



Penerapan Model *Game Based Learning* (GBL) Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 116/X Lambur II

Upit Hofifah^{1*}, Mislan Mislan²

^{1,2} Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin, Indonesia
e-mail: upitkhofifah22@gmail.com¹, mislanjambi42@gmail.com²

Alamat : JL. Lintas Jambi-Ma.Bulian Simpang Sungai Duren Kab. Muaro Jambi, Muaro Jambi,
36363

Korespondensi penulis : upitkhofifah22@gmail.com

Abstract : *In the beginning, the Natural and Social Sciences (IPAS) Learning Activities in Grade III of Elementary School 116/X Lambur II used a learning model that was not varied, especially still using conventional learning models, so that the learning process in the classroom did not use technology at all. The lack of use of learning models that were less varied, coupled with learning media that only relied on books, made students feel bored and less interested in participating in learning. This research is a Classroom Action Research (CAR) which was carried out in two cycles consisting of planning, implementation, observation and reflection. The subjects in this study were Grade III students of Elementary School 116/X Lambur II. Data analysis techniques: data reduction, data presentation, and conclusions or verification, while data sources: resource persons, documentation, and teaching and learning processes. The results of this study indicate that there is an increase in students' creative thinking skills. Starting from the pre-cycle of learning activities that have not used the Game Based Learning model, student learning outcomes are only 5 out of 20 students who are said to have completed with a percentage of 20% with an average score of 49. Furthermore, from the results of the cycle I action, the minimum score has not been reached, so the study was continued in the cycle II action by making several improvements from the results of the cycle I reflection. From the results of the cycle II action, there was an increase where 18 out of 20 students were declared complete with a percentage of completion of 90% and obtained an overall average score of 85.*

Keywords: *Learning, outcomes, Natural and Social Sciences (IPAS).*

Abstrak : Kegiatan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Kelas III Sekolah Dasar Negeri 116/X Lambur II pada mulanya model pembelajaran yang digunakan oleh guru belum bervariasi, terutama masih menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga proses pembelajaran dikelas belum sama sekali menggunakan teknologi. Kurangnya penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi ditambah dengan media pembelajaran yang hanya mengandalkan buku, membuat siswa merasa jenuh dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 116/X Lambur II. Teknik analisis data : reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan atau verifikasi, adapun sumber data : narasumber, dokumentasi, dan proses belajar mengajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan pada keterampilan berpikir kreatif siswa. Dimulai dari prasiklus kegiatan pembelajaran belum menggunakan model *Game Based Learning* hasil belajar siswa hanya terdapat 5 dari 20 siswa yang dikatakan tuntas dengan persentase 20% dengan nilai rata-rata 49. Selanjutnya Dari hasil tindakan siklus I belum mencapai skor minimum yang ditetapkan maka penelitian dilanjutkan pada tindakan siklus II dengan melakukan beberapa perbaikan dari hasil refleksi siklus I. Dari hasil tindakan siklus II menunjukkan adanya peningkatan dimana 18 dari 20 siswa dinyatakan tuntas dengan persentase ketuntasan 90% dan memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 85.

Kata kunci: Hasil, belajar, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan terus mendorong terciptanya teknologi-teknologi baru yang menunjukkan kemajuan zaman. Kini, teknologi telah mencapai tahap digital dan dimanfaatkan di berbagai bidang di Indonesia, termasuk pendidikan. Teknologi pendidikan hadir untuk mempermudah dan mendukung perkembangan dalam bidang pendidikan (Darmawan et al., 2022). Dengan teknologi, diharapkan tercipta interaksi pembelajaran yang lebih komunikatif antara siswa dengan siswa, dan siswa dengan sumber belajar. Hal ini dapat terwujud jika sekolah, guru, siswa, masyarakat, dan teknologi mendukung secara positif penyelenggaraan pembelajaran berbasis multimedia (Ali, 2019). Dalam menerapkan pembelajaran berbasis multimedia atau dengan penggunaan teknologi digital di sekolah perlu sekali kerja sama dari berbagai pihak seperti kepala sekolah, guru dan lembaga pendidikan lainnya yang ada disekolah tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat (Andi Sadriani et al., 2023) mengatakan kemajuan teknologi yang mempengaruhi aspek pendidikan tidak dapat dipisahkan dari peran guru.

