



# Penerapan Model PjBL Berbantuan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Sekolah Dasar

Afifah Rochmatur Rodhiyah, Siti Halimatus Sakdiyah\*, Luluk Faridatuz Zuhro

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Jl. S.Supriadi No.48 Malang, Jawa Timur, 65148, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: halimatus@unikama.ac.id

## Abstract

Based on the diagnostic assessment, the results obtained from 28 children were 5 children in the very good category and 4 children in the good category with a level of creativity. The purpose of this research is to describe the use of the PjBL based snakes and ladders to increase the creativity of students in SBdP Class I SDN Bandungrejosari 1. This type of research was classroom action research conducted in two cycles. The stages of each cycle are planning, action, observation and reflection. The research subjects were class IB students at SDN Bandungrejosari 1. The data is collected by observation, documentation, and products analysis. Data analysis use qualitative and quantitative analysis. This research is said successfully if the percentage of creativity reaches 80 percent and the application of the PjBL reaches 90 percent. The results showed an increase in each indicator of creativity. The fluency indicator increased by 7.14 percent from the first cycle of 81.25 percent to 88.39 percent in the second cycle. The novelty indicator increased by 5.35 percent from the first cycle of 80.36 percent to 85.71 percent in the second cycle. The flexibility indicator increased by 2.68 percent from cycle I of 75.89 percent to 78.57 percent in cycle II, so it can be concluded that the PjBL based snakes and ladders can increase the creativity of students in Sbdp Class I SDN Bandungrejosari 1.

**Keywords:** PjBL; creativity; snakes and ladders

## Abstrak

Berdasarkan asesmen diagnostik, didapatkan hasil dari 28 anak terdapat 5 anak dalam kategori sangat baik dan 4 anak dalam kategori baik tingkat kreativitasnya. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan penerapan model PjBL berbantuan media ular tangga untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran SBdP Kelas I SDN Bandungrejosari 1. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus. Tahapan tiap siklus yakni perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IB SDN Bandungrejosari 1. Teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, dan produk. Analisis data dilakukan dengan analisis kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila persentase kreativitas mencapai 80 persen dan penerapan model PjBL mencapai 90 persen. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan setiap indikator kreativitas. Indikator kefasihan meningkat sebesar 7, 14 persen, pada siklus I 81,25 persen sedangkan pada siklus II 88,39 persen. Indikator kebaruan meningkat sebesar 5,35 persen, pada siklus I 80,36 persen sedangkan pada siklus II 85,71 persen. Indikator fleksibilitas meningkat sebesar 2,68 persen, pada siklus I 75,89 persen sedangkan pada siklus II 78,57 persen, sehingga dapat disimpulkan bahwa model PjBL berbantuan media ular tangga dapat meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Sbdp Kelas I SDN Bandungrejosari 1.

**Kata kunci:** Model PjBL, Kreativitas, Media Ular Tangga

## 1. Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran secara klasikal memang lebih mudah penerapannya karena tidak memerlukan langkah-langkah pembelajaran yang terstruktur dan media pembelajaran. Pembelajaran secara klasikal sudah tidak sesuai dengan perkembangan abad 21. Hal ini

dikarenakan pembelajaran secara klasikal masih berpusat pada guru (*teacher centered*), sedangkan karakter pembelajaran 21 bercirikan *student centered, discovery learning, flipped classroom, project based learning, collaborative learning, blended learning* (Kemdikbud, 2021). Kemdikbud mengatakan pendidikan harus dapat menumbuhkan karakter peserta didik yang sesuai dengan kompetensi abad 21 yang disebut 4C, yaitu *Critical Thinking and Problem Solving, Creativity, Communication Skills, dan Ability to Work Collaboratively*. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran bukan hanya sekedar proses transfer ilmu dari guru, tetapi peserta didik juga melakukan pengolahan informasi sebagai masukan, sehingga dapat meningkatkan kemampuannya. Oleh sebab itu, guru harus bisa merancang pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 13-15 Maret 2023 di kelas 1B SDN Bandungrejosari 1 menunjukkan bahwa pada mata pelajaran SBdP guru melaksanakan pembelajaran secara klasikal, proses pembelajaran didominasi guru, serta beberapa peserta didik mewarnai dengan sekedarnya. Berdasarkan hasil tes diagnostic yang terdiri dari tiga perintah untuk menggambar sebuah mobil, sebuah alat tulis yang berbentuk lingkaran dan buah yang berbentuk persegi didapatkan hasil dari 28 peserta didik, terdapat 5 peserta didik masuk dalam kategori sangat baik dan 4 peserta dalam kategori baik. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas peserta didik perlu ditingkatkan karna masih tergolong rendah. Kreativitas yang dimiliki seseorang berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan kognitifnya (Isworo et al, 2014; Evitasari, 2018). Peserta didik dikatakan kreatif apabila mampu memunculkan ide baru dalam menyelesaikan suatu masalah (Usman, 2022).

