab pertanyaan guru				✓	
33.	Saya mampu mengerjakan tugas secara mandiri	✓				

17 1 5 2 8.

LEMBAR KUESIONER KREATIVITAS BELAJAR SISWA
UPT SMP NEGERI 21 MAKASSAR

Nama Siswa : *Jevani Natarsan*
 Kelas / Semester : *IX 5 (Semester 2)*
 Materi : **BIOTEKNOLOGI**

Didalam kuesioner ini ada beberapa pertanyaan yang harus anda jawab. Berikan tanda centang (✓) pada jawaban yang anda anggap paling tepat dan paling sesuai dengan diri anda!

Keterangan:

SS : Sangat Sering

S : Sering

KK : Kadang - Kadang

J : Jarang

TP : Tidak Pernah

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Jika guru memberikan tugas, saya dapat menduga dengan cepat kemungkinan tugas yang diberikan			✓		
2.	Jika saya diberi tugas dari pokok pembahasan yang sudah saya pelajari, saya mampu membayangkan langkah-langkah penyelesaiannya				✓	
3.	Ketika guru menjelaskan secara lisan, saya mampu membayangkan apa yang disampaikan		✓			
4.	Dalam mendiskusikan suatu masalah, saya selalu mempunyai tanggapan yang berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh teman saya			✓		
5.	Jika diberi suatu masalah, saya tidak dapat memikirkan berbagai macam cara yang berbeda untuk memecahkan masalah tersebut					✓
6.	Saya berusaha menyelesaikan sendiri tugas yang diberikan oleh guru			✓		
7.	Jika alat yang dibutuhkan tidak ada, saya menggunakan alat yang bukan fungsinya (misal: kartu pelajar digunakan sebagai penggaris)			✓		
8.	Jika saya tidak mampu menyelesaikan tugas sendiri, maka saya meniru hasil pekerjaan teman saya tanpa menanyakan bagaimana cara menyelesaikannya		✓			
9.	Pada saat mengerjakan tugas, saya mampu memikirkan cara untuk menyelesaikannya dan tidak pernah terpikirkan oleh orang lain			✓		
10.	Saya memiliki cara berpikir lain daripada yang lain				✓	

35 3 18 3 TP

11.	Saya tidak berusaha menemukan penyelesaian yang baru setelah membaca atau mendengar gagasan dari orang lain				✓	
12.	Saya tidak merasa bosan mengerjakan tugas latihan, walaupun tugas itu diberikan secara berulang-ulang			✓		
13.	Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan hasil yang baik meskipun saya mengorbankan waktu dan tenaga yang banyak		✓			
14.	Saya merasa tidak senang jika belum menanggapi pertanyaan guru ataupun pertanyaan teman				✓	
15.	Saya tidak mau mengerjakan tugas latihan jika tugas tersebut tidak diperiksa oleh guru					✓
16.	Saya berusaha mengerjakan tugas dengan baik, meskipun tugas itu merupakan tugas kelompok		✓			
17.	Saya lebih banyak mengerjakan soal bila ada tugas kelompok dibandingkan dengan anggota lain			✓		
18.	Saya tidak dapat menyimpan masalah dalam mengerjakan tugas yang sulit dalam waktu yang cukup lama				✓	
19.	Saya tidak menunda-nunda untuk menyelesaikan PR			✓		
20.	Saya menyelesaikan tugas sulit meskipun kemungkinan hasilnya salah			✓		
21.	Saya berupaya sendiri mengerjakan tugas sebelum bertanya pada teman		✓			
22.	Saya berupaya semaksimal mungkin untuk menyelesaikan tugas proyek			✓		
23.	Saya sering mencoba cara baru yang saya anggap praktis untuk menyelesaikan tugas proyek		✓			
24.	Saya mengecek kembali hasil pekerjaan saya karena tidak yakin kebenarannya				✓	
25.	Jika cara penyelesaian teman yang lain lebih berhasil, maka saya menggunakan cara tersebut			✓		
26.	Jika saya tidak merasa puas dengan penjelasan pada waktu mengikuti pembelajaran, maka saya mencari penjelasan pada pertemuan berikutnya					✓
27.	Jika ada penjelasan dari guru yang kurang jelas, maka saya langsung menanyakannya			✓		
28.	Saya sering mengajukan pertanyaan kepada guru walaupun siswa lain menganggapnya lucu atau hal yang tidak perlu				✓	
29.	Jika ada bagian dari pembelajaran yang kurang jelas, maka saya cuek saja			✓		
30.	Saya berani mengeluarkan pendapat dalam menyelesaikan pertanyaan dari guru				✓	
31.	Saya lebih suka kalau tidak ditanya oleh guru pada saat belajar		✓			
32.	Saya merasa malu menjawab pertanyaan guru			✓		
33.	Saya mampu mengerjakan tugas secara mandiri			✓		

7 15 8 3

LEMBAR KUESIONER KREATIVITAS BELAJAR SISWA
UPT SMP NEGERI 21 MAKASSAR

Nama Siswa : Dinda wahid permana f.
Kelas / Semester : 9B(1XG)
Materi : BIOTEKNOLOGI

Didalam kuesioner ini ada beberapa pertanyaan yang harus anda jawab. Berikan tanda centang (✓) pada jawaban yang anda anggap paling tepat dan paling sesuai dengan diri anda!