Di era digital, guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan dalam merancang dan menyiapkan metode pembelajaran berkualitas tinggi berbasis teknologi pendidikan untuk meningkatkan kualitas siswa. Selain menyampaikan informasi, guru yang profesional juga harus berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing yang memberi arahan dan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi kemampuan mereka dalam mencari dan mengolah informasi secara mandiri. Tujuannya adalah agar proses pembelajaran menjadi interaktif guna mendorong siswa untuk lebih aktif, menciptakan lingkungan yang menyenangkan, dan menciptakan ruang dimana siswa bisa mengembangkan potensi bakat, minat, kreativitas, keterampilan, dan perkembangan psikologisnya. Penggunaan media dalam kegiatan belajar dan mendidik diharapkan menjadi lebih beragam, siswa tidak bosan dan kegiatan belajar lebih optimal (Arif Achmad Syaikh, Yuniar Ika Putri Pranyata, 2022).

Di era perkembangan abad 21, pendidikan saat ini banyak sekali permainan edukatif yang dinilai cukup efektif dengan sistem pembelajarannya yang nyaman, menarik, dan mudah dipahami melalui Pendekatan Langsung kepada Siswa dengan Permainan (Loviga Denny Pratama, Ahmad Bahauddin, 2019). Permainan menawarkan potensi positif kepada anak-anak yang sekaligus penting bagi perkembangan fisik, kesehatan, dan kemampuan kognitif anak. Aspek positif dari game juga dapat digunakan untuk pendidikan lingkungan anak-anak. Ada banyak metode inovatif, termasuk penggunaan model *Game Based Learning* (GBL) (Soehari, 2016)(Yustina & Yahfizham, 2023). *Game Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan yang dirancang khusus untuk

membantu proses belajar. Dengan menggunakan metode dan strategi belajar sambil bermain, guru dapat merangsang bagian terpenting dalam proses belajar yaitu emosional, intelektual dan psikomotor siswa.

Salah satu media pembelajaran yang mendukung dan dapat membantu meningkatkan kreativitas dan berfikir kritis siswa adalah media pembelajaran berbasis *Wordwall*. yaitu aplikasi berbasis web yang pertama kali ditemukan oleh *Josh Smith*. *Wordwall* berasal dari *United Kingdom* yang dikembangkan oleh perusahaan yang bernama *Visual Education Ltd* (Khairunisa, 2021). Menurut (Haq et al., 2021) *wordwall* ialah sebuah aplikasi *website* yang memuat berbagai jenis permainan berbentuk kuis interaktif dan edukatif. Aplikasi *wordwall* ini dapat berfungsi sebagai media belajar, sumber belajar, dan alat evaluasi yang menyenangkan untuk siswa. Selain itu, *wordwall* dapat dimanfaatkan guna mengetahui tingkat kemampuan belajar siswa. (Yustina & Yahfizham, 2023). *Game Based Learning* ini dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan. Dengan adanya metode ini diharapkan siswa bisa memanfaatkan teknologi digital sebagai media belajar dan untuk menunjang prestasi siswa dalam belajar. (Oktavia, 2022)

Metode pembelajaran *Game Based Learning* tidak hanya mengikuti kurikulum tetapi juga memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan memberi penghargaan atas pencapaian mereka dalam aktivitas pembelajaran seperti kuis dan bentuk latihan lainnya (Wibawa et al., 2020). *Wordwall* adalah salah satu media pembelajaran interaktif berbasis *website* yang berguna untuk membuat latihan soal bagi siswa, seperti kuis, pencarian kata, benar salah, mencocokkan dan memperbaiki kalimat serta lainnya (Wibawa et al., 2020). *Wordwal* dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan bervariasi. Dengan model *Game Based Learning* (GBL) siswa dapat belajar mengenai cara mengungkapkan gagasan mereka, mempertanyakan berbagai persoalan terkait materi pembelajaran yang dipelajari dan memperoleh jawaban atas persoalan yang ditanyakan (Syofnida, 2015: 162). Penggunaan metode *Game Based Learning* dapat mencairkan suasana ketegangan saat proses pembelajaran (Kawuryan, n.d, 2014: 4).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa penggunaan *game based learning* dapat menciptakan suasana belajar yang menarik namun tetap kondusif, dan menyenangkan sehingga siswa tidak sadar bahwa dirinya sedang belajar namun sambil bermain. (Priyonggo, 2017) Berdasarkan observasi ke lapangan tepatnya di sekolah dasar negeri 116/x lambur II, peneliti melihat proses pembelajaran berlangsung di kelas mulai dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran berlangsung