Salah satu permasalahannya adalah kurangnya guru dalam mengembangkan pembelajaran kreatif. Apabila guru masih terbiasa mempertahankan kebiasaan atau tradisi lama dan menentang modernitas, maka peserta didik mustahil dapat mengembangkan kreatifitinya. Permasalahan lainya yakni tingkat perkembangan usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkrit, sehingga berdampak pada penuangan ide yang kurang lancar dan relatif lama. Oleh karena itu peneliti mendesain pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (PjBl) berbantuan dengan media ular tangga.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang berbeda dari orang lain atau menghubungkan beberapa hal yang sudah ada dan menjadikannya sesuatu hal baru (Usman, 2022). Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 menjelaskan bahwa salah satu tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan segala potensi yang dimiliki oleh peserta didik agar menjadi manusia yang berilmu, cakap, dan kreatif. Kreativitas merupakan unsur bawaan dari lahir yang hanya dimiliki sebagian peserta didik dan dianggap akan berkembang secara otomatis, tanpa perlu bimbingan dan tidak memerlukan adanya rangsangan dari kondisi lingkungan. Hal tersebut merupakan anggapan yang tidak benar, sebab pada dasarnya peserta didik memiliki kreativitas tersendiri, walaupun memiliki kreativitas yang berbeda - beda. Setiap peserta didik memiliki potensi kreatif, hanya saja terdapat peserta didik yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas ada pula yang tidak mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas. Oleh karena itu kreativitas perlu diajarkan sejak dini agar kreativitas yang dimiliki peserta didik dapat berkembang menjadi lebih baik.

Salah satu model pembelajaran yang memfasilitasi kemampuan kreativitas peserta didik yaitu model PjBL. Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan

secara efektif melalui model pembelajaran ini. Model PjBL merupakan model pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik (*student centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dalam hal ini peserta didik diberi peluang untuk bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya (Surya, 2018). Model PjBL adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai inti pembelajaran. Menurut Dasep Bayu (2021), model *Project Based Learning* atau dikenal dengan pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran inovatif yang menekankan pada pembelajaran kontekstual melalui aktivitas yang kompleks. Selama proses pembelajaran peserta didik terlibat aktif mulai dari perencanaan, pencarian informasi, diskusi, pengerjaan proyek, sampai dengan presentasi, jadi peserta didik tidak hanya pasif dan diam mendengarkan materi yang disampaikan guru (Ismawardani, 2019). Pembelajaran berbasis proyek akan membantu peserta didik meningkatkan kompetensinya dalam menerapkan pengetahuan yang dimiliki, melatih keterampilan berfikir, serta mengintegrasikannya ke dalam materi pembelajaran. Kebermaknaan belajar dapat diperoleh dengan membuat peserta didik aktif, kreatif dalam bereksperimen, serta mandiri dalam belajar (Nuryati, 2020). Model PjBL meningkatkan kreativitas peserta didik telah dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh (Zuhroh et al, 2021; Usman, 2022)

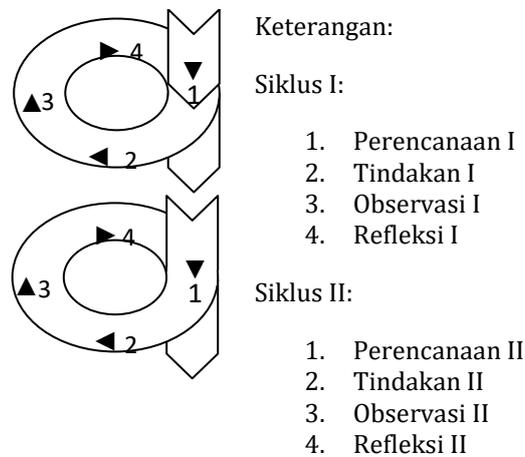
Permainan ular tangga memiliki sifat permainan yang sederhana dan menyenangkan, sehingga dapat membuat peserta didik antusias dalam bermain. Oleh karena itu permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif. Penggunaan media ular tangga sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, dimana mereka memiliki karakteristik yang unik. Para peserta didik tersebut lebih senang bermain, bergerak, kerja kelompok dan melakukan sesuatu secara langsung (Mutia, 2021). Menurut Vygotsky (Mutia, 2021) bermain berperan penting dalam perkembangan sosial dan emosi seorang anak, selain itu bermain juga berperan langsung terhadap perkembangan kognisi anak. Permainan ular tangga ini digunakan selama proses pembelajaran sebagai sarana bagi peserta didik untuk mengenal macam-macam garis lurus dan lengkung serta mengkreasiannya menjadi sebuah bentuk. Materi tersebut sangat cocok jika menggunakan media permainan ular tangga, karena terkait dengan bentuk ular tangga yang mengandung berbagai macam jenis garis, serta angka-angka dalam kotak ular tangga yang tersusun oleh macam-macam garis. Papan ular tangga dibuat dalam ukuran 3m x 3m, dimana peserta didik berperan sebagai pionnya. Dalam permainan ular tangga peneliti menggunakan kebudayaan lokal Malang sebagai sarana kartu tugas. Melalui permainan ular tangga peserta didik diharapkan lebih mudah memahami materi yang disampaikan, bukan hanya menghafal materi dan juga mampu meningkatkan kreativitasnya. Penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan kreativitas peserta didik telah dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh (Andrianto, 2021)

Penggunaan media ular tangga yang dipadukan dengan sintaks dalam model PjBL dapat dimanfaatkan dalam mengelola pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model PjBL berbantuan media ular tangga untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran sbdp Kelas I Sd Negeri Bandungrejosari 1 Malang. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “ Penerapan Model PjBL Berbantuan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik pada Mata Pelajaran SBdP Kelas I Sd Negeri Bandungrejosari 1 Malang”.

## 2. Metode

Penelitian dimulai dari tanggal 06 Maret 2023 hingga tanggal 25 Mei 2023. Tempat pelaksanaan penelitian adalah SD Negeri Bandungrejosari 1 Malang yang terletak di Jl. S.Supriyadi 179, Kelurahan Bandungrejosari, Kecamatan Sukun, Kota Malang, Propinsi Jawa Timur. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IB SD Negeri Bandungrejosari 1 Malang. Adapun jumlah peserta didik 28 anak, terdiri dari 15 laki-laki dan 13 perempuan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK merupakan suatu penelitian yang dilakukan oleh seorang guru di suatu kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu pembelajaran. Menurut model Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2016), tahapan penelitian tindakan kelas terdiri dari empat kegiatan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun model siklus PTK disajikan dalam gambar 1.



**Gambar 1. Model Penelitian PTK**

Proses pengumpulan data diperoleh dari pengamatan (observasi) terhadap kreativitas dan penerapan model PjBL, baik secara langsung maupun melalui hasil dokumentasi. Data yang sudah terkumpul diolah dengan proses analisis data kuantitatif dan kualitatif. Statistika deskriptif sederhana melalui ukuran pemusatan (mean, modus, median) digunakan dalam analisis data kuantitatif. Adapun proses reduksi data, penyajian data, hingga penarikan kesimpulan dilakukan pada proses analisis kualitatif.

### 2.1. Observasi

Tahap observasi dilaksanakan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan mengisi lembar pengamatan yang telah disiapkan. Observasi merupakan kegiatan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional akan fenomena yang terjadi selama proses penelitian (Arifin, 2016). Peneliti melakukan pengisian lembar pengamatan kreativitas dengan memberi skor yang mengacu pada rubrik penilaian kreativitas. Pada lembar pengamatan terdapat tiga kriteria kreativitas yakni kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan. Deskriptor tiap kriteria dapat dilihat pada tabel 1. Pengolahan data dilakukan dengan menganalisis skor yang didapat menggunakan persentase. Persentase nilai kreativitas diperoleh dengan membagi total skor yang didapat dengan skor maksimal, kemudian dikalikan seratus persen.

Pada lembar pengamatan penerapan model PjBL, observer menandai kolom yang telah disediakan. Kolom tersebut menjabarkan indikator dan deskriptor akan aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru terkait dengan penggunaan model PjBL. Langkah-langkah pembelajaran mengikuti sintaks model PjBL dapat dilihat pada tabel 2. Untuk mendukung proses observasi perlu adanya dokumentasi baik berupa foto maupun video. Proses pendokumentasian dilakukan untuk mengamati kejadian-kejadian yang mungkin terlewat oleh peneliti dan observer.

Penelitian tindakan kelas ini dianggap berhasil jika indikator yang diukur telah meningkat dan memenuhi persentase target pencapaian. Untuk mengetahui adanya peningkatan pada indikator, peneliti melakukan perbandingan antara hasil pada siklus sebelumnya dengan sesudahnya hingga memenuhi kategori baik. Hasil pengamatan terhadap kreativitas dan penerapan model PjBL menjadi acuan kesuksesan proses pembelajaran. Keberhasilan penelitian dapat dilihat pada indikator yang dijabarkan pada tabel 3.