Keterangan:

SS : Sangat Sering
S : Sering
KK : Kadang - Kadang
J : Jarang
TP : Tidak Pernah

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Jika guru memberikan tugas, saya dapat menduga dengan cepat kemungkinan tugas yang diberikan	✓				
2.	Jika saya diberi tugas dan pokok pembahasannya yang sudah saya pelajari, saya mampu membayangkan langkah-langkah penyelesaiannya			✓		
3.	Ketika guru menjelaskan secara lisan, saya mampu membayangkan apa yang disampaikan		✓			
4.	Dalam mendiskusikan suatu masalah, saya selalu mempunyai tanggapan yang berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh teman saya	✓				
5.	Jika diberi suatu masalah, saya tidak dapat memikirkan berbagai macam cara yang berbeda untuk memecahkan masalah tersebut			✓		
6.	Saya berusaha menyelesaikan sendiri tugas yang diberikan oleh guru	✓				
7.	Jika alat yang dibutuhkan tidak ada, saya menggunakan alat yang bukan fungsinya (misal: kartu pelajar digunakan sebagai penggaris)		✓			
8.	Jika saya tidak mampu menyelesaikan tugas sendiri, maka saya meniru hasil pekerjaan teman saya tanpa menanyakan bagaimana cara menyelesaikannya			✓		
9.	Pada saat mengerjakan tugas, saya mampu memikirkan cara untuk menyelesaikannya dan tidak pernah terpikirkan oleh orang lain			✓		
10.	Saya memiliki cara berpikir lain daripada yang lain			✓		

11.	Saya tidak berusaha menemukan penyelesaian yang baru setelah membaca atau mendengar gagasan dari orang lain		✓				✓
12.	Saya tidak merasa bosan mengerjakan tugas latihan, walaupun tugas itu diberikan secara berulang-ulang	✓					
13.	Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan hasil yang baik meskipun saya mengorbankan waktu dan tenaga yang banyak	✓					
14.	Saya merasa tidak senang jika belum menanggapi pertanyaan guru ataupun pertanyaan teman			✓			
15.	Saya tidak mau mengerjakan tugas latihan jika tugas tersebut tidak diperiksa oleh guru						✓
16.	Saya berusaha mengerjakan tugas dengan baik, meskipun tugas itu merupakan tugas kelompok	✓					
17.	Saya lebih banyak mengerjakan soal bila ada tugas kelompok dibandingkan dengan anggota lain		✓				
18.	Saya tidak dapat menyimpan masalah dalam mengerjakan tugas yang sulit dalam waktu yang cukup lama					✓	
19.	Saya tidak memunda-munda untuk menyelesaikan PR	✓					
20.	Saya menyelesaikan tugas sulit meskipun kemungkinan hasilnya salah	✓					
21.	Saya berupaya sendiri mengerjakan tugas sebelum bertanya pada teman		✓				
22.	Saya berupaya semaksimal mungkin untuk menyelesaikan tugas proyek				✓		
23.	Saya sering mencoba cara baru yang saya anggap praktis untuk menyelesaikan tugas proyek	✓					
24.	Saya mengecek kembali hasil pekerjaan saya karena tidak yakin kebenarannya	✓					
25.	Jika cara penyelesaian teman yang lain lebih berhasil, maka saya menggunakan cara tersebut	✓					
26.	Jika saya tidak merasa puas dengan penjelasan pada waktu mengikuti pembelajaran, maka saya mencari penjelasan pada pertemuan berikutnya				✓		
27.	Jika ada penjelasan dari guru yang kurang jelas, maka saya langsung menanyakannya	✓					
28.	Saya sering mengajukan pertanyaan kepada guru walaupun siswa lain menganggapnya lucu atau hal yang tidak perlu		✓				
29.	Jika ada bagian dari pembelajaran yang kurang jelas, maka saya cuek saja				✓		
30.	Saya berani mengemukakan pendapat dalam menyelesaikan pertanyaan dari guru		✓				
31.	Saya lebih suka kalau tidak ditanya oleh guru pada saat belajar				✓		
32.	Saya merasa malu menjawab pertanyaan guru	✓					
33.	Saya mampu mengerjakan tugas secara mandiri				✓		

19 8 8 1 2

LEMBAR KUESIONER KREATIVITAS BELAJAR SISWA
UPT SMP NEGERI 21 MAKASSAR

Nama Siswa : Adinda Nur Aprilia A.
 Kelas / Semester : IX . G
 Materi : BIOTEKNOLOGI

Didalam kuesioner ini ada beberapa pertanyaan yang harus anda jawab. Berikan tanda centang (✓) pada jawaban yang anda anggap paling tepat dan paling sesuai dengan diri anda!

Keterangan:

SS : Sangat Sering
 S : Sering
 KK : Kadang - Kadang
 J : Jarang
 TP : Tidak Pernah

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Jika guru memberikan tugas, saya dapat menduga dengan cepat kemungkinan tugas yang diberikan			✓		
2.	Jika saya diberi tugas dari pokok pembahasan yang sudah saya pelajari, saya mampu membayangkan langkah-langkah penyelesaiannya		✓			
3.	Ketika guru menjelaskan secara lisan, saya mampu membayangkan apa yang disampaikan		✓			
4.	Dalam mendiskusikan suatu masalah, saya selalu mempunyai tanggapan yang berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh teman saya	✓				
5.	Jika diberi suatu masalah, saya tidak dapat memikirkan berbagai macam cara yang berbeda untuk memecahkan masalah tersebut	✓				
6.	Saya berusaha menyelesaikan sendiri tugas yang diberikan oleh guru			✓		
7.	Jika alat yang dibutuhkan tidak ada, saya menggunakan alat yang bukan fungsinya (misal: kartu pelajar digunakan sebagai penggaris)		✓			
8.	Jika saya tidak mampu menyelesaikan tugas sendiri, maka saya meniru hasil pekerjaan teman saya tanpa menyalakan bujukan cara menyelesaikannya	✓				
9.	Pada saat mengerjakan tugas, saya mampu memikirkan cara untuk menyelesaikannya dan tidak pernah terpikirkan oleh orang lain		✓			
10.	Saya memiliki cara berpikir lain daripada yang lain			✓		