peneliti melihat model yang digunakan oleh guru belum bervariasi, terutama masih menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga proses pembelajaran di kelas belum sama sekali menggunakan teknologi. Atas dasar permasalahan tersebut penulis memberikan solusi untuk menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 116/X Lambur II.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas III Sekolah Dasar Negeri 116/X Lambur II. Pada tahun ajaran 2023/2024. Waktu penelitian dilaksanakan pada 12 Agustus 2024. Subjek penelitian ini adalah guru dan seluruh siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 116/X Lambur II Tahun Ajaran 2023/2024. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) Berbasis *Wordwall*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru di dalam kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tindakan-tindakan tertentu (Azizah, 2021). Data primer pada penelitian ini didapat dari proses wawancara dan observasi. Adapun data sekunder penelitian ini mencakup dokumen yang diteliti dalam penelitian yang meliputi: profil sekolah, administrasi guru termasuk rpp dan dokumen mengenai perkembangan kemajuan dan nilai siswa. Dalam upaya mengumpulkan data diterapkan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dari observasi yang dilakukan peneliti adalah dengan berbagai pendekatan yang dilakukan untuk melihat aktivitas proses pembelajaran baik dengan menggunakan teknik untuk menganalisis data serta deskriptif untuk menemukan suatu jawaban yang konkrit tentang bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* pada siswa di kelas. Dalam hal ini peneliti akan menganalisis aktivitas guru dan siswa serta menganalisis kemampuan berfikir kreatif siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Observasi Aktivitas Guru

Dalam pelaksanaan observasi aktivitas guru, data pengamatan menggunakan lembar observasi guru dan siswa yang telah disusun dan divalidasi pada tahap perencanaan sebelumnya. Adapun data yang diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan observer adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1.	Kegiatan Pendahuluan				
	1) Kemampuan guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar peserta didik serta mempersiapkan peserta didik secara fisik dan mental				✓
	2) Kemampuan guru dalam mengajak peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan			✓	✓
	3) Kemampuan guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian berpakaian, posisi dan tempat duduk sesuai kegiatan pembelajaran				✓
	4) Kemampuan guru dalam menginformasikan tema yang akan dipelajari yaitu tentang “kenampakan alam”		✓		
	5) Kemampuan guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati dan menanya				
2.	Kegiatan Inti				
	1) Kemampuan guru dalam membuka pembelajaran dengan memperkenalkan judul dan subtema			✓	
	2) kemampuan guru dalam memberikan beberapa pertanyaan untuk menstimulus rasa ingin tahu siswa tentang topik yang akan dibahas		✓		
	3) Kemampuan guru dalam memberikan penjelasan bahwa kenampakan alam disekitar kita begitu beragam.		✓		
	Sintaks Model Game Based Learning		✓		
	1. Menentukan topik permainan: Kemampuan guru dalam menjelaskan topik permainan yang akan dimainkan.			✓	
	2. Menyiapkan sarana pendukung: Kesiapan guru dalam menyiapkan sarana pendukung yang dibutuhkan untuk permainan			✓	
	3. Menyusun petunjuk pembelajaran: Kemampuan guru menyusun / merancang langkah langkah permainan untuk memberikan arahan yang jelas tentang bagaimana permainan akan dijalankan			✓	
	4. Menjelaskan maksud dan tujuan: Kemampuan guru menjelaskan tujuan permainan agar siswa tidak bingung dan dapat memahami apa yang diharapkan dari permainan tersebut.		✓		✓
	5. menentukan durasi: Kemampuan guru menentukan durasi/ waktu yang tepat untuk menjalankan permainan				
	6. Memimpin proses pembelajaran: Kemampuan guru memimpin pembelajaran berlangsung dan kemampuan guru sebagai monitor aktivitas untuk memastikan permainan berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
	7. Memberi sinyal akhir permainan: Kemampuan guru memberi aba-aba kepada siswa ketika permainan akan berhenti dan habis waktunya			✓	

	8. Menyimpulkan dan evaluasi: Kemampuan guru dalam memberikan ringkasan dari pelajaran dan mengevaluasi siswa untuk menilai pemahaman dan kemajuan siswa.				
3. Penutup	1) Kemampuan guru dalam membimbing siswa untuk menarik kesimpulan 2) Kemampuan guru untuk bertanya jawab dari materi yang telah dipelajari 3) Kemampuan guru untuk memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapat tentang pembelajaran yang telah diikuti 4) Kemampuan guru dalam mengajak semua siswa untuk berdoa sesuai kepercayaan masing masing.				✓ ✓ ✓ ✓
	Jumlah			62	
	Rata-rata			75%	

Dari hasil data yang diperoleh menggunakan rumus presentase dimana jumlah skor total dikali jumlah skor keseluruhan diperoleh hasil dengan presentase 75% kualifikasi *baik*, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil observasi aktivitas guru pada pembelajaran IPAS Menggunakan Model Game Based Learning berbasis Wordwall pada siklus I menunjukan kualifikasi *baik*.

