

ABSTRAK SUNDA

Yani Dwi Destian. 2018. Nerapkeun Project Based Learning kanggo ngaronjatkeun kreativitas siswa ngadamel komik dibantosan komputer dina materi virus. Pembimbing I Prof. Dr. H. Toto Sutarto Gani U, M.Pd dan pembimbing II Cita Tresnawati, S.Pd., M.Pd.

Panalungtikan ieu miboga tujuan kanggo terang ayana kreativitas siswa ngadamel komik dibantosan komputer dina materi virus sareng model pembelajaran project based learning. Padika panalungtikan anu dianggo nyaeta pre-experimental design sareng desain panalungtikan one-group pretest-posttest. Panalungtikan ieu dilakukeun di SMA Negeri 5 Karawang sareng conto panalungtikan kelas X IPA 4 kalawan jumlah 34 siswa. Conto dipilih sareng cara sampling purposive nyaeta teknik anu nangtukeun conto instrumen panalungtikan anu digunakeun nyaeta tes pangukuran ditingali dina pretest posttest sareng non tes ngukur ranah afektif, kanggo ngukur ranah afektif atanapi sikap, instrumen panilaian ranah psikomotor kanggo ngukur aspek keterampilan siswa sareng panilaian produk kanggo ngukur produk komik anu dihasilkeun siswa. Tinsa hasil panalungtikan dimeunangkeun nilai rata-rata pretest saageung 19,11 sareng rata-rata posttest saageung 58,67 sareng N-Gain saageung 0,48 aya dina kategori sedeung, sareng eta nilai rata-rata panilaian aspek kreativitas nyaeta pretest 32,3 serta posttest 69,8 sedangkeun rata-rata nilai aspek afektif saageung 85 dina kategori alus, sareng rata-rata aspek psikomotor serta penilsian produk saageung 89 kaduana dina kategori alus pisan. Hasil uji hipotesis padika nonparametrik sareng uji wilcoxon nunjukeun bahwa aya perbedaan anu signifikan sareng nilai signifikansi ,000 jadi tiasa disimpulkeun bahwa ngagunkeun model project based learning tiasa ngaronjatkeun kreativitas siswa ngadamel komik dibantosan komputer dina materi virus.

Sanggan konci : Project Based Learning, nganingkatkeun kreativits, materi virus.