11.	Saya tidak berusaha menemukan penyelesaian yang baru setelah membaca atau mendengar gagasan dari orang lain				✓	
12.	Saya tidak merasa bosan mengerjakan tugas latihan, walaupun tugas itu diberikan secara berulang-ulang			✓		
13.	Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan hasil yang baik meskipun saya mengorbankan waktu dan tenaga yang banyak			✓		
14.	Saya merasa tidak senang jika belum menanggapi pertanyaan guru ataupun pertanyaan teman			✓		
15.	Saya tidak mau mengerjakan tugas latihan jika tugas tersebut tidak diperiksa oleh guru	✓				
16.	Saya berusaha mengerjakan tugas dengan baik, meskipun tugas itu merupakan tugas kelompok	✓				
17.	Saya lebih banyak mengerjakan soal bila ada tugas kelompok dibandingkan dengan anggota lain			✓		
18.	Saya tidak dapat menyimpan masalah dalam mengerjakan tugas yang sulit dalam waktu yang cukup lama	✓				
19.	Saya tidak menunda-nunda untuk menyelesaikan PR				✓	
20.	Saya menyelesaikan tugas sulit meskipun kemungkinan hasilnya salah				✓	
21.	Saya berupaya sendiri mengerjakan tugas sebelum bertanya pada teman				✓	
22.	Saya berupaya semaksimal mungkin untuk menyelesaikan tugas proyek			✓		
23.	Saya sering mencoba cara baru yang saya anggap praktis untuk menyelesaikan tugas proyek			✓		
24.	Saya mengecek kembali hasil pekerjaan saya karena tidak yakin kebenarannya	✓				
25.	Jika cara penyelesaian teman yang lain lebih berhasil, maka saya menggunakan cara tersebut	✓				
26.	Jika saya tidak merasa puas dengan penjelasan pada waktu mengikuti pembelajaran, maka saya mencari penjelasan pada pertemuan berikutnya	✓				
27.	Jika ada penjelasan dari guru yang kurang jelas, maka saya langsung menyanyakannya			✓		
28.	Saya sering mengajukan pertanyaan kepada guru walaupun siswa lain menganggapnya lucu atau hal yang tidak perlu			✓		
29.	Jika ada bagian dari pembelajaran yang kurang jelas, maka saya cuek saja			✓		
30.	Saya berani mengeluarkan pendapat dalam menyelesaikan pertanyaan dari guru				✓	
31.	Saya lebih suka kalau tidak ditanya oleh guru pada saat belajar				✓	
32.	Saya merasa malu menjawab pertanyaan guru				✓	
33.	Saya mampu mengerjakan tugas secara mandiri			✓		

3 10 137 -

LEMBAR KUESIONER KREATIVITAS BELAJAR SISWA

UPT SMP NEGERI 21 MAKASSAR

Nama Siswa : **Restu Pradana**Kelas / Semester : **IX 5**Materi : **BIOTEKNOLOGI**

Didalam kuesioner ini ada beberapa pertanyaan yang harus anda jawab. Berikan tanda centang (✓) pada jawaban yang anda anggap paling tepat dan paling sesuai dengan diri anda!

Keterangan:

SS : Sangat Sering

S : Sering

KK : Kadang-kadang

J : Jarang

TP : Tidak Pernah

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Jika guru memberikan tugas, saya dapat menduga dengan cepat kemungkinan tugas yang diberikan			✓		
2.	Jika saya diberi tugas dari pokok pembahasan yang sudah saya pelajari, saya mampu membayangkan langkah-langkah penyelesaiannya		✓			
3.	Ketika guru menjelaskan secara lisan, saya mampu membayangkan apa yang disampaikan		✓			
4.	Dalam mendiskusikan suatu masalah, saya selalu mempunyai tanggapan yang berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh teman saya	✓				
5.	Jika diberi suatu masalah, saya tidak dapat memikirkan berbagai macam cara yang berbeda untuk memecahkan masalah tersebut	✓				
6.	Saya berusaha menyelesaikan sendiri tugas yang diberikan oleh guru			✓		
7.	Jika alat yang dibutuhkan tidak ada, saya menggunakan alat yang bukan fungsinya (misal: kartu pelajar digunakan sebagai penggaris)	✓				
8.	Jika saya tidak mampu menyelesaikan tugas sendiri, maka saya meniru hasil pekerjaan teman saya tanpa menanyakan bagaimana cara menyelesaikannya			✓		
9.	Pada saat mengerjakan tugas, saya mampu memikirkan cara untuk menyelesaikannya dan tidak pernah terpikirkan oleh orang lain			✓		
10.	Saya memiliki cara berpikir lain daripada yang lain			✓		