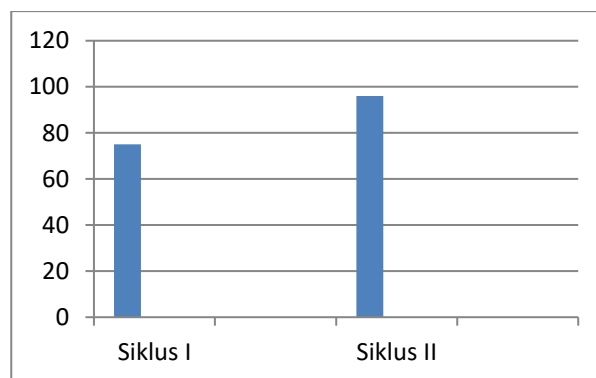
Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1. Kegiatan Pendahuluan					
	6) Kemampuan guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar peserta didik serta mempersiapkan peserta didik secara fisik dan mental				✓
	7) Kemampuan guru dalam mengajak peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan				✓
	8) Kemampuan guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian berpakaian, posisi dan tempat duduk sesuai kegiatan pembelajaran				✓
	9) Kemampuan guru dalam menginformasikan tema yang akan dipelajari yaitu tentang “kenampakan alam”				✓
	10) Kemampuan guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati dan menanya			✓	

2.	Kegiatan Inti				
	4) Kemampuan guru dalam membuka pembelajaran dengan memperkenalkan judul dan subtema				✓
	5) kemampuan guru dalam memberikan beberapa pertanyaan untuk menstimulus rasa ingin tahu siswa tentang topik yang akan dibahas				✓
	6) Kemampuan guru dalam memberikan penjelasan bahwa kenampakan alam disekitar kita begitu beragam.			✓	
	Sintaks Model Game Based Learning				
	9. Menentukan topik permainan: Kemampuan guru dalam menjelaskan topik permainan yang akan dimainkan.				✓
	10. Menyiapkan sarana pendukung: Kesiapan guru dalam menyiapkan sarana pendukung yang dibutuhkan untuk permainan				✓
	11. Menyusun petunjuk pembelajaran: Kemampuan guru menyusun / merancang langkah langkah permainan untuk memberikan arahan yang jelas tentang bagaimana permainan akan dijalankan				✓
	12. Menjelaskan maksud dan tujuan: Kemampuan guru menjelaskan tujuan permainan agar siswa tidak bingung dan dapat memahami apa yang diharapkan dari permainan tersebut.				✓
	13. menentukan durasi: Kemampuan guru menentukan durasi/ waktu yang tepat untuk menjalankan permainan				✓
	14. Memimpin proses pembelajaran: Kemampuan guru memimpin pembelajaran berlangsung dan kemampuan guru sebagai monitor aktivitas untuk memastikan permainan berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
	15. Memberi sinyal akhir permainan: Kemampuan guru memberi aba-aba kepada siswa ketika permainan akan berhenti dan habis waktunya				✓
	16. Menyimpulkan dan evaluasi: Kemampuan guru dalam memberikan ringkasan dari pelajaran dan mengevaluasi siswa untuk menilai pemahaman dan kemajuan siswa.				✓
3.	Penutup				
	5) Kemampuan guru dalam membimbing siswa untuk menarik kesimpulan				✓
	6) Kemampuan guru untuk bertanya jawab dari materi yang telah dipelajari				✓
	7) Kemampuan guru untuk memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapat tentang pembelajaran yang telah diikuti				✓
	8) Kemampuan guru dalam mengajak semua siswa untuk berdoa sesuai kepercayaan masing masing.				✓
	Jumlah			77	
	Rata-rata			87%	

Dari hasil data yang diperoleh dari rumus presentase dimana jumlah skor total dikali jumlah skor keseluruhan menunjukan bahwa hasil observasi aktivitas guru pada tindakan siklus II telah menunjukan hingga memperoleh hasil dengan presentase 96% dengan kualifikasi *sangat baik*

Berdasarkan observasi aktivitas guru yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada siklus I, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* belum terlaksana secara maksimal. Pada pelaksanaan guru belum maksimal dalam membimbing siswa untuk berpikir kreatif dalam proses pembelajaran dikelas sehingga hasil ketercapaian yang diperoleh siklus I ialah 75%. Pada siklus II peneliti melakukan upaya perbaikan dari kekurangan yang terdapat pada siklus I, sehingga pada aktivitas guru di siklus II guru mengkondisikan aktivitas dan waktu pembelajaran semaksimal mungkin. Sehingga pada siklus II diperoleh hasil yang cukup meningkat yakni 96% dengan kualifikasi *sangat baik*. Hasil tersebut menunjukkan telah tercapainya indikator kemampuan berpikir kreatif. Adapun peningkatan hasil observasi aktivitas guru dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Observasi Aktivitas Guru

Pelaksanaan Observasi Aktivitas Siswa

Tabel 3. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1

NO	Nama Siswa	Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif				Skor	%
		Banyak Ide	Solusi Beragam	Jawaban Sendiri	Menguraikan Gagasan		
1	A.R.S	3	3	4	5	15	75
2	A.S	3	3	3	3	12	60
3	A.P	3	4	3	5	15	75
4	A.S.A	3	3	4	5	15	75
5	A.P	3	3	3	4	13	65
6	A.G.P	3	4	5	5	17	85
7	A.B.S	2	2	5	4	13	65
8	A.S.N	3	5	4	3	15	75
9	F.A.H	4	3	4	4	15	75
10	G.E.A	3	3	5	4	15	75
11	I.R	2	2	4	5	13	65
12	K.E.N.S	4	3	2	3	12	60
13	M.A	4	3	5	4	16	80
14	M.A.N	4	2	3	4	15	75
15	M.B.R	3	3	3	3	12	60
16	N.A.Z	3	4	4	4	15	75

17	N.A	3	4	3	3	13	65
18	N.T.P	3	3	5	5	16	80
19	N.A	4	3	4	4	15	75
20	R.E.K	3	3	5	5	16	80
Jumlah						287	1440
Rata-rata						71,75%	

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas siswa dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas III pada siklus 1 diperoleh rata rata nilai 71,75% dengan kualifikasi *baik*.

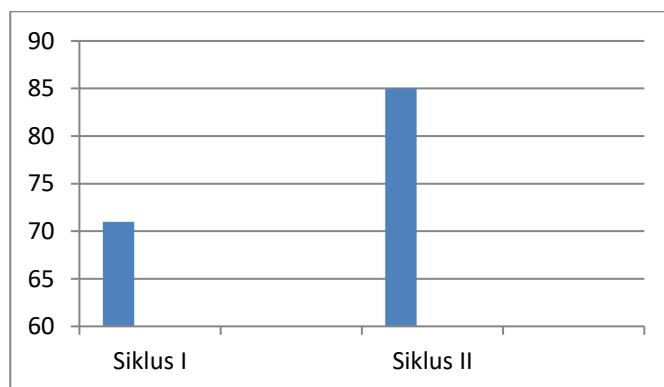
Tabel 4. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

NO	Nama Siswa	Indikator Keterampilan Berpikir Kreatif				Skor	%
		Banyak Ide	Solusi Beragam	Jawaban Sendiri	Menguraikan Gagasan		
1	A.R.S	4	4	4	5	16	85
2	A.S	4	4	5	5	18	90
3	A.P	3	4	4	5	16	80
4	A.S.A	5	4	4	5	18	90
5	A.P	4	4	5	4	16	85
6	A.G.P	4	4	5	5	18	90
7	A.B.S	2	3	5	4	14	70
8	A.S.N	3	5	4	3	15	75
9	F.A.H	5	5	4	4	18	90
10	G.E.A	5	4	5	5	19	95
11	I.R	4	4	4	5	17	85
12	K.E.N.S	5	4	4	5	18	90
13	M.A	4	5	5	4	18	90
14	M.A.N	4	4	3	4	17	85
15	M.B.R	4	4	4	5	17	85
16	N.A.Z	4	5	4	5	18	90
17	N.A	3	4	3	4	14	70
18	N.T.P	3	3	5	5	16	80
19	N.A	4	4	4	5	17	85
20	R.E.K	4	4	5	5	18	90
Jumlah						340	1700
Rata-rata						85%	