**Tabel 1. Indikator Kreativitas**

<b>Indikator</b>	<b>Deskripsi</b>
<b>Kefasihan</b>	Aktif menghasilkan ide dan jawaban yang bervariasi
<b>Fleksibilitas</b>	Berfikir luwes dan menghasilkan ide yang berbeda, serta mempunyai banyak cara dalam menyelesaikan tugas.
<b>Kebaruan</b>	Memiliki cara pemecahan masalah yang berbeda dari sebelumnya.

**Tabel 2. Sintaks PjBL**

<b>No</b>	<b>Sintaks PjBL</b>	<b>Deskripsi</b>
1.	Menentukan pertanyaan mendasar	a. Guru memberikan pertanyaan yang mengarahkan peserta didik terhadap tugas proyek yang akan dilakukan dalam rangka peningkatan kreativitas. b. Peserta didik berusaha mengungkapkan ide atau pendapatnya dalam rangka meningkatkan kreativitasnya.
2.	Mendesain perencanaan proyek	a. Guru menjelaskan kepada peserta didik tentang tujuan pembelajaran, alat dan bahan, serta prosedur pengerjaan proyek. b. Memberikan LKPD pada peserta didik.
3.	Menyusun jadwal	a. Peserta didik dipandu guru menyusun jadwal penyelesaian proyek.
4.	Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek	a. Guru menanyakan dan memonitoring kemajuan hasil kerja peserta didik. b. Guru mengobservasi hasil kerja peserta didik.
5.	Menguji hasil	a. Guru mengamati dan menilai hasil kerja peserta didik. b. Guru memeriksa keakuratan pekerjaan peserta didik dan produk yang telah dibuat. c. Guru dan peserta didik mendiskusikan kepatutan proyek yang telah dihasilkan peserta didik.
6.	Evaluasi pengalaman	a. Mengajak peserta didik merefleksikan pengalaman belajar dan hasil kerja proyek. b. Mengevaluasi pengalaman belajar peserta didik dan dikaitkan dengan materi pembelajaran.

**Tabel 3. Indikator Keberhasilan Penelitian**

No	Aspek	Persentase Target Capaian	Cara Mengukur
1	Kreativitas peserta didik	80 %	Melakukan pengamatan selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar pengamatan untuk mengukur indikator kreativitas (kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan)
2	Model PjBL	90 %	Melakukan pengamatan selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar pengamatan penerapan model PjBL untuk melihat muncul tidaknya deskriptor selama proses pembelajaran

### 3. Hasil dan Pembahasan

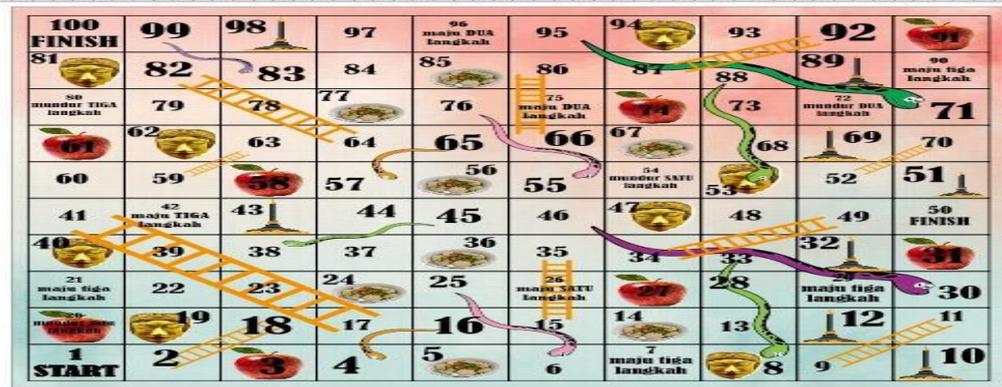
#### 3.1. Hasil

Hasil penelitian ini mendeskripsikan penerapan model PjBL berbantuan media ular tangga untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran SBdP Kelas I SD Negeri Bandungrejosari 1 Malang.

##### 3.1.1. Gambaran Penerapan Model PjBL

Kegiatan pembelajaran siklus I disusun dalam satu modul ajar yang memuat dua pertemuan. Pertemuan pertama difokuskan pada perencanaan proyek, penyusunan jadwal penyelesaian proyek, dan aktivitas pengerjaan proyek. Pertemuan kedua difokuskan pada kegiatan menguji hasil proyek, mengkomunikasikan hasil kerja peserta didik dan evaluasi pengalaman.