11.	Saya tidak berusaha menawarkan penyelesaian yang baru setelah membica atau mendengar gagasan dari orang lain				✓	
12.	Saya tidak merasa bosan mengerjakan tugas latihan, walaupun tugas itu diberikan secara berulang-ulang			✓		
13.	Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan hasil yang baik meskipun saya mengorbankan waktu dan tenaga yang banyak			✓		
14.	Saya merasa tidak senang jika belum menanggapi pertanyaan guru ataupun pertanyaan teman			✓		
15.	Saya tidak mau mengerjakan tugas latihan jika tugas tersebut tidak diperiksa oleh guru	✓				
16.	Saya berusaha mengerjakan tugas dengan baik, meskipun tugas itu merupakan tugas kelompok	✓				
17.	Saya lebih banyak mengerjakan soal bila ada tugas kelompok dibandingkan dengan anggota lain			✓		
18.	Saya tidak dapat menyimpan masalah dalam mengerjakan tugas yang sulit dalam waktu yang cukup lama	✓				
19.	Saya tidak menunda-nunda untuk menyelesaikan PR				✓	
20.	Saya menyelesaikan tugas sulit meskipun kerangkaian hasilnya salah				✓	
21.	Saya berupaya sendiri mengerjakan tugas sebelum bertanya pada teman				✓	
22.	Saya berupaya semaksimal mungkin untuk menyelesaikan tugas proyek			✓		
23.	Saya sering mencoba cara baru yang saya anggap praktis untuk menyelesaikan tugas proyek			✓		
24.	Saya mengecek kembali hasil pekerjaan saya karena tidak yakin kebenarannya	✓				
25.	Jika cara penyelesaian teman yang lain lebih berhasil, maka saya menggunakan cara tersebut	✓				
26.	Jika saya tidak merasa puas dengan penjelasan pada waktu mengikuti pembelajaran, maka saya mencari penjelasan pada pertemuan berikutnya	✓				
27.	Jika ada penjelasan dari guru yang kurang jelas, maka saya langsung menanyakannya			✓		
28.	Saya sering mengajukan pertanyaan kepada guru walaupun siswa lain menganggapnya lucu atau hal yang tidak perlu			✓		
29.	Jika ada bagian dari pembelajaran yang kurang jelas, maka saya cukup saja			✓		
30.	Saya berani mengemukakan pendapat dalam menyelesaikan pertanyaan dari guru				✓	
31.	Saya lebih suka kalau tidak ditanya oleh guru pada saat belajar				✓	
32.	Saya merasa malu menjawab pertanyaan guru				✓	
33.	Saya mampu mengerjakan tugas secara mandiri			✓		

3 10 13 7 -

**LEMBAR KUESIONER KREATIVITAS BELAJAR SISWA
UPT SMP NEGERI 21 MAKASSAR**

Nama Siswa : gerfand
Kelas / Semester : 1X6
Materi : BIOTEKNOLOGI

Didalam kuesioner ini ada beberapa pertanyaan yang harus anda jawab. Berikan tanda centang (✓) pada jawaban yang anda anggap paling tepat dan paling sesuai dengan diri anda!

Keterangan:

SS : Sangat Sering
S : Sering
KK : Kadang - Kadang
J : Jarang
TP : Tidak Pernah

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Jika guru memberikan tugas, saya dapat menduga dengan cepat kemungkinan tugas yang diberikan			✓		
2.	Jika saya diberi tugas dari pokok pembahasan yang sudah saya pelajari, saya mampu membayangkan langkah-langkah penyelesaiannya		✓			
3.	Ketika guru menjelaskan secara lisan, saya mampu membayangkan apa yang disampaikan		✓			
4.	Dalam mendiskusikan suatu masalah, saya selalu mempunyai tanggapan yang berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh teman saya	✓				
5.	Jika diberi suatu masalah, saya tidak dapat memikirkan berbagai macam cara yang berbeda untuk memecahkan masalah tersebut		✓			
6.	Saya berusaha menyelesaikan sendiri tugas yang diberikan oleh guru			✓		
7.	Jika alat yang dibutuhkan tidak ada, saya menggunakan alat yang bukan fungsinya (misal: kartu pelajar digunakan sebagai penggaris)			✓		
8.	Jika saya tidak mampu menyelesaikan tugas sendiri, maka saya meniru hasil pekerjaan teman saya tanpa menanyakan bagaimana cara menyelesaikannya	✓				
9.	Pada saat mengerjakan tugas, saya mampu memikirkan cara untuk menyelesaikannya dan tidak pernah terpikirkan oleh orang lain		✓			
10.	Saya memiliki cara berpikir lain daripada yang lain	✓				

		5	4	3	2	1
11.	Saya tidak berusaha menemukan penyelesaian yang baru setelah membaca atau mendengar gagasan dari orang lain			✓		
12.	Saya tidak merasa bosan mengerjakan tugas latihan, walaupun tugas itu diberikan secara berulang-ulang				✓	
13.	Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan hasil yang baik meskipun saya mengorbankan waktu dan tenaga yang banyak		✓			
14.	Saya merasa tidak senang jika belum menanggapi pertanyaan guru ataupun pertanyaan teman		✓			
15.	Saya tidak mau mengerjakan tugas latihan jika tugas tersebut tidak diperiksa oleh guru	✓				
16.	Saya berusaha mengerjakan tugas dengan baik, meskipun tugas itu merupakan tugas kelompok	✓				
17.	Saya lebih banyak mengerjakan soal bila ada tugas kelompok dibandingkan dengan anggota lain	✓		✓		
18.	Saya tidak dapat menyimpan masalah dalam mengerjakan tugas yang sulit dalam waktu yang cukup lama			✓		
19.	Saya tidak menunda-nunda untuk menyelesaikan PR			✓		
20.	Saya menyelesaikan tugas sulit meskipun kemungkinan hasilnya salah			✓		
21.	Saya berupaya sendiri mengerjakan tugas sebelum bertanya pada teman	✓				
22.	Saya berupaya semaksimal mungkin untuk menyelesaikan tugas proyek	✓				
23.	Saya sering mencoba cara baru yang saya anggap praktis untuk menyelesaikan tugas proyek	✓				
24.	Saya mengecek kembali hasil pekerjaan saya karena tidak yakin kebenarannya	✓				
25.	Jika cara penyelesaian teman yang lain lebih berhasil, maka saya menggunakan cara tersebut	✓				
26.	Jika saya tidak merasa puas dengan penjelasan pada waktu mengikuti pembelajaran, maka saya mencari penjelasan pada pertemuan berikutnya			✓		
27.	Jika ada penjelasan dari guru yang kurang jelas, maka saya langsung menyanyakannya					✓
28.	Saya sering mengajukan pertanyaan kepada guru walaupun siswa lain menganggapnya lucu atau hal yang tidak perlu	✓				
29.	Jika ada bagian dari pembelajaran yang kurang jelas, maka saya esek saja					✓
30.	Saya berani mengemukakan pendapat dalam menyelesaikan pertanyaan dari guru			✓		
31.	Saya lebih suka kalau tidak ditanya oleh guru pada saat belajar				✓	
32.	Saya merasa malu menjawab pertanyaan guru			✓		
33.	Saya mampu mengerjakan tugas secara mandiri	✓				