Berdasarkan data diatas menunjukkan adanya peningkatan pada aktivitas siswa setelah dilaksanakannya tindakan siklus II, hingga mencapai presentase sebesar 85% dengan kualifikasi *sangat baik*, meskipun masih terdapat siswa yang mendapat skor dibawah minimum, namun beberapa siswa sudah mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan siswa

sudah mampu beradaptasi terhadap penderapan model *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* dalam proses pembelajaran mereka.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa yang telah dilaksanakan pada siklus I, menunjukkan bahwa kativitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan model game based learning sudah cukup baik, akan tetapi peneliti kembali melakukan pengamatan aktivitas siswa pada siklus II agar mendapatkan hasil yang lebih baik lagi. Dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I di peroleh dengan hasil presentase 71,75 dengan kualifikasi *cukup*. Sedangkan setelah dilaksankannya siklus II beberapa siswa sudah mampu percaya diri dan berani untuk berpikir kreatif sehingga hasil yang diperoleh mengalami peningkatan pada siklus II yakni 85% dengan kualifikasi *sangat baik*. Adapun hasil peningkatan observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Observasi Aktivitas Siswa

Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Menggunakan Model Game Based Learning Berbasis Wordwall Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 116/X Lambur II

**Tabel 5. Pencapaian Hasil Penilaian
Tes Keterampilan Berpikir Kreatif Sklus I**

No	Pencapaian	Hasil
1	Jumlah Nilai	1440
2	Nilai Tertinggi	85
3	Nilai Terendah	60
4	Jumlah Siswa Hadir	20
5	Jumlah Siswa Tuntas	13
6	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	7
7	Presentase Ketuntasan	65%
8	Presentase Ketidak Tuntasan	35%

Hasil tes keterampilan berpikir kreatif siswa pada siklus 1 mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dari data sebelum diterapkan model pembelajaran game based learning hanya 4 siswa tuntas dan setelah diterapkan model *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* menjadi 13 siswa tuntas.

**Tabel 6. Pencapaian Hasil Penilaian
Tes Keterampilan Berpikir Kreatif Sklus II**

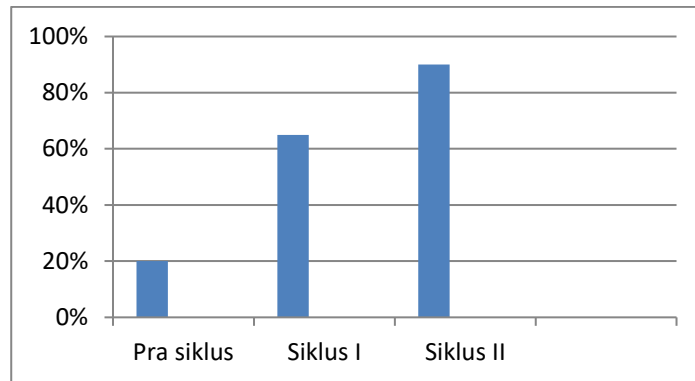
No	Pencapaian	Hasil
1	Jumlah Nilai	1700
2	Nilai Tertinggi	95
3	Nilai Terendah	70
4	Jumlah Siswa Hadir	20
5	Jumlah Siswa Tuntas	18
6	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	2
7	Presentase Ketuntasan	90%
8	Presentase Ketidak Tuntasan	10%

Dari hasil data yang diperoleh menggunakan rumus presentase dimana jumlah siswa tuntas dikali keseluruhan siswa diperoleh hasil dengan presentase 90% dengan kualifikasi *sangat baik*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tes keterampilan berpikir kreatif pada tindakan siklus II mengalami peningkatan dari tindakan sebelumnya, perolehan data siklus I hanya terdapat 13 siswa tuntas dan setelah dilaksanakan tindakan selanjutnya pada siklus II terdapat 18 siswa tuntas dengan presentase ketuntasan 90% kualifikasi *sangat baik*. Dari tindakan siklus II tersebut sudah menunjukkan bahwa telah tercapainya indikator kinerja keterampilan berpikir kreatif yakni lebih dari 75% ketuntasan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS materi kenampakan alam dikelas III. Hal tersebut dibuktikan dalam hasil tes tertulis dan pengamatan, Pada Prasiklus dari 20 siswa hanya 4 siswa yang dinyatakan tuntas dengan pesentase 20%. Selanjutnya peneliti melakukan tindakan siklus I, dari hasil tindakan siklus I mengalami peningkatan dari 20 siswa terdapat 13 siswa tuntas dengan presentase 65% dengan kualifikasi *cukup*. Pada hasil siklus I menunjukkan bahwa belum tecapainya indikator kinerja yang ditetapkan. Maka peneliti melakukan tindakan siklus selanjutnya dengan beeberapa perbaikan.