Fase pertama menentukan pertanyaan mendasar. Guru menunjukkan sebuah tas kain dengan hiasan macam-macam garis. Guru menjelaskan fungsi dari tas kain dan juga manfaatnya diantaranya mengurangi limbah plastik, kemudian memberikan pertanyaan mendasar yang mengarahkan peserta didik untuk melakukan aktivitas pembelajaran. Kegiatan tersebut dapat dilihat pada gambar 3. Pada fase kedua, peserta didik menyiapkan perlengkapan pembelajaran seperti alat tulis dan LKPD yang dibagikan guru. Secara individu, peserta didik merancang alat dan bahan yang dibutuhkan. Fase ketiga peserta didik menuliskan penyusunan jadwal penyelesaian proyek dalam tabel yang sudah disediakan pada LKPD.



Gambar 2. Media ular tangga



Gambar 3. Guru menunjukkan sebuah tas kain dengan hiasan macam-macam garis.

Fase empat memonitor peserta didik dan kemajuan proyek. Guru menggunakan media permainan ular tangga yang dapat dilihat pada gambar 2. Permainan ular tangga dilakukan di halaman sekolah. Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok. Pemain melempar dadu, kemudian berjalan sesuai jumlah titik. Kegiatan tersebut dapat dilihat pada gambar 4. Pada kotak pemberhentian peserta didik melihat angka pemberhentian dan menjelaskan garis penyusunnya, kemudian mengambil kartu gambar untuk mengetahui tugas yang harus dilakukan. Tugas tersebut digambarkan pada gambar tas di LKPD sebagai sketsa gambar yang akan dituangkan pada tas kain. Permainan terus diulang hingga seluruh peserta didik mendapatkan giliran bermain. Selanjutnya peserta didik mengkonsultasikan hasil rancangannya kepada guru.



Gambar 4. Peserta didik bermain ular tangga

Pada pertemuan kedua guru mengawali dengan kegiatan pembiasaan pagi. Guru menyampaikan aperepsi dan mengaitkan pembelajaran sebelumnya. Guru menanyakan

apakah peserta didik sudah selesai membuat sketsa dengan mengkreasikan berbagai garis. Guru meminta peserta didik menyiapkan peralatan yang akan digunakan. Guru membagikan tas kain. Peserta didik menyalin sketsa yang sudah dibuat pada tas kain. Kegiatan tersebut dapat dilihat pada gambar 5. Fase kelima adalah menguji hasil dimana peserta didik menunjukkan hasil pekerjaannya dan menjelaskan macam-macam garis yang ada pada gambar kreasi garis tersebut. Guru dan peserta didik lain memberi tanggapan terhadap hasil presentasi temannya. Guru juga melakukan penilaian dengan mengukur ketercapaian indikator pengukuran. Beberapa produk yang dihasilkan peserta didik dapat dilihat pada gambar 6 dan gambar 7. Fase keenam mengevaluasi proyek, guru dan peserta didik melakukan refleksi dan mengevaluasi hasil proyek peserta didik, serta memberi masukan serta saran perbaikan.



**Gambar 5. Peserta didik menyalin sketsa yang sudah dibuat pada tas kain.**



**Gambar 6. Produk siklus I**



**Gambar 7. Produk siklus II**

Kegiatan pembelajaran pada siklus II merupakan perbaikan dari siklus I. Pada pembelajaran siklus I, peneliti menemukan beberapa kelemahan, kemudian mencari penyebab dan juga solusi yang akan dilaksanakan pada siklus II sebagai perbaikan. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4. Deskripsi kelemahan dan penyebabnya pada pembelajaran siklus I, serta solusi perbaikan pada pembelajaran siklus II**

No	Kelemahan	Penyebab	Perbaikan
1	Peserta didik bermain sendiri dengan berlari-larian.	Permainan ular tangga di lakukan di luar ruangan.	Permainan ular tangga dilakukan di dalam ruang kelas
2	Peserta didik protes merasa tidak adil karena jumlah bermain setiap kelompok berbeda.	Jumlah anggota kelompok tidak sama.	Membagi kelompok dengan jumlah yang sama.
3	Peserta didik kurang konsisten dalam mematuhi aturan, sehingga kelas menjadi gaduh.	Aturan bermain disepakati secara lisan, sehingga peserta didik mudah lupa.	Aturan ditulis pada papan dan diberi tanda silang bagi kelompok yang melanggar
4	Peserta didik berbicara sendiri saat kegiatan tanya jawab	Ice breaking dilakukan hanya satu kali.	Pemberian ice breaking kondisional, sesuai kebutuhan.
5	Guru belum mengajak peserta didik untuk melakukan evaluasi terhadap pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik dan mengaitkannya dengan marteri pembelajaran.	Guru terlalu fokus dengan proses perencanaan dan pelaksanaan proyek sehingga lupa akan langkah evaluasi pengalaman belajar peserta didik, serta kaitannya dengan marteri pembelajaran.	Pada siklus II, guru lebih memeperhatikan langkah-langkah penerapan model PjBL dalam pembelajaran.
6	Skor kreativitas peserta didik memperlihatkan hasil cukup baik, namun masih belum mencapai indikator keberhasilan.	Peserta didik masih kurang percaya diri dalam menuangkan idenya dan juga ada peserta didik yang mengerjakan sekedarnya.	Guru memotivasi peserta didik untuk mengerjakan tugas dengan baik.