13 9 9 1 2

LEMBAR KUESIONER KREATIVITAS BELAJAR SISWA
UPT SMP NEGERI 21 MAKASSAR

Nama Siswa : Muh Risky Kevaleo
 Kelas / Semester : K 6
 Materi : BIOTEKNOLOGI

Didalam kuesioner ini ada beberapa pertanyaan yang harus anda jawab. Berikan tanda centang (✓) pada jawaban yang anda anggap paling tepat dan paling sesuai dengan diri anda!

Keterangan:

SS : Sangat Sering
 S : Sering
 KK : Kadang - Kadang
 J : Jarang
 TP : Tidak Pernah

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Jika guru memberikan tugas, saya dapat menduga dengan cepat kemungkinan tugas yang diberikan			✓		
2.	Jika saya diberi tugas dari pokok pembahasan yang sudah saya pelajari, saya mampu membayangkan langkah-langkah penyelesaiannya		✓			
3.	Ketika guru menjelaskan secara lisan, saya mampu membayangkan apa yang disampaikan		✓			
4.	Dalam mendiskusikan suatu masalah, saya selalu mempunyai tanggapan yang berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh teman saya	✓				
5.	Jika diberi suatu masalah, saya tidak dapat memikirkan berbagai macam cara yang berbeda untuk memecahkan masalah tersebut		✓			
6.	Saya berusaha menyelesaikan sendiri tugas yang diberikan oleh guru			✓		
7.	Jika alat yang dibutuhkan tidak ada, saya menggunakan alat yang bukan fungsinya (misal: kartu pelajar digunakan sebagai pengganti)	✓				
8.	Jika saya tidak mampu menyelesaikan tugas sendiri, maka saya meniru hasil pekerjaan teman saya tanpa menanyakan bagaimana cara menyelesaikannya	✓				
9.	Pada saat mengerjakan tugas, saya mampu memikirkan cara untuk menyelesaikannya dan tidak pernah terpikirkan oleh orang lain		✓			
10.	Saya memiliki cara berpikir lain daripada yang lain	✓				

11.	Saya tidak berusaha menemukan penyelesaian yang baru setelah membaca atau mendengar gagasan dari orang lain			✓	
12.	Saya tidak merasa bosan mengerjakan tugas latihan, walaupun tugas itu diberikan secara berulang-ulang				✓
13.	Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan hasil yang baik meskipun saya mengorbankan waktu dan tenaga yang banyak	✓			
14.	Saya merasa tidak senang jika belum menanggapi pertanyaan guru ataupun pertanyaan teman		✓		
15.	Saya tidak mau mengerjakan tugas latihan jika tugas tersebut tidak diperiksa oleh guru	✓			
16.	Saya berusaha mengerjakan tugas dengan baik, meskipun tugas itu merupakan tugas kelompok	✓			
17.	Saya lebih banyak mengerjakan soal bila ada tugas kelompok dibandingkan dengan anggota lain	✓			
18.	Saya tidak dapat menyimpan masalah dalam mengerjakan tugas yang sulit dalam waktu yang cukup lama			✓	
19.	Saya tidak mesunda-sunda untuk menyelesaikan PR			✓	
20.	Saya menyelesaikan tugas sulit meskipun kemungkinan hasilnya salah			✓	
21.	Saya berupaya sendiri mengerjakan tugas sebelum bertanya pada teman			✓	
22.	Saya berupaya semaksimal mungkin untuk menyelesaikan tugas proyek	✓			
23.	Saya sering mencoba cara baru yang saya anggap praktis untuk menyelesaikan tugas proyek	✓			
24.	Saya mengecek kembali hasil pekerjaan saya karena tidak yakin kebenarannya	✓			
25.	Jika cara penyelesaian teman yang lain lebih berhasil, maka saya menggunakan cara tersebut	✓			
26.	Jika saya tidak merasa puas dengan penjelasan pada waktu mengikuti pembelajaran, maka saya mencari penjelasan pada pertemuan berikutnya			✓	
27.	Jika ada penjelasan dari guru yang kurang jelas, maka saya langsung menyatakannya				✓
28.	Saya sering mengajukan pertanyaan kepada guru walaupun siswa lain menganggapnya lucu atau hal yang tidak perlu	✓			
29.	Jika ada bagian dari pembelajaran yang kurang jelas, maka saya cuek saja		✓		
30.	Saya berani mengeluarkan pendapat dalam menyelesaikan pertanyaan dari guru			✓	
31.	Saya lebih suka kalau tidak ditanya oleh guru pada saat belajar		✓		
32.	Saya merasa malu menjawab pertanyaan guru	✓			
33.	Saya mampu mengerjakan tugas secara mandiri	✓			

197.911

LEMBAR KUESIONER KREATIVITAS BELAJAR SISWA
UPT SMP NEGERI 21 MAKASSAR

Nama Siswa : Musa
Kelas / Semester : VI / I
Materi : BIOTEKNOLOGI

Didalam kuesioner ini ada beberapa pertanyaan yang harus anda jawab. Berikan tanda centang (✓) pada jawaban yang anda anggap paling tepat dan paling sesuai dengan diri anda!

