

SKRIPSI

**PENGARUH MODEL *GAME-BASED LEARNING* BERBASIS MEDIA
SUSUR CERDAS TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
SISWA MTs BAHRUL ULUM TAJINAN**

OLEH

RAHMA ALYA FATIKA SARI

NIM. 220102110042



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2026

SKRIPSI

**PENGARUH MODEL *GAME-BASED LEARNING* BERBASIS MEDIA
SUSUR CERDAS TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
SISWA MTs BAHRUL ULUM TAJINAN**

*Diajukan untuk Menyusun Skripsi Pada Program Studi
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*

OLEH

RAHMA ALYA FATIKA SARI

NIM. 220102110042



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2026

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Game-Based Learning* Berbasis Media Susur Cerdas Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa MTs Bahrul Ulum Tajinan” oleh Rahma Alya Fatika Sari ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian.

Pembimbing,



Ulfi Andrian Sari, M.Pd
NIP. 198805302023212036

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Saiful Amin, M.Pd
NIP. 198709222015031005

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “*Pengaruh Model Game-Based Learning Berbasis Media Susur Cerdas Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa MTs Bahrul Ulum Tajinan*” oleh Rahma Alya Fatika Sari ini telah dipertahankan di depan sidang penguji pada tanggal 9 Juni 2026 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata atau sarjana pendidikan (S.Pd)

Dewan Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji

Prof. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

NIP. 197610022003121003

Penguji

Nailul Fauziyah, M.A

NIP. 198412092023212024

Sekretaris Sidang

Ulfi Andrian Sari, M.Pd

NIP. 198805302023212036

Pembimbing

Ulfi Andrian Sari, M.Pd

NIP. 198805302023212036

: 

: 

: 

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Prof. Dr. H. Muhammad Walid, M.A.

NIP. 197308232000031002



NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Ulfi Andrian Sari, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Rahma Alya Fatika Sari

Malang, 19 Mei 2026

Lamp : -

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maliki Malang

Di Malang

Assalamualaikum, Wr,Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Rahma Alya Fatika Sari

NIM : 220102110042

Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pengaruh Model *Game-Based Learning* Berbasis Media Susur Cerdas Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa MTs Bahrul Ulum Tajinan

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan. Demikian mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr,Wb

Pembimbing



Ulfi Andrian Sari, M.Pd
NIP. 198805302023212036

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahma Alya Fatika Sari
NIM : 220102110042
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengaruh Model *Game-Based Learning* Berbasis Media Susur Cerdas Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa MTs Bahrul Ulum Tajinan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Malang, 19 Mei 2026

Hormat saya



Rahma Alya Fatika Sari

NIM. 220102110042

LEMBAR MOTTO

وَسِعَها إِلَّا نَفْسًا اللَّهُ يُكَلِّفُ لَا

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S Al-Baqarah: 286)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim.

Dengan menyebut nama Allah SWT, atas segala limpahan rahmat, nikmat, kekuatan, dan kesempatan yang tanpa henti akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan penuh rasa syukur, untaian kata-kata sederhana yang tertuang dalam karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta saya, Bapak dan Ibuk. Saya mengucapkan terima kasih yang tak terhingga atas segala pengorbanan, ketulusan, dan kasih sayang yang telah diberikan tanpa henti. Teruntuk laki-laki hebat, terima kasih atas setiap usaha dan keringat yang tercurah demi keluarga. Teruntuk wanita mulia dalam hidup saya, terima kasih atas setiap doa yang tak pernah putus engkau panjatkan. Besar harapan saya semoga bapak dan ibuk selalu diberikan kesehatan, umur panjang, serta senantiasa berada dalam lindungan Allah SWT.
2. Kakak saya tercinta, terima kasih atas motivasi, doa, dan perhatian yang telah diberikan. Kehadiranmu sangat berarti dalam setiap proses yang saya jalani hingga tahap ini.
3. Seluruh keluarga besar saya, saya ucapkan terima kasih atas dukungan, semangat, dan doa yang senantiasa diberikan dalam setiap langkah yang saya tempuh. Khususnya, saya mengucapkan terima kasih kepada nenek saya atas perhatian, kasih sayang, serta doa yang tidak pernah putus untuk saya dan kepada tante saya, saya juga mengucapkan terimakasih karena telah menjadi salah satu sosok yang terus memberikan motivasi sehingga saya dapat menyelesaikan tahapan ini.