Dari hasil siklus II yang telah peneliti laksanakan dari 20 siswa terdapat 18 siswa yang dinyatakan tuntas atau mendapatkan skor diatas skor minimum dengan presentas 90% dengan kualifikasi *sangat baik*., dan 2 siswa lainnya dinyatakan belum tuntas. Dari perolehan hasil

akhir pada siklus menunjukkan bahwa telah tercapainya indikator kinerja yang telah ditetapkan sehingga peneliti memutuskan untuk menghentikan tindakan pada siklus II. Peningkatan presentase keberhasilan kelas III pada pembelajaran IPAS materi kenampakan alam dapat dilihat dari gambar dibawah ini.



Gambar 3. Ketuntasan Keterampilan Berpikir Kreatif

Berdasarkan uraian diatas maka penerapan model game based learning dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 116/X Lambur II melalui kegiatan pembelajaran dari Prasiklus, siklus I, hingga Siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari beberapa aspek yakni aktivitas guru, aktivitas siswa dan presentase ketuntasan. Adapun peningkatan aspek penelitian yang dimaksud dirangkum dalam tabel berikut.

Tabel 7. Peningkatan Hasil Penelitian

No	Aspek Yang Diteliti	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1.	Observasi Aktivitas Guru	75%	96%	21%
2.	Observasi Aktivitas Siswa	71%	85%	14%
3.	Presentase Ketuntasan	66%	90%	24%

Tabel diatas telah merangkum peningkatan yang telah terjadi diatas tindakan yang telah dilaksanakan dari siklus I sampai siklus II. Pada hasil observasi aktivitas guru dan siswa serta presentase ketuntasan siswa diperoleh hasil peningkatan sebanyak 24%. Hasil tersebut semua indikator kinerja yang telah ditetapkan telah tercapai dan penelitian ini mengalami peningkatan.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan model Kemmis Mc. Taggart yang terdiri dari dua siklus. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di Sekolah Dasar Negeri 116/X Lambur II pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi "Kenampakan Alam" menggunakan model *Game Based Learning* berbasis *Wordwall*. Langkah-langkah penerapan Model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* telah dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil observasi dan hasil tes belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penelitian dilaksanakan melalui empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, refleksi dan perencanaan ulang. Penelitian terdiri dari dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan, satu pertemuan pelaksanaan tindakan dan pertemuan kedua melakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa.

Hasil tes prasiklus diperoleh hasil dengan persentase ketuntasan hanya sebesar 20% atau sebanyak 4 siswa yang melebihi skor minimum dengan nilai rata-rata 49%. Kemudian, pada tindakan siklus I diperoleh hasil dengan persentase ketuntasan 65% atau sebanyak 13 siswa yang berhasil mencapai skor diatas minimum dengan nilai rata-rata 71,75. Hasil tersebut belum mencapai indikator yang ditetapkan sehingga dilanjutkan pada siklus II, hasil pada siklus II 18 dari 20 siswa berhasil tuntas dengan skor di atas minimum mencapai persentase 90% dan memperoleh nilai rata-rata sebesar 85. Dari perolehan hasil akhir pada siklus menunjukkan bahwa telah tercapainya indikator yang telah ditetapkan sehingga peneliti memutuskan untuk menghentikan tindakan pada siklus II.

Dari hasil wawancara dengan wali kelas III, diperoleh informasi bahwa model *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan partisipasi siswa karena melibatkan mereka secara langsung dalam proses pembelajaran melalui media websait *Wordwall* , penyusunan pertanyaan dan menjawab pertanyaan. Guru juga mengkonfirmasi bahawa model ini dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui permainan dan menyenangkan, serta memungkinkan guru mengecek pemahaman siswa dengan lebih baik. Guru juga menyatakan bahwa model ini sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dan bahkan dapat diterapkan pada mata pelajaran lainnya.

Dampak yang diperoleh siswa dari diterapkannya model pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* yaitu siswa yang semula tidak aktif dan cenderung malas mengikuti proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kini lebih aktif dan terlibat serta menunjukkan keterampilan berpikir kreatif yang tinggi. Siswa yang sebelumnya jarang bertanya dan enggan menjawab pertanyaan dari guru kini menunjukkan keberanian untuk bertanya, memberikan pendapat, serta menjawab pertanyaan sehingga meningkatkan pemahaman siswa terkait materi dan keterampilan berpikir kreatif siswa pun meningkat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 116/X Lambur II dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

4. KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* pada penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas III pada materi "Kenampakan Alam". Penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, refleksi dan perencanaan ulang. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Pertemuan pertama digunakan untuk melaksanakan tindakan, sedangkan pertemuan kedua melakukan penilaian terkait hasil belajar siswa.