Keterangan:

SS : Sangat Sering
S : Sering
KK : Kadang - Kadang
J : Jarang
TP : Tidak Pernah

NO	PERNYATAAN	JAWABAN				
		SS	S	KK	J	TP
1.	Jika guru memberikan tugas, saya dapat menduga dengan cepat kemungkinan tugas yang diberikan			✓		
2.	Jika saya diberi tugas dari pokok pembahasan yang sudah saya pelajari, saya mampu membayangkan langkah-langkah penyelesaiannya			✓		
3.	Ketika guru menjelaskan secara lisan, saya mampu membayangkan apa yang disampaikan		✓			
4.	Dalam mendiskusikan suatu masalah, saya selalu mempunyai tanggapan yang berbeda dengan apa yang diungkapkan oleh teman saya	✓				
5.	Jika diberi suatu masalah, saya tidak dapat memikirkan berbagai macam cara yang berbeda untuk memecahkan masalah tersebut			✓		
6.	Saya berusaha menyelesaikan sendiri tugas yang diberikan oleh guru			✓		
7.	Jika alat yang dibutuhkan tidak ada, saya menggunakan alat yang bukan fungsinya (misal: kartu pelajar digunakan sebagai penggaris)			✓		
8.	Jika saya tidak mampu menyelesaikan tugas sendiri, maka saya meniru hasil pekerjaan teman saya tanpa menayakan bagaimana cara menyelesaikannya			✓		
9.	Pada saat mengerjakan tugas, saya mampu memikirkan cara untuk menyelesaikannya dan tidak pernah terpikirkan oleh orang lain		✓			
10.	Saya memiliki cara berpikir lain daripada yang lain	✓				

11.	Saya tidak berusaha menemukan penyelesaian yang baru setelah membaca atau mendengar gagasan dari orang lain					✓
12.	Saya tidak merasa bosan mengerjakan tugas latihan, walaupun tugas itu diberikan secara berulang-ulang			✓		
13.	Saya berusaha menyelesaikan tugas dengan hasil yang baik meskipun saya mengorbankan waktu dan tenaga yang banyak	✓				
14.	Saya merasa tidak senang jika belum menanggapi pertanyaan guru ataupun pertanyaan teman			✓		
15.	Saya tidak mau mengerjakan tugas latihan jika tugas tersebut tidak diperiksa oleh guru			✓		
16.	Saya berusaha mengerjakan tugas dengan baik, meskipun tugas itu merupakan tugas kelompok	✓				
17.	Saya lebih banyak mengerjakan soal bila ada tugas kelompok dibandingkan dengan anggota lain			✓		
18.	Saya tidak dapat menyimpan masalah dalam mengerjakan tugas yang sulit dalam waktu yang cukup lama		✓			
19.	Saya tidak menunda-nunda untuk menyelesaikan PR			✓		
20.	Saya menyelesaikan tugas sulit meskipun kemungkinan hasilnya salah	✓				
21.	Saya berupaya secepat mungkin mengerjakan tugas sebelum bertanya pada teman	✓				
22.	Saya berupaya semaksimal mungkin untuk menyelesaikan tugas proyek			✓		
23.	Saya sering mencoba cara baru yang saya anggap penting untuk menyelesaikan tugas proyek	✓				
24.	Saya mengecek kembali hasil pekerjaan saya karena tidak yakin kebenarannya	✓				
25.	Jika cara penyelesaian teman yang lain lebih berhasil, maka saya menggunakan cara tersebut			✓		
26.	Jika saya tidak merasa puas dengan penjelasan pada waktu mengikuti pembelajaran, maka saya mencari penjelasan pada pertemuan berikutnya			✓		
27.	Jika ada penjelasan dari guru yang kurang jelas, maka saya langsung menyanyakannya	✓				
28.	Saya senang mengajukan pertanyaan kepada guru walaupun siswa lain menganggapnya lucu atau hal yang tidak perlu	✓				
29.	Jika ada bagian dari pembelajaran yang kurang jelas, maka saya cukup saja				✓	
30.	Saya berani mengeluarkan pendapat dalam menyelesaikan pertanyaan dari guru	✓			✓	
31.	Saya lebih suka kalau tidak ditanya oleh guru pada saat belajar	✓				
32.	Saya merasa malu menjawab pertanyaan guru			✓		
33.	Saya mampu mengerjakan tugas secara mandiri			✓		