4. Dosen pembimbing, ibu Ulfi Andrian Sari, M.Pd, saya menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas bimbingan, arahan, serta motivasi yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas waktu, dukungan, dan kesempatan konsultasi yang selalu Ibu berikan saat saya menghadapi berbagai kendala. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, serta balasan terbaik atas segala kebaikan Ibu.
5. Teman dekat saya dan teman-teman seangkatan PIPS 22 yang telah menjadi tempat berbagi ilmu, pengalaman, serta memberikan dukungan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
6. Untuk seseorang yang telah hadir dan menemani perjalanan ini, terima kasih atas segala dukungan, perhatian, dan motivasi yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih karena senantiasa menjadi pendengar yang baik bagi setiap keluh kesah, memberikan semangat di saat sulit, serta menjadi salah satu alasan yang menguatkan saya untuk terus berproses hingga akhirnya proses ini dapat terselesaikan.
7. Yang terakhir diri saya sendiri, terima kasih karena telah berjuang, bertahan, dan percaya bahwa semua proses ini dapat dilalui.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Game-Based Learning* Berbasis Media Susur Cerdas terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa MTs Bahrul Ulum Tajinan”. Shalawat serta salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada nabi Muhammad SAW yang telah membimbing manusia dari kegelapan menuju kehidupan yang terang benderang dengan *dinul islam*.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan ilmu pengetahuan sosial di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian skripsi ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak. Sehingga peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., CAHRM. CRMP selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf.
2. Dr. H. Muhammad Walid, M.A, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Dr. Saiful Amin, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.
4. Ulfi Andrian Sari, M.Pd selaku dosen pembimbing dengan penuh kesabaran dan ketulusan telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi kepada peneliti dalam proses penyusunan karya ilmiah ini.
5. Yhadi Firdiansyah, M.Pd selaku dosen validator yang telah memberikan saran untuk pembuatan instrumen penelitian.

6. Seluruh dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan selama masa perkuliahan.
7. Fahliyatun Nisa', S.PdI selaku kepala sekolah, Makhsushotur Rif'ah, S.E., M.PdI selaku guru mata pelajaran IPS dan beserta jajaran guru di MTs Bahrul Ulum Tajinan yang bersedia memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Kedua orang tua, kakak, dan keluarga besar yang selalu memberi semangat dan memberikan doa kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman penulis yang sudah memberikan dukungan selama proses perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai kekurangan, baik dari segi isi maupun penyajian. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bermanfaat sebagai bahan evaluasi dan perbaikan ke depannya. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun pembaca.

Malang, 20 Mei 2026
Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
LEMBAR MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
الملخص.....	xx
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB - LATIN	xxi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Orisinalitas Penelitian	10
F. Definisi Operasional	15
G. Sistematis Penulisan	17
BAB II.....	19
TINJAUAN PUSTAKA.....	19
A. Kajian Teori.....	19
B. Perspektif Teori dalam Islam.....	46
C. Kerangka Berpikir	54
D. Hipotesis Penelitian	56

BAB III.....	58
METODE PENELITIAN	58
A. Metode Penelitian	58
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	58
2. Lokasi Penelitian.....	59
3. Variabel Penelitian	59
4. Populasi dan Sampel	60
5. Data dan Sumber Data.....	61
6. Instrumen Penelitian.....	62
7. Uji Instrumen Penelitian.....	65
8. Teknik Pengumpulan Data.....	71
9. Analisis Data.....	72
10. Prosedur Data.....	74
BAB IV	77
PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	77
A. Paparan Data Sekolah	77
1. Identitas Madrasah	77
2. Visi dan Misi MTs Bahrul Ulum Tajinan	77
B. Hasil Penelitian.....	78
1. Rancangan Eksperimen Model Game Based Learning Berbasis Media Susur Cerdas di MTs Bahrul Ulum Tajinan Pada Mata Pelajaran IPS.....	78
2. Hasil Pretest dan Posttest.....	82
3. Analisis Data Penelitian	83
BAB V.....	92
PEMBAHASAN.....	92
A. Rancangan Eksperimen <i>Game Based Learning</i> Berbasis Media Susur Cerdas di MTs Bahrul Ulum Tajinan Pada Mata Pelajaran IPS.....	92
B. Pengaruh <i>Game Based Learning</i> Berbasis Media Susur Cerdas Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa MTs Bahrul Ulum Tajinan Pada Mata Pelajaran IPS.....	121
BAB VI	128
PENUTUP	128
A. Kesimpulan.....	128
B. Saran	129

