

ABSTRAK

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN *LURING* UNTUK
MENINGKATKAN KARAKTER KREATIF DENGAN MODEL *PROJECT
BASED LEARNING* PADA MUATAN IPA KELAS 5
SD NEGERI PERUMNAS CONDONGCATUR**

Carolina Sinta Dea Kristiandari
Universitas Sanata Dharma
2022

Penelitian dilatarbelakangi oleh adanya kebutuhan guru mengenai sebuah perangkat pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan memecahkan masalah berbasis proyek dalam keterampilan pembelajaran abad 21. Penelitian ini memiliki tujuan untuk 1) Mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis karakter kreatif pada muatan pelajaran IPA kelas 5 SD Negeri Perumnas Condongcatur; 2) Mengetahui kualitas produk yang dikembangkan berupa perangkat pembelajaran untuk meningkatkan karakter kreatif dengan model *Project Based Learning* pada muatan pelajaran IPA kelas 5 SD Negeri Perumnas Condongcatur.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model penelitian ADDIE. Subjek penelitian adalah guru kelas 5 sekolah dasar, ahli pembelajaran IPA, dan siswa kelas 5. Objek penelitian adalah pengembangan produk berupa perangkat pembelajaran pada materi jantung dan peredaran darah manusia tema 4 subtema 1 untuk kelas 5 SD. Teknik pengumpulan data diperoleh dengan instrumen penelitian berupa observasi, wawancara, angket/kuesioner, dan tes. Analisis data penelitian menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti menunjukkan 1) kualitas produk berupa perangkat pembelajaran pada RPP memperoleh nilai 96,81 dengan kategori "Sangat layak", 2) bahan ajar memperoleh nilai 97,50 dengan kategori "Sangat layak", 3) media pembelajaran memperoleh nilai 96,56 dengan kategori "Sangat layak", 4) LKPD memperoleh nilai 95,00 dengan kategori "Sangat layak", 5) penilaian memperoleh nilai 98,19 dengan kategori "Sangat layak". Kemudian dari hasil uji coba produk dapat diketahui perihal siswa kelas 5 sangat tertarik dan antusias menggunakan perangkat pembelajaran dan perangkat pembelajaran tersebut mampu meningkatkan karakter kreatif siswa.

Kata kunci: Perangkat pembelajaran, *Project Based Learning*, karakter kreatif

ABSTRACT

THE DEVELOPMENT OF OFFLINE LEARNING DEVICES TO IMPROVE CREATIVE CHARACTERS WITH PROJECT-BASED LEARNING MODELS ON 5th GRADE SCIENCE CONTENT AT THE STATE ELEMENTARY SCHOOL OF PERUMNAS CONDONGCATUR

*Carolina Sinta Dea Kristiandari
Sanata Dharma Universty
2022*

The research is motivated by the need for teachers regarding a learning tool that is able to develop project-based problem-solving skills in 21st century learning skills. This research aims to 1) Develop creative character-based learning tools on the content of science lessons in grade 5 SD Negeri Perumnas Condongcatu; 2) Knowing the quality of the product developed in the form of learning tools to improve creative character with the Project Based Learning model on the content of science lessons in grade 5 SD Negeri Perumnas Condongcatu.

This research uses a type of Research and Development (R&D) research using the ADDIE research model. The subjects of the study were teachers of grade 5 elementary school, experts in science learning, and students of grade 5. The object of research is the development of products in the form of learning devices on human heart and circulatory materials theme 4 subtheme 1 for grade 5 elementary schools. Data collection techniques were obtained with research instruments in the form of observations, interviews, questionnaires/ questionnaires, and tests. Research data analysis uses quantitative and qualitative data analysis.

The results of the research conducted by the researcher showed that 1) the quality of products in the form of learning tools in the RPP obtained a score of 96.81 with the category "Very feasible", 2) teaching materials obtained a value of 97.50 with the category "Very feasible", 3) learning media obtained a value of 96.56 with the category "Very feasible", 4) LKPD obtained a value of 95.00 with the category "Very feasible", 5) the assessment obtained a value of 98.19 with the category "Very feasible". Then from the results of product trials, it can be known that grade 5 students are very interested and enthusiastic about using learning tools and these learning tools are able to improve students' creative character.

Keywords: Learning tools, Project Based Learning, creative character