12 11 9 1

Hasil Kuisiner Penelitian

No.	KUISIONER <i>PjBL</i>									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	5	4	4	4	3	3	3	2	3	3
2	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3
3	5	3	5	3	2	3	4	3	4	3
4	5	4	4	3	2	3	4	3	4	3
5	4	5	5	3	2	3	4	3	4	3
6	3	5	5	5	3	3	3	4	4	3
7	4	5	5	2	3	3	3	4	4	3
8	4	5	4	3	3	3	3	4	4	4
9	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4
10	4	3	4	3	3	3	3	4	5	3
11	5	4	4	3	3	3	4	3	4	3
12	5	4	4	3	3	3	3	4	5	3
13	5	4	4	4	3	3	4	4	5	5
14	4	4	4	4	3	3	4	3	5	2
15	4	3	4	5	4	3	3	3	5	3
16	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4
17	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
20	3	3	3	4	5	4	3	3	3	3
21	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3
22	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3
23	3	3	3	5	4	4	3	4	4	4
24	3	3	3	5	4	4	3	4	4	4
25	3	3	3	5	4	4	4	4	4	4
26	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4
27	3	3	5	5	4	4	4	4	4	4
28	3	4	5	4	5	5	5	5	3	4
29	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
30	4	3	5	4	4	4	3	3	3	4
31	3	3	4	4	4	4	4	3	4	5
32	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4
33	3	4	3	5	4	4	4	3	4	5
34	3	3	3	4	4	4	4	3	3	5
35	4	5	3	5	3	5	4	3	4	5
36	4	4	3	5	4	4	4	3	3	5
37	4	3	4	4	5	5	4	3	4	4

38	3	4	4	3	5	5	4	3	3	3
39	3	4	4	4	5	5	4	3	4	4
40	3	4	3	4	5	4	4	3	3	3
41	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
42	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3
43	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4
44	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3
45	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4
46	3	5	3	2	3	4	4	4	3	3
47	4	4	3	2	3	4	4	4	3	4
48	5	5	3	2	3	4	4	4	4	3
49	5	5	5	3	3	3	4	4	4	3
50	5	5	2	3	3	3	5	4	4	3
51	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3
52	2	3	4	4	3	3	3	4	5	3
53	2	3	4	4	3	3	3	3	4	4
54	2	3	3	5	3	4	3	3	4	4
55	2	3	4	4	3	4	3	3	3	4
56	3	3	5	5	4	4	3	3	5	4
57	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4
58	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3
59	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3
60	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3
61	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4
62	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4
63	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3
64	3	4	3	4	5	4	5	5	3	3
65	3	4	5	3	3	3	4	4	3	3
66	3	3	5	3	3	3	5	4	3	3
67	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3
68	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4
69	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3
70	5	5	4	4	4	4	3	4	3	5
71	4	4	4	5	3	4	3	4	3	3
72	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3
73	4	4	4	5	3	4	3	4	4	3
74	5	5	5	5	3	4	3	4	4	4
75	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4
76	4	5	4	2	3	3	3	4	3	5
77	4	5	4	1	3	4	4	4	5	5
78	3	5	3	3	3	4	3	4	5	4

79	3	5	3	3	3	4	3	5	5	3
80	5	5	3	3	3	4	3	5	5	4
81	5	4	4	3	3	4	3	5	4	5
82	5	3	4	3	3	4	3	5	4	3
83	5	5	3	4	4	3	3	3	3	4
84	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3
85	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3
86	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3
87	3	5	3	3	3	4	3	4	3	3
88	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3
89	1	3	4	4	3	3	3	3	4	4
90	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4
91	3	3	4	4	2	3	3	3	3	4
92	3	3	3	4	2	3	4	4	3	4
93	5	4	2	3	3	3	4	3	3	4
94	3	3	4	3	3	3	4	3	5	4
95	3	3	3	3	3	3	3	4	2	4
96	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4
97	3	4	3	5	3	3	3	3	4	4
98	5	4	2	3	3	4	3	3	4	3
99	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3
100	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3
101	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3
102	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3
103	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3
104	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4
105	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4
106	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4
107	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4
108	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4
109	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3
110	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4
111	3	3	3	4	3	5	3	3	4	4
112	3	3	5	4	2	3	3	4	4	3
113	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3
114	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3
115	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3
116	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3
117	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
118	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4
119	3	4	3	3	3	4	3	5	3	4

120	3	3	3	3	5	4	2	3	4	3
121	4	3	3	4	3	3	3	3	4	5
122	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4
123	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3
124	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4
125	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4
126	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4
127	4	5	3	3	4	4	4	3	3	4
128	4	5	3	3	4	3	4	3	3	3
129	3	5	3	3	4	3	4	3	3	3
130	3	5	3	3	4	3	4	3	3	3
131	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3
132	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3
133	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3
134	3	3	4	5	4	3	4	4	4	3
135	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3
136	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4



Hasil Analisis SPSS 25

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kreativitas Belajar	.071	136	.086	.983	136	.095
PjBL	.075	136	.060	.984	136	.105

a. Lilliefors Significance Correction

Correlations

		Kreativitas Belajar		PjBL
		Belajar		
Kreativitas Belajar	Pearson Correlation	1		.558**
	Sig. (2-tailed)			.000
	N	136		136
PjBL	Pearson Correlation	.558**		1
	Sig. (2-tailed)	.000		
	N	136		136

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



LAMPIRAN D

DOKUMENTASI KEGIATAN



Selasa, 06 Februari 2024 (*Penentuan Proyek*)



Rabu, 07 Februari 2024 (*Perancangan Proyek*)



Senin, 12 Februari 2024 (*Penyusunan Proyek*)



Selasa, 13 Februari 2024 (*Hasil Proyek*)



Jum'at, 16 Februari 2024 (*Presentasi Proyek*)



Senin, 19 Februari 2024 (*Penyelesaian Proyek*)



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Jalan Bontomatene No. 2001 Makassar
Telp. (0411) 4511111
Email: info@umh.ac.id
Web: www.umh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : NUR MAULIDYAH
Stambuk : 105311103620
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Project Based Learning terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IX di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar
Pembimbing : 1. Nurindah, S.Pd., M.Pd.
2. Nasir, S.Pd., M.Pd.