### 3.1.2. Paparan data

Paparan data menjelaskan hasil yang didapat pada observasi selama proses pembelajaran. Observasi pertama yakni keterlaksanaan model PjBL berdasarkan indikator dan deskriptor pengamatan yang dijabarkan dalam lembar pengamatan. Observasi kedua yakni observasi kreativitas dilakukan oleh peneliti dengan memberi skor yang mengacu pada rubrik penilaian kreativitas. Adapun kriteria kreativitas yang diukur adalah kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan.

#### 3.1.2.1. Siklus I

Berdasarkan hasil observasi penerapan model PjBL menunjukkan hasil persentase 85,71%. Persentase tersebut belum memenuhi kriteria keberhasilan tindakan. Kekurangan yang ditemukan observer pada langkah-langkah penerapan model PjBL terdapat pada langkah menguji hasil kerja peserta didik yakni guru belum membahas kepatutan proyek yang telah dibuat peserta didik. guru hanya memberi apresiasi saja. Selain itu pada langkah evaluasi pengalaman yaitu guru belum mengajak peserta didik untuk melakukan evaluasi pengalaman belajar peserta didik dan mengaitkannya dengan materi pembelajaran.

Hasil observasi kreativitas peserta didik pada siklus I menunjukkan hasil dengan jumlah skor 266 dari jumlah skor maksimal 336. Persentase rata-rata kreativitas peserta didik adalah 79,17 %. Hal ini berarti bahwa kreativitas peserta didik berdasarkan observasi dari observer termasuk dalam kategori cukup baik. Tabel 5 menjabarkan data persentase untuk masing-masing indikator kreativitas.

**Tabel 5. Persentase Rata-Rata Indikator Kreativitas Siklus I**

Indikator	Jumlah skor	Persentase rata-rata	Keterangan
Kefasihan	91	81,25 %	Baik
Fleksibilitas	85	75,89 %	Cukup
Kebaruan	90	80,36 %	Baik
<b>Jumlah</b>	266	79,17%	Cukup

Berikut adalah data persentase untuk masing-masing kategori kreativitas peserta didik pada siklus I disajikan pada tabel 6.

**Tabel 6. Persentase Kreativitas Peserta Didik**

Rentang Nilai	Kriteria	Kategori	Frekuensi	Persentase
90-100	Sangat baik	A	8 anak	28,6%
80-89	Baik	B	8 anak	28,6%
70-79	Cukup	C	4 anak	14,3%
60-69	Kurang baik	D	5 anak	17,9%
> 59	Tidak baik	E	3 anak	10,6%

### 3.1.2.2. Siklus II

Hasil observasi penerapan model PjBL pada siklus II menunjukkan hasil persentase 92,86 %. Persentase tersebut sudah memenuhi kriteria keberhasilan tindakan yakni 90%. Hasil observasi kreativitas peserta didik mendapatkan jumlah skor 283 dari jumlah skor maksimal 336. Persentase rata-rata dari pengamatan kreativitas peserta didik adalah 84,23 %. Hal ini berarti bahwa kreativitas peserta didik berdasarkan observasi dari observer termasuk dalam kategori baik. Tabel 7 menjabarkan data persentase untuk masing-masing indikator kreativitas.

**Tabel 7. Persentase Rata-Rata Indikator Kreativitas Siklus II**

Indikator	Jumlah skor	Persentase rata-rata	Keterangan
Kefasihan	99	88,39%	Baik
Fleksibilitas	88	78,57%	Baik
Kebaruan	96	85,71%	Baik
<b>Jumlah</b>	283	84,23%	Baik

Berikut adalah data persentase untuk masing-masing kategori kreativitas peserta didik disajikan pada tabel 8.

**Tabel 8. Persentase Kreativitas Peserta Didik**

Rentang Nilai	Kriteria	Kategori	Frekuensi	Persentase
90-100	Sangat baik	A	10 anak	35,7%
80-89	Baik	B	9 anak	32,2%
70-79	Cukup	C	5 anak	17,9%
60-69	Kurang baik	D	3 anak	10,6%
> 59	Tidak baik	E	1 anak	3,6%

Perbandingan persentase hasil observasi kreativitas peserta didik pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 9 berikut ini:

**Tabel 9. Perbandingan Persentase Rata-Rata Kreativitas Peserta Didik Pada Siklus I Dan Siklus II**

Indikator	Persentase rata-rata siklus I	Persentase rata-rata siklus II	Keterangan
Kefasihan	81,25 %	88,39%	Meningkat 7,14%
Fleksibilitas	75,89 %	78,57%	Meningkat 2,68%
Kebaruan	80,36 %	85,71%	Meningkat 5,35%

Berdasarkan hasil perbandingan terlihat semua indikator kreativitas yang diukur telah mengalami peningkatan. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator kefasihan yaitu sebesar 7,14%. Indikator kebaruan mengalami peningkatan sebesar 5,35%. Sedangkan indikator fleksibilitas mengalami peningkatan terendah yakni 2,68%.

### 3.2. Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan model PjBL berbantuan media ular tangga untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran sbdp Kelas I Sd Negeri Bandungrejosari 1 Malang. Penerapan model PjBL berbantuan media ular tangga terbukti dapat meningkatkan kreativitas peserta didik kelas 1B SDN Bandungrejosari 1. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan setiap indikator kreativitas. Indikator kefasihan meningkat sebesar 7,14%, pada siklus I 81,25% sedangkan pada siklus II 88,39%. Indikator kebaruan meningkat sebesar 5,35%, pada siklus I 80,36% sedangkan pada siklus II 85,71%. Indikator fleksibilitas meningkat sebesar 2,68%, pada siklus I 75,89% sedangkan pada siklus II 78,57%.

Peningkatan kreativitas peserta didik ini dimungkinkan karena keterlaksanaan langkah-langkah model PjBL yang sangat baik, serta penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi. Berdasarkan hasil observasi didapatkan hasil bahwa proses pembelajaran menggunakan model PjBL terlaksana dengan sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase keterlaksanaan model PjBL sesuai sintaks pada setiap siklus. Pada siklus I menunjukkan hasil persentase 85,71%. Kekurangan yang ditemukan observer pada langkah-langkah penerapan model PjBL terdapat pada langkah menguji hasil kerja peserta didik yakni guru belum membahas kepatutan proyek yang telah dibuat peserta

didik. guru hanya memberi apresiasi saja. Selain itu pada langkah evaluasi pengalaman yaitu guru belum mengajak peserta didik untuk melakukan evaluasi pengalaman belajar peserta didik dan mengaitkan dengan materi pembelajaran. Pada siklus II persentase keterlaksanaan mengalami peningkatan dengan hasil persentase 92,86 % dalam kategori sangat baik.

Penerapan model PjBL yang baik dalam pembelajaran mampu menstimulus peningkatan kreativitas peserta didik. Pada saat guru menanyakan pertanyaan mendasar, peserta didik antusias dalam mengemukakan pendapatnya. Pertanyaan mendasar penting diajukan untuk mendorong kreativitas peserta didik yang pada akhirnya mengarahkan peserta didik dalam menciptakan sebuah produk pada akhir pembelajaran (Istiqomah, 2018). Model PjBL memiliki target penyelesaian proyek sehingga mendapatkan hasil berupa produk atau karya. Waras (Zuhro, 2021) mendefinisikan pembelajaran berbasis proyek sebagai proyek yang mengutamakan pada pertumbuhan produk ataupun pekerjaan dimana peserta didik melaksanakan telaah atau observasi, pemecahan masalah serta perpaduan informasi.

Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa kreativitas dengan pembelajaran berbasis proyek saling berhubungan erat. Kreativitas peserta didik dapat ditingkatkan, apabila suatu proyek direncanakan dan dilaksanakan dengan matang. Menurut Krajcik (Zuhro, 2021), peserta didik terlibat langsung dalam pemecahan masalah secara nyata dan bermakna, serta memungkinkan peserta didik melakukan penyelidikan atas pertanyaan, mendiskusikan ide, dan mencoba-coba ide selama proses pembelajaran berbasis proyek. Selain itu menurut Nuryati (2020) pembelajaran berbasis proyek juga dapat melatih kemandirian dan kreativitas peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga cukup menunjang pelaksanaan proyek. Selama proses permainan ular tangga peserta didik terlihat senang, antusias dan melaksanakan penugasan tanpa beban. Anjani (Noviana, 2014) mengatakan permainan ular tangga memiliki kelebihan mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan peserta didik secara langsung sehingga peserta didik terlibat aktif, serta permainan tersebut dapat dilakukan di dalam maupun di luar ruangan. Selain media permainan ular tangga juga sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas rendah yang berada pada tahap operasional konkret. Hal ini sejalan dengan pendapat Supriadi (Mutia, 2021) yang mengatakan bahwa anak usia sekolah dasar ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang berusia lebih muda. Mereka lebih senang bermain, bergerak, kerja kelompok dan melakukan sesuatu secara langsung. Peran guru pada fase ini sebagai mediator yang mendorong peserta didik untuk mendorong peserta didik berinteraksi dengan orang lain .

#### **4. Simpulan**

Secara umum kesimpulan pembelajaran dengan menggunakan model PjBL berbantuan media ular tangga dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam mata pelajaran sbdp di kelas 1B SDN Bandungrejosari 1. Hal ini terbukti dari semua indikator kreativitas yang diukur telah mengalami peningkatan. Indikator kefasihan mengalami peningkatan tertinggi sebesar yaitu 7, 14%, pada siklus I 81,25% sedangkan pada siklus II 88,39%. Indikator kebaruan meningkat sebesar 5,35%, pada siklus I 80,36% sedangkan pada siklus II 85,71%. Indikator fleksibilitas mengalami peningkatan terendah yaitu sebesar 2,68%, pada siklus I 75,89% sedangkan pada siklus II 78,57%

Berdasarkan refleksi yang dilakukan dari penelitian tindakan kelas ini disarankan hal-hal berikut. Pertama penerapan model PjBL berbantuan media permainan ular tangga dapat

dijadikan rujukan dalam pembelajaran SBdP. Kedua, kelemahan yang ditemukan dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan penelitian yang serupa di masa mendatang..

### Daftar Rujukan

- Andrianto, Silvina, (2021). *Pengembangan Media Snakes and Ladders untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. <https://www.iptam.org/index.php/iptam/article/view/1192>
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Evitasari, Aurina. (2018). *Hubungan Antara Kemampuan Kognitif Dengan Kreativitas Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Min 10 Bandar Lampung*. Undergraduate Thesis, Uin Raden Intan Lampung. <Http://Repository.Radenintan.Ac.Id/4962/>
- Ismuwardani, Z., Nuryatin, A., & Doyin, M. (2019). *Implementation of Project Based Learning Model to Increased Creativity and Self-Reliance of Students on Poetry Writing Skills Zakiyah*. Journal of Primary Education, 8 (1) (201. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jpe.v8i1.25229>
- Istiqomah. (2018). *Pembelajaran dan Peilaian Higher Order Thinking Skills (Zakiyatul Fitri & Faradina IZdhihari AzZahra (eds.))*. Pustaka Media Guru. [www.mediaguru.id](http://www.mediaguru.id)
- Isworo, Dwi. (2014). *Hubungan Antara Kreativitas Siswa Dan Kemampuan Numerik Dengan Kemampuan Kognitif Fisika Siswa Smp Kelas VIII*. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/Pfisika/Article/View/4675/3214>
- Kemdikbud. (2019). *Pentingnya 4C untuk Menghadapi Abad 21*. <https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/pentingnya-4c-untuk-menghadapi-abad-21>
- Kemdikbud. (2021). *Pembelajaran Abad 21*. <https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/sahabatkarakter/kegiatan/93212a18-7b1e-4f4e-9919-51129308a785.pdf>
- Mutia. (2021). *Characteristics Of Children Age Of Basic Education*. <https://journal.ar-raniry.ac.id/index.php/fitrah/article/download/1330/658>
- Taslimah, Ina Laili. (2019) . *Pengembangan Media Ular Tangga Dengan Aktivitas Outdoor Dalam Pembelajaran Seni Tari Kelas Ii Sdn 2 Karangjati Banjarnegara*. [http://lib.unnes.ac.id/33505/1/1401415211\\_Optimized.pdf](http://lib.unnes.ac.id/33505/1/1401415211_Optimized.pdf)
- Usman, Hikmawati. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa Membuat Karya Dekoratif*. <https://ojs.nubinsmart.id/index.php/ns>
- Zuhro, Luluk Faridatuz. (2021). *Penggunaan Kotak Pintar Berbasis PjBL untuk Meningkatkan Kreativitas dan Keterlibatan Orangtua pada Materi Kubus Dan Balok Siswa Kelas V di Masa Pandemi Covid-19*. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/14530>