DAFTAR PUSTAKA.....	130
LAMPIRAN	141

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	13
Tabel 2. 1 Indikator Berpikir Kreatif menurut J.P Guilford	45
Tabel 3. 1 Rancangan Penelitian.....	59
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Soal <i>Pretest-Posttest</i> Indikator Berpikir Kreatif	63
Tabel 3. 3 Pedoman Penilaian Tes	64
Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas.....	66
Tabel 3. 5 Hasil Uji Reliabilitas.....	67
Tabel 3. 6 Kriterion Indeks Kesukaran Soal.....	68
Tabel 3. 7 Hasil Uji Kesukaran.....	68
Tabel 3. 8 Kriteria Uji Daya Beda	70
Tabel 3. 9 Hasil Uji Daya Beda	71
Tabel 4. 1 Sarana dan Prasarana	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2 Hasil Pretest-Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	83
Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas	84
Tabel 4. 4 Hasil Uji Homogenitas.....	85
Tabel 4. 5 Hasil Uji Hipotesis.....	86
Tabel 4. 6 Rata-rata Kemampuan Berpikir Kreatif Berdasarkan Indikator	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	56
Gambar 3. 1 Hasil Perolehan Kelas Eksperimen.....	61
Gambar 4. 1 Kegiatan Pembelajaran menggunakan PowerPoint pada Kelas Kontrol	79
Gambar 4. 2 Kegiatan Siswa Mengerjakan Latihan Soal pada Kelas Kontrol	79
Gambar 4. 3 Media Susur Cerdas	81
Gambar 4. 4 Pelaksanaan Permainan Susur Cerdas	82
Gambar 4. 5 Kurva Daerah Penerimaan dan Penolakan H_0	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi	141
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	142
Lampiran 3 Surat Telah Melakukan Penelitian	143
Lampiran 4 Lembar Penilaian Validasi Instrumen Soal.....	144
Lampiran 5 Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	145
Lampiran 6 Lembar Penilaian Modul Ajar	148
Lampiran 7 Modul Ajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	150
Lampiran 8 Lembar Observasi	161
Lampiran 9 Data Nilai Pretest-Posttest Kelas Eksperimen.....	169
Lampiran 10 Data Nilai Pretest-Posttest Kelas Kontrol	170
Lampiran 11 Data Hasil Pretest Kelas Eksperimen.....	171
Lampiran 12 Data Hasil Posttest Kelas Eksperimen	172
Lampiran 13 Data Hasil Pretest Kelas Kontrol	173
Lampiran 14 Data Hasil Posttest Kelas Kontrol.....	174
Lampiran 15 Uji Validitas	175
Lampiran 16 Uji Reliabilitas	177
Lampiran 17 Uji Daya Beda.....	177
Lampiran 18 Uji Normalitas.....	178
Lampiran 19 Uji Homogenitas	178
Lampiran 20 Uji Hipotesis	178
Lampiran 21 Dokumentasi	179
Lampiran 22 Sertifikat Bebas Plagiasi.....	181

ABSTRAK

Sari, Rahma Alya Fatika, 2026. *Pengaruh Model Game-Based Learning Berbasis Media Susur Cerdas Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa MTs Bahrul Ulum Tajinan*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi : Ulfi Andrian Sari, M.Pd