No	Tanggal Bimbingan	Catatan Dosen Pembimbing	Tanda Tangan
1	06/05/2024	Letter Babakarang, Kajian Pustaka	
2	22/06/2024	Metode Penelitian, Penulisan	
3	13/07/2024	Aktual - Jurnal	
4	22/07/2024	Daftar Pustaka, Penulisan	
5	03/08/2024	ACC	
6			
7			
8			

Catatan:

Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian jika sudah konsultasi dan disetujui oleh Pembimbing

Makassar, _____ 20____
Ketua Prodi,
Teknologi Pendidikan

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
NBM : 991323



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Jl. Makassar-Makassar
No. 100
Makassar
Telp. 0411-3551111
Web: www.umh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : NUR MAULIDYAH
Stambuk : 105311103620
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Project Based Learning terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IX di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar

Pembimbing : 1. Nurindah, S.Pd., M.Pd.
2. Nasir, S.Pd., M.Pd.

No	Tanggal Bimbingan	Catatan Dosen Pembimbing	Tanda Tangan
1	05/05/2024	1. Lihat Bab 1 & 2, kerjakan sesuai Prodi	
2	06/05/2024	Abstrak	
3	07/05/2024		
4	08/05/2024		
5	09/05/2024		
6	10/05/2024		
7	11/05/2024		
8	12/05/2024		

Catatan:

Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian jika sudah konsultasi dan disetujui oleh Pembimbing

Makassar, _____ 20____
Ketua Prodi,
Teknologi Pendidikan

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
NBM .991323



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar 90222 Telp. (0411) 800972, 851193; Fax (0411) 852008

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Nur Maulidyah

Nim : 105311103620

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	6 %	10 %
2	Bab 2	25 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	10 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 21 Agustus 2024
Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,


Nur Maulidyah, M.P.P.
* NIM 1064 591

Nur Maulidyah 105311103620 BAB 1

ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

id.scribd.com

Internet Source

2%

2

id.123dok.com

Internet Source

2%

3

repository.upi.edu

Internet Source

2%



Exclude quotes

Exclude bibliographies

Exclude references



Nur Maulidyah 105311103620 BAB II

ORIGINALITY REPORT

25% SIMILARITY INDEX	26% INTERNET SOURCES	3% PUBLICATIONS	13% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	14%
2	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	5%
3	eprints.uny.ac.id Internet Source	4%
4	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches



Nur Maulidyah 105311103620 BAB III

ORIGINALITY REPORT

10% SIMILARITY INDEX	10% INTERNET SOURCES	15% PUBLICATIONS	10% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	----------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.ptiq.ac.id Internet Source		3%
2	eprints.radenfatah.ac.id Internet Source		2%
3	digilib.unila.ac.id Internet Source		2%
4	fisika.fmipa.unesa.ac.id Internet Source		2%

Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches



Nur Maulidyah 105311103620 BAB IV

ORIGINALITY REPORT

10%	7%	4%	7%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jonedu.org Internet Source	3%
2	Submitted to Universitas Respati Indonesia Student Paper	3%
3	repositori.utu.ac.id Internet Source	2%
4	jurnal.unsil.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes

Exclude matches

Exclude bibliography



Nur Maulidyah 105311103620 BAB V

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



moraref.kemenag.go.id
Internet Source



5%

turnitin

Exclude quotes

Or

Exclude matches

Exclude bibliography





SURAT KETERANGAN PENERBITAN ARTIKEL

Nomor Surat : 3151 / DR / Didaktik / VII / 2024

Saya yang berkecenderungan di bawah ini sebagai Penimpin Redaksi Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri, menyatakan dengan sesungguhnya bahwa artikel dengan judul : **PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS IX DI UPT SPF SMP NEGERI 21 MAKASSAR** dan identitas penulis sebagai berikut.

Nama Penulis : Nur Maulidyah, Nurindah, Nasir
 Asal Institusi : Universitas Muhammadiyah Makassar
 Penerbitan : Volume 10 No. 3, September 2024

Artikel yang bersangkutan akan diterbitkan pada jurnal Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri paling lambat September 2024.

Demikian agar yang bersangkutan maklum. Terima kasih.

Subang, 23 Agustus 2024

Ketua Dewan Redaksi Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri



Dr. Asep Priatna, M.Pd.
 NIDN. 0422126351

INDEXING



ISSN Cetak : 2477 - 5673 (SK ISSN CETAK PDH LIPI 0096.24775673/J.3.1/SK/ISSN/2015.12)
<http://u.spi.go.id/1448653392>
 ISSN Online : 2614-722X / (SK ISSN ONLINE PDH LIPI : SK no. 0066.2614722X/J.3.1/SK/ISSN/2017.01)
 URL LIPI : <http://u.lipi.go.id/1516464892>

RIWAYAT HIDUP



NUR MAULIDYAH, Lahir di Sinjai pada tanggal 02 Juni 2002. Merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan ayahanda bernama Andi Suhrisman dan ibunda bernama Suriani. Penulis memulai pendidikan Sekolah Dasar di SDN 95 Jatie pada tahun 2008 dan lulus pada tahun 2014. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikannya di SMP Negeri 2 Sinjai dan lulus pada tahun 2017, setelah itu penulis melanjutkan pendidikannya di SMA Negeri 2 Sinjai dan berhasil menyelesaikan pendidikan SMA pada tahun 2020. Ditahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan pada program S1 di Universitas Muhammadiyah Makassar Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan selesai pada tahun 2024 dengan menyelesaikan studi dengan judul **“Pengaruh *Project Based Learning* terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IX di UPT SPF SMP NEGERI 21 Makassar”**