Berdasarkan dari tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas III menggunakan model *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* diperoleh hasil yang menunjukkan peningkatan pada keterampilan berpikir kreatif siswa. Dimulai dari prasiklus kegiatan pembelajaran belum menggunakan model *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* hasil belajar siswa hanya terdapat 5 dari 20 siswa yang dikatakan tuntas dengan persentase 20% dengan nilai rata-rata 49. Selanjutnya pada siklus I setelah menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Wordwall* diperoleh hasil belajar yaitu terdapat 13 dari 20 siswa yang dinyatakan tuntas dengan persentase ketuntasan 65% dengan nilai rata-rata 71,75. Dari hasil tindakan siklus I belum mencapai skor minimum yang ditetapkan maka penelitian dilanjutkan pada tindakan siklus II dengan melakukan beberapa perbaikan dari hasil refleksi siklus I. Dari hasil tindakan siklus II menunjukkan adanya peningkatan dimana 18 dari 20 siswa dinyatakan tuntas dengan persentase ketuntasan 90% dan memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 85. Pada siklus II

telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran Game Based Learning berbasis Wordwall untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas III dikatakan berhasil.

Penerapan Model Game Based Learning berbasis Wordwall terbukti dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas III di Sekolah Dasar Negeri 116/X Lambur II, sesuai dengan persentase yang telah dipaparkan. Temuan ini didukung oleh penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Octavia, 2024) menunjukkan peningkatan yang signifikan. Model pembelajaran ini mendorong siswa untuk lebih aktif dan berpikir kreatif dalam proses belajar sehingga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan hasil belajar mereka. Penelitian yang dilakukan oleh (Octavia, 2024) menunjukkan bahwa penerapan Model Game Based Learning berbasis Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Peningkatan ini terlihat dari siswa lebih terlibat aktif dalam pembelajaran jika mereka menggunakan Model Game Based Learning berbasis Wordwall dari hasil observasi pembelajaran di setiap siklus.

Berdasarkan paparan di atas, dapat dikatakan Model Game Based Learning berbasis Wordwall mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas III di Sekolah Dasar Negeri 116/X Lambur II. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa model Game Based Learning berbasis Wordwall ini layak diterapkan, terutama dalam pembelajaran yang mengutamakan partisipasi aktif siswa untuk mendukung pemahaman materi secara mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Sadriani, M., Ridwan Said Ahmad, & Ibrahim Arifin. (2023). Peran guru dalam perkembangan teknologi pendidikan di era digital. Seminar Nasional Dies Natalis 62, 1, 32–37. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>
- Azizah, A. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Darmawan, I. P. A., Hidana, R., Hasibuan, A. K. H., Ma'arif, M., Irwanto, Kristanto, T., Tanti Sri Kuswiyanti, S., Pulungan, N. A., Surahmat, A., & Sallu, S. (2022). Pengajaran berbasis teknologi digital.
- Kurniawan, R., Nelson, A., Jofia, N., & Utami, V. F. (2022). Membangun dan mendidik generasi anti korupsi bersama SMP Yos Sudarso. *Prosiding National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*, 4(1), 269–275.

- Natalis Sukma Permana. (2020). Game based learning sebagai salah satu solusi dan inovasi pembelajaran bagi generasi digital native. *Pendidikan Agama Katolik*, 9(2), 110. <https://doi.org/10.12681/edusc.3109>
- Octavia. (2024). Penerapan model game based learning berbasis Wordwall untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas XI fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi, 7.
- Oktavia, R. (2022). Game based learning meningkatkan efektivitas belajar siswa. *OSF Preprints*, 1–7.
- Padang, R. (2020). Peningkatan berpikir kreatif dan sikap belajar mandiri melalui metode pembelajaran jigsaw pada mata pelajaran pendidikan. *Ability: Journal of Education and Social*, 1(1), 22–34.
- Priyonggo. (2017). Fungsi game based learning dalam pembelajaran. *Fungsi game based learning dalam pembelajaran*.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2020). Game-based learning (GBL) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 2(1), 49–54. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>
- Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). Game based learning matematika dengan metode squid game dan among us. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 615–630. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>