Kata Kunci: *Game-Based Learning*, Media Susur Cerdas, Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan abad ke-21 yang penting dimiliki siswa dalam menghadapi perkembangan zaman. Keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam menerapkan model pembelajaran yang mampu membangun keaktifan, motivasi, dan partisipasi siswa. Berdasarkan hasil observasi di MTs Bahrul Ulum Tajinan diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS masih tergolong rendah. Siswa cenderung pasif, kurang berani mengemukakan ide, serta belum terbiasa menyelesaikan permasalahan secara kreatif. Selain itu, pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang antusias mengikuti kegiatan belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Salah satu model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu model *game-based learning* berbasis media Susur Cerdas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *game-based learning* berbasis media Susur Cerdas terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII di MTs Bahrul Ulum Tajinan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dengan jenis *Quasi Experiment* menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model *game-based learning* berbasis media Susur Cerdas, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis berbantuan IBM SPSS Statistics.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 55,31 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 82,47, sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 54,88 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 71,26. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model *game-based learning* berbasis media Susur Cerdas terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

ABSTRACT

Sari, Rahma Alya Fatika, 2026. *The Effect of the Game-Based Learning Model Based on Susur Cerdas Media on the Creative Thinking Skills of Students at MTs Bahrul Ulum Tajinan*. Undergraduate Thesis. Social Studies Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Advisor: Ulfi Andrian Sari, M.Pd.

Keywords: *Game-Based Learning, Susur Cerdas Media, Creative Thinking Skills*

Creative thinking skills are one of the important 21st-century skills that students need to face the development of the modern era. The success of the learning process is highly influenced by teachers' creativity in implementing learning models that can encourage students' activeness, motivation, and participation. Based on observations conducted at MTs Bahrul Ulum Tajinan, it was found that students' creative thinking skills in Social Studies learning were still relatively low. Students tended to be passive, lacked confidence in expressing ideas, and were not accustomed to solving problems creatively. In addition, the learning process was still dominated by the lecture method, causing students to feel bored easily and less enthusiastic during learning activities. Therefore, an interactive and enjoyable learning innovation is needed to improve students' creative thinking skills. One of the learning models applied in this study was the game-based learning model based on Susur Cerdas media.

This study aimed to determine the effect of the game-based learning model based on Susur Cerdas media on the creative thinking skills of seventh-grade students at MTs Bahrul Ulum Tajinan.

The method used in this research was a quantitative approach with a Quasi-Experimental design using the Nonequivalent Control Group Design. Data collection techniques were carried out through pretest and posttest in the experimental and control classes. The experimental class received treatment using the game-based learning model based on Susur Cerdas media, while the control class used conventional learning methods. Data analysis was conducted using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing assisted by IBM SPSS Statistics.

The results of the study showed that there were differences in the average pretest and posttest scores between the experimental and control classes. The average pretest score of the experimental class was 55.31 and the average posttest score was 82.47, while the average pretest score of the control class was 54.88 and the average posttest score was 71.26. This indicates that the improvement in creative thinking skills in the experimental class was higher than that of the control class. The hypothesis test results showed that the significance value was $0.000 < 0.05$, which means that the alternative hypothesis (H_a) was accepted and the null hypothesis (H_o) was rejected. Thus, it can be concluded that there was a significant effect of implementing the game-based learning model based on Susur Cerdas media on students' creative thinking skills.

المخلص

ساري, رحمة أليا فاتيكا, ٢٠٢٦. أثر نموذج التعلم القائم على الألعاب القائم على وسيلة "سوسور جرداس" في تنمية مهارات التفكير البداعي لدى طلاب مدرسة بحر العلوم المتوسطة الإسلامية تاجينان. البحث الجامعي. قسم تعليم العلوم والاجتماعية, كلية علوم التربية والتعليم, جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفة: ألي أنديان ساري الماجستير

التفكير مهارات ، جرداس سوسور وسيلة ، الألعاب على القائم التعلم : الأساسية الكلمات
البداعي

يملكها أن ينبغي التي والعشرين الحادي القرن في المهمة المهارات من الإبداعي التفكير مهارات تُعد تطبيق في المعلم إبداع على كبير بشكل التعلم عملية نجاح ويعتمد. العصر تطورات لمواجهة الطالب نتائج على وبناء. التعلم في ومشاركتهم ودافعيتهم الطالب نشاط تنمية على قادرة تعليمية نماذج لدى الإبداعي التفكير مهارات أن تبين، مدرسة بحر العلوم المتوسطة الإسلامية تاجينان في الملاحظة في الجرأة وقلة، السلبية إلى الطالب يميل إذ. منخفضة تزال ما الاجتماعية العلوم تعلم في الطالب عملية تزال ما، ذلك إلى إضافة. إبداعية بطريقة المشكلات حل على العتيد وعدم، الأفكار عن التعبير متابعة في الحماس وضعف بالمل يشعر الطالب يجعل مما، المحاضرة أسلوب على تعتمد التعلم التفكير مهارات تنمية أجل من وممتع تفاعلي تعليمي ابتكار إلى حاجة هناك، لذلك. التعلم أنشطة التعلم نموذج الدراسة هذه في المطابقة التعلم نماذج ومن. الطالب لدى الإبداعي جرداس سوسور وسيلة على القائم الألعاب على لقائم

جرداس سوسور وسيلة على القائم الألعاب على القائم التعلم نموذج أثر معرفة إلى البحث هذا يهدف مدرسة في السابع الصف طالب لدى الإبداعي التفكير مهارات تنمية في

بحر العلوم المتوسطة الإسلامية تاجينان.

المتكافئين غير المجموعتين تصميم باستخدام تجريبي شبه بنوع الكمي المنهج البحث هذا استخدم الضابط والفصل التجريبي الفصل في البعدي والاختبار القبلي الاختبار خال من البيانات جمع وتم، التجريبي الفصل في جرداس سوسور وسيلة على القائم الألعاب على القائم التعلم نموذج تطبيق تم حيث التوزيع اختبار باستخدام البيانات تحليل وتم. التقليدية التعلم أساليب الضابط الفصل استخدم بينما IBM SPSS Statistics برنامج بمساعدة الفرضيات واختبار، التجانس واختبار، الطبيعي

الفصل بين البعدي والاختبار القبلي الاختبار درجات متوسط في فروق وجود البحث نتائج أظهرت بينما ٥٥,٣١ التجريبي للفصل القبلي الاختبار درجات متوسط بلغ فقد. الضابط والفصل التجريبي الاختبار درجات متوسط بلغ فقد الضابط الفصل أما ٨٢,٤٧ البعدي الاختبار درجات متوسط بلغ التفكير مهارات تحسن أن على يدل وهذا ٧١,٢٦ البعدي الاختبار درجات متوسط، ٥٤,٨٨ القبلي اختبار نتائج أظهرت كما. الضابط الفصل من أعلى كان التجريبي الفصل طالب لدى الإبداعي (Ha) البديلة الفرضية قبول يعني مما $0,05 < 0,000$ بلغت الإحصائية الدالة قيمة أن الفرضيات نموذج لتطبيق إحصائيًا دالًا أثرًا هناك أن السنتناج يمكن وبذلك. (Ho) الصفرية الفرضية ورفض سوسور

الطالب لدى الإبداعي التفكير مهارات تنمية في جرداس

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB - LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan serta Kebudayaan RI no.158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	= A	ز	= z	ق	= Q
ب	= B	س	= S	ك	= K
ت	= T	ش	= sy	ل	= L
ث	= Ts	ص	= sh	م	= M
ج	= J	ض	= dl	ن	= N
ح	= H	ط	= th	و	= W
خ	= Kh	ظ	= zh	ه	= H
د	= D	ع	= ‘	ء	= ‘
ذ	= Dz	غ	= gh	ي	= Y
ر	= R	ف	= f		

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

وا = aw

أ = ay

او = û

اي = î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki siswa di era modern.¹ Berpikir kreatif tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan ide-ide baru, tetapi juga kemampuan untuk melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang serta menemukan solusi yang inovatif dan relevan. Pentingnya kemampuan ini terlihat dari perannya dalam membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, serta membentuk sikap adaptif dalam menghadapi perubahan.² Namun demikian, kemampuan berpikir kreatif siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil PISA tahun 2022, kemampuan berpikir kreatif siswa Indonesia masih berada di bawah rata-rata internasional. Data OECD menunjukkan bahwa hanya sekitar 4% siswa Indonesia mampu mencapai skor tinggi dalam tes berpikir kreatif, dan sekitar 27% siswa hanya mencapai skor dasar atau di bawahnya.³ Temuan ini menunjukkan bahwa peserta didik masih kekurangan keterampilan abad ke-21, khususnya kreativitas, sebagaimana ditekankan dalam kerangka *Partnership for 21st*

¹ Nurwidodo dkk., “Analisis Profil Berpikir Kritis, Kreatif, Keterampilan Kolaboratif, Dan Literasi Lingkungan Siswa Kelas 8 SMP Muhammadiyah Sebagai Impak Pembelajaran Modern,” *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi* 9, no. 2 (2021): 605–19, <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v9i2.4642>.

² Irman Irman dkk., “Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA,” *Jurnal Pendidikan MIPA* 15, no. 1 (2025): 60–67.

³ OECD, *PISA 2022 Result The State of Learning and Equity in Education*, OECD, Paris, vol I, PISA (OECD,2023)

Century Skills. Kondisi ini mengisyaratkan perlunya perubahan model dan media pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa agar dapat mendorong partisipasi aktif dan pengembangan ide-ide baru.

Rendahnya capaian tersebut juga mencerminkan bahwa pembelajaran di Indonesia belum sepenuhnya sejalan dengan tuntutan perkembangan zaman. Dalam praktiknya, proses belajar mengajar masih didominasi pendekatan yang berpusat pada guru dan menekankan hafalan. Penelitian Madyan dkk. menunjukkan bahwa mutu pembelajaran yang rendah dipengaruhi oleh interaksi guru siswa yang kurang efektif serta penggunaan metode konvensional, sehingga potensi berpikir kreatif siswa tidak berkembang secara optimal.⁴ Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang mampu memfasilitasi aktivitas eksploratif, kolaboratif, dan pemecahan masalah secara kreatif.

Tantangan pendidikan Indonesia tidak hanya terkait rendahnya hasil belajar, tetapi juga kurang responsifnya pembelajaran terhadap perubahan global. Metode satu arah membatasi kemandirian berpikir dan kreativitas siswa, padahal dinamika abad ke-21 menuntut keterampilan kreatif, kolaboratif, serta adaptif agar peserta didik dapat menghadapi perubahan yang cepat. Sistem pendidikan harus mampu menyiapkan siswa dengan keterampilan tersebut. Namun, implementasi pembelajaran yang relevan masih menghadapi kendala, seperti minimnya pemanfaatan teknologi, interaksi kelas yang kurang aktif, serta perkembangan kemampuan sosial

⁴ Madyan dkk., “Manajemen Kreativitas Untuk Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Penerapan Paikem (Pembelajaran, Aktif, Inovatif, Kreatif Dan Menyenangkan) Di Kelas Ix Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Kec Batang Asam Kab Tanjung Jabung Barat,” *E-Bisnis : Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis* 17, no. 2 (2024): 59–65, <https://doi.org/10.51903/e-bisnis.v17i2.1989>.

yang belum optimal.⁵ Kondisi ini menegaskan perlunya adaptasi berkelanjutan melalui perbaikan kurikulum, integrasi teknologi, dan inovasi desain pembelajaran yang interaktif agar proses belajar menjadi lebih bermakna dan sesuai kebutuhan era modern.⁶

Dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21, diperlukan model pembelajaran yang tidak hanya mengaktifkan peran siswa, tetapi juga mendorong kemampuan berpikir kreatif dan kerja sama dalam suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu pendekatan yang relevan dengan karakteristik tersebut adalah *game-based learning* (GBL), yaitu metode pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan seperti aturan, tantangan, umpan balik, dan interaksi untuk membangun pemahaman konsep dan keterampilan secara lebih bermakna.⁷

GBL berangkat dari gagasan bahwa aktivitas bermain bukan sekadar hiburan, tetapi proses alami yang mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan mengambil keputusan, serta keterampilan berpikir kritis dan kreatif.⁸ Prensky (2001) menegaskan bahwa generasi digital belajar lebih efektif melalui aktivitas interaktif seperti permainan. Unsur tantangan dan umpan balik dalam game terbukti dapat meningkatkan motivasi dan

⁵ Muhammad Abdurrasyid Fahrurrozi, "Pemanfaatan Teknologi Digital Informasi Dalam Pengembangan Pendidikan Madrasah Dan Pesantren" 3, no. December (2024): 0–16, <https://doi.org/0.35905/edium.v>.

⁶ Nadjwa Salshabilla Humayra dkk., "Integrasi Teori Pembelajaran Bahasa Untuk Penguatan Pembelajaran Abad Ke-21 Dalam Konteks Pendidikan Bahasa Indonesia," *Jurnal Penelitian Inovatif* 5, no. 1 (2025): 577–88, <https://doi.org/10.54082/jupin.549>.

⁷ Sekar Ayu Wulandari dan Sani Safitri, "Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam," *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2024): 334–41, <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/jipsos/article/download/3507/2794/26927>.

⁸ Ririn Oktavia, "Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa," *OSF Preprints*, 2022, 1–7.

pemahaman konsep siswa. Seiring perkembangan teknologi dan pemanfaatan media permainan, GBL kini juga diakui berperan penting dalam menumbuhkan kreativitas karena mendorong siswa mengeksplorasi strategi baru, menghasilkan ide alternatif, dan menyelesaikan masalah secara orisinal.⁹

Sejumlah penelitian memperkuat efektivitas GBL. Penelitian Upit Hofifah dan Mislan (2025) menunjukkan peningkatan signifikan keterampilan berpikir kreatif pada siswa SD setelah penerapan GBL, dengan ketuntasan belajar meningkat dari 20% menjadi 90%.¹⁰ Temuan serupa dipaparkan Chen (2023) yang menemukan bahwa GBL, baik melalui pembelajaran tatap muka maupun daring dapat meningkatkan skor berpikir kreatif mahasiswa dan siswa sekolah dasar secara signifikan. Melalui tantangan permainan, siswa terdorong untuk menguji ide, mencari strategi baru, dan menemukan solusi inovatif.¹¹ Melalui aktivitas bermain yang menantang, siswa terdorong untuk mencari strategi baru, menguji ide-ide yang berbeda, dan menemukan solusi inovatif dalam menyelesaikan permasalahan.

Selain meningkatkan kreativitas, GBL juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mampu mengurangi hambatan berpikir. Menurut Annie dan Amanda (2015), bahwa permainan memberi

⁹ Marc Prensky, "The Games Generations: How Learners Have Changed," *Computers in Entertainment* 1, no. 1 (2001): 1–26, <http://portal.acm.org/citation.cfm?doid=950566.950596>.

¹⁰ Upit Hofifah dan Mislan Mislan, "Penerapan Model Game Based Learning (GBL) Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 116/X Lambur II," *Ikhlas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2025): 41–56, <https://doi.org/10.61132/ikhlas.v2i2.720>.

¹¹ Xufeng Chen, "University-School Interaction in Implementing Game Based Learning for Creative Thinking Development," *Education and Information Technologies* 28, no. 2 (February 1, 2023): 1833–48, <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11208-z>.

ruang bagi peserta didik untuk berpikir lebih bebas dan fleksibel sehingga membantu siswa yang cenderung pasif menjadi lebih berani berpendapat dan mencoba hal baru. Game edukatif yang memuat permasalahan dan tantangan mendorong siswa berpikir kritis, mengambil keputusan, dan mencari solusi kreatif.¹² Dengan demikian, GBL berpotensi besar mengembangkan kreativitas dalam suasana belajar yang positif.¹³

Adapun langkah-langkah penerapan model *game-based learning* meliputi pemilihan permainan yang sesuai dengan topik pembelajaran, penyampaian konsep materi yang akan dipelajari, penjelasan mengenai aturan permainan, pelaksanaan kegiatan bermain, kemudian diakhiri dengan kegiatan merangkum hasil pembelajaran serta melakukan refleksi terhadap pengalaman bermain.¹⁴ Manfaat pembelajaran *game-based learning* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif sehingga mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa. Melalui tantangan dan interaksi dalam permainan, siswa terdorong untuk berpikir kritis, kreatif, dan bekerja sama. Selain mengasah aspek kognitif, GBL juga menumbuhkan aspek afektif dan psikomotor, sehingga menciptakan suasana belajar yang inovatif dan mendukung pengembangan kreativitas peserta didik.¹⁵

¹² Annie Pho dan Amanda Dinscore, "Game Based Learning. Tips and Trends," *Association of College and Research Libraries*, 2015.

¹³ Ajeng Fani Yustina dan Yahfizham Yahfizham, "Game Based Learning Matematika Dengan Metode Squid Game Dan Among Us," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2023): 615–30, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>.

¹⁴ Adjie Sahara Samudera, "Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta," *Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital.*, 2020, 55.

¹⁵ Ika Prihantini, Fruri Stevani, dan Article History, "Pengaruh Game-Based Learning Berbantu Media Monopoli Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis," *Jurnal Perspektif Pendidikan Dan Keguruan* 16, no. 1 (2025): 57–65.

Hasil observasi dan wawancara awal dengan guru IPS di MTs Bahrul Ulum Tajinan menunjukkan bahwa guru telah memahami konsep pembelajaran abad ke-21, termasuk penerapan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Namun, dalam praktiknya, penerapan pembelajaran berbasis HOTS masih belum berjalan secara maksimal. Guru telah berusaha menumbuhkan kebiasaan berpikir tingkat tinggi pada siswa, tetapi pelaksanaannya belum konsisten, sehingga peserta didik masih kurang terbiasa dalam menghadapi soal-soal yang menuntut kemampuan berpikir kreatif. Siswa cenderung pasif dan kurang berinisiatif dalam mencari informasi atau mengemukakan ide baru terkait materi yang dipelajari. Jawaban siswa terhadap soal sering kali singkat, kurang mendalam, dan belum mencerminkan kemampuan berpikir kreatif dalam menalar maupun mengembangkan gagasan. Hal ini menandakan perlunya model pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu merangsang kreativitas berpikir siswa dalam memahami konsep IPS. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa wali kelas, bahwa salah satu masalah yang sering muncul dalam pembelajaran IPS adalah banyak siswa yang tampak kurang bersemangat dan mudah mengantuk selama proses belajar berlangsung.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah integrasi GBL melalui media permainan edukatif non-gadget, yaitu Susur Cerdas. Media ini mengadaptasi konsep *Treasure Hunt*, di mana siswa menelusuri serangkaian petunjuk (clue) untuk menemukan “harta karun” berupa jawaban atau konsep pembelajaran. Aktivitas yang dilakukan di luar kelas

ini menumbuhkan kolaborasi, diskusi, dan pertukaran ide, sehingga siswa tidak hanya terlibat secara fisik tetapi juga berpikir aktif dalam menyelesaikan tantangan. Susur Cerdas menciptakan suasana belajar yang kontekstual, menyenangkan, dan merangsang kreativitas siswa.

Sejumlah penelitian terkait *Treasure Hunt* juga mendukung efektivitas media ini. Penelitian Iska dan Ivayuni (2023) menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar siswa dari 22% menjadi 78% melalui metode *Treasure Hunt*.¹⁶ Sementara itu, Putri dan Budiaman (2024) menemukan peningkatan signifikan pada keaktifan siswa, termasuk kemampuan bertanya, menjawab, dan bekerja sama. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *Treasure Hunt* mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keberanian siswa dalam belajar.¹⁷

Berdasarkan visualisasi data melalui VOSviewer bahwa konsep *creative thinking* masih jarang muncul dalam keterkaitan langsung dengan topik *game-based learning*. Sebagian besar penelitian tentang GBL berfokus pada aspek motivasi, keterlibatan, kolaborasi, dan hasil belajar, sedangkan hubungan GBL dengan kemampuan berpikir kreatif masih terbatas. Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian yang dapat dikembangