

PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK “SNAKE AND LADDER” UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS V SD MUHAMMADIYAH PURWOREJO TAHUN PELAJARAN 2018/2019

¹⁾Khadiratul Khotimah, ²⁾ Nur Ngazizah

¹⁾Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

²⁾Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP

Universitas Muhammadiyah Purworejo

Email:

¹⁾khadiratul@gmail.com

²⁾nur.ngazizah@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat media pembelajaran berupa permainan ular tangga untuk materi hewan vertebrata dan avertebrata. Objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Muhammadiyah Purworejo tahun ajaran 2018/2019. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan melibatkan siswa dalam membuat suatu proyek dapat meningkatkan kreativitas siswa. Indikator kreativitas siswa dapat dilihat dari rasa ingin tahu, percaya diri, mengungkapkan pendapat, ketekunan dan daya imajinasi. Skor yang didapat kemudian dikonversi dan mendapatkan hasil 94% dengan kategori sangat baik yang menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa dalam kegiatan belajar menggunakan model *project based learning*.

Kata kunci: *project based learning, kreativitas*

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 saat ini menuntut guru dan siswa untuk lebih kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Guru sebagai fasilitator seyogyanya dapat menerapkan berbagai metode dan strategi pembelajaran agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung efektif dengan melibatkan siswa agar tetap pro aktif sehingga tujuan belajar tercapai secara optimal. Menurut Surya (2018: 42), proses kegiatan belajar pada kurikulum 2013 dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk lebih meningkatkan kreativitas sesuai dengan pengalaman yang didapat untuk meningkatkan hasil belajar^[6].

Salah satu kemampuan peserta didik yang perlu dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013 adalah tentang kreativitas. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk mencipta suatu karya. Putra dalam Ardianti (2017: 146) mengemukakan bahwa kreativitas peserta didik merupakan kemampuan peserta didik untuk menghasilkan berbagai macam ide melalui proses berfikir yang luas dan beragam^[1]. Sedangkan menurut Kristin (2016: 11), kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru baik itu dari ide maupun gagasan yang dimilikinya serta menghasilkan karya yang berdaya guna^[3].

Dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada pembelajaran sains, peran guru sangat penting untuk meningkatkan kreativitas siswa. Guru dapat memberikan motivasi maupun pertanyaan-pertanyaan yang menuntun siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kreativitasnya untuk menemukan gagasan-gagasan baru maupun suatu karya untuk mendapatkan jawaban dari sebuah pertanyaan. Guru dapat melakukan pendekatan *student centered learning* agar dapat menggali potensi yang dimiliki peserta didik dan melatih peserta didik berpikir kritis dan kreatif. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah dengan *project based learning* (PjBL). Peserta didik diajak untuk menciptakan suatu karya yang berkaitan dengan materi aja sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa terlibat langsung mulai dari merancang, mengorganisasikan, membuat dan mempresentasikan hasil karya mereka.

Trianto (2014: 41) mengemukakan bahwa model pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran baik dalam memecahkan suatu masalah dan memberikan peluang bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa^[7]. Karakteristik pembelajaran berbasis proyek menurut Sani dalam Rodliyatini (2017: 405) adalah 1) fokus pada permasalahan untuk penguasaan konsep penting dalam pembelajaran; 2) pembuatan proyek melibatkan siswa dalam melakukan investigasi konstruktif; 3) proyek harus realistis; dan 4) proyek direncanakan oleh siswa^[4]. Berdasarkan karakteristik tersebut dapat diketahui keunggulan dari model pembelajaran berbasis proyek seperti yang dikemukakan oleh Amirudin dalam Kristanti (2016: 123) bahwa model pembelajaran berbasis proyek mempunyai beberapa keunggulan, yaitu: 1) membantu siswa merancang proses untuk menentukan sebuah hasil; 2) melatih siswa bertanggungjawab dalam mengelola informasi yang dilakukan pada sebuah proyek; 3) menghasilkan produk nyata yang kemudian dipresentasikan dalam kelas^[2].

Pada pembelajaran sains di SD, diperlukan adanya alat peraga yang dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi yang didapat. Ikut terlibatnya siswa dalam pembuatan media pembelajaran akan memberikan *long term memory* pada diri siswa. Siswa akan lebih berpikir kritis dan kreatif karena mereka dituntut untuk menghasilkan suatu proyek yang kemudian dapat dipresentasikan di depan teman-temannya. Salah satu media yang dapat digunakan adalah dengan membuat permainan *snake and ladder* atau ular tangga yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari yaitu tentang hewan vertebrata dan avertebrata. Pada kegiatan ini populasinya adalah siswa kelas V SD Muhammadiyah Purworejo tahun ajaran 2018/2019.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Sugiyono (2009: 21) mengemukakan bahwa metode penelitian deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat

kesimpulan yang lebih luas^[5]. Dalam penelitian ini hanya menggunakan satu variabel yaitu kreativitas siswa. Penelitian ini menggambarkan sesuatu yang sedang diteliti dan memaparkan prosedur yang dilakukan dimana dalam kegiatan ini adalah pembuatan media pembelajaran berupa permainan ular tangga dan siswa mempraktekkan permainannya.

Data yang didapat dari penelitian ini adalah kreativitas siswa dalam membuat desain permainan ular tangga dan kemampuan siswa dalam membuat pertanyaan serta mencari jawaban di setiap nomor bidang permainan yang sebelumnya dikonsultasikan terlebih dahulu terhadap guru sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Teknik pengumpulan data pada metode ini adalah dengan teknik dokumentasi dan pengamatan kreativitas siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini diawali dengan apersepsi dimana guru memberikan pengetahuan awal kepada siswa tentang klasifikasi hewan berdasarkan ada tidaknya tulang belakang. Guru kemudian membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Siswa kemudian merancang model ular tangga yang akan dibuat. Selanjutnya, peserta didik membuat pertanyaan pada setiap nomornya. Adapun aturan permainan sebagai berikut: 1) siswa mengocok dadu; 2) siswa memainkan sesuai dengan angka yang keluar pada dadu; 3) pada setiap nomornya terdapat pertanyaan; 4) jika menjawab dengan benar, maka dapat menuju tangga terdekat dan naik; 4) jika menjawab dengan salah, maka menuju ular terdekat dan turun.



Gambar 1. Siswa sedang membuat papan ular tangga



Gambar 2. Siswa memainkan permainan ular tangga



Gambar 3. Siswa bertanya jawab sesuai dengan nomer yang tertera

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, maka dapat dilihat skor kreativitas siswa berdasarkan indikator berikut:

Tabel 1. Hasil pengamatan kreativitas siswa

Kelompok	Aspek yang diamati				
	Rasa ingin tahu	Percaya diri	Kemampuan mengungkapkan pendapat	Ketekunan	Daya imajinasi
1	4	4	4	4	3
2	3	4	4	3	4
3	4	3	4	4	4
4	4	4	4	4	3

Berdasarkan tabel di atas dapat dihitung persentasenya menggunakan persamaan berikut

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP= nilai persentase yang dicari

R= skor yang diperoleh

SM= skor maksimum ideal

Tabel 2. Kriteria Penilaian Kualitatif

Persentase (%)	Keterangan
86-100	Sangat Baik
76-85	Baik
60-75	Cukup
54	Sangat kurang

Diagram1. Persentase kreativitas siswa



Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada setiap kelompok memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin tahu siswa dapat dilihat pada saat siswa membuat pertanyaan dan mencari jawabannya di buku maupun bertanya kepada guru. Rasa percaya diri diamati ketika siswa mampu menjawab pertanyaan dengan lantang dan tidak takut salah. Hal ini berkaitan juga dengan kemampuan mereka untuk mengemukakan pendapat. Siswa yang berani mengemukakan pendapat secara tidak langsung akan memiliki rasa percaya diri yang tinggi. Aspek ketekunan dan daya imajinasi berkaitan erat pada saat siswa membuat desain permainan ular tangga.

Terlibatnya siswa dalam membuat media belajar ini akan membantu meningkatkan pemahaman siswa terkait materi yang

digunakan. Hal ini karena siswa terlibat langsung dan akan memberikan pengalaman nyata serta memori jangka panjang bagi peserta didik. Peningkatan pemahaman siswa dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan pada setiap nomor permainan. Selain itu guru juga memberikan tes lisan kepada masing-masing siswa terkait materi hewan vertebrata dan avertebrata untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terkait materi tersebut. Secara keseluruhan, penggunaan model *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Muhammadiyah Purworejo tahun ajaran 2017/2018 dengan persentase rerata 94% dan kategori sangat baik.

PENUTUP SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, maka *project based learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Muhammadiyah Purworejo dalam membuat media belajar melalui permainan ular tangga dengan persentase 94% dan kategori sangat baik serta dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui soal-soal dalam permainan ular tangga.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ardianti, Sekar Dwi. dkk. 2017. Implementasi *Project Based Learning* (PjBL) Berpendekatan *Science Edutainment* Terhadap Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Refleksi Edukatika*, Vol 7(2): 145-150
- [2] Kristanti, Yulita Dyah. dkk. 2016. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning Modeli*) Pada Pembelajaran Fisika Di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol 5(2): 122-128
- [3] Kristin, F. 2016. Analisis Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, Vol 2(1)
- [4] Rodliyatin, Siti. dkk. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dengan Memanfaatkan Lingkungan Sekitar

- Terhadap Hasil Dan Aktivitas Belajar Fisika Siswa. *Jurnal Pembelajaran Fisika, Vol 5(4): 404-411*
- [5] Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- [6] Surya, Andita Putri. dkk. 2018. Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. Jurnal Pesona Dasar, Vol 6 (1): 41 – 54*
- [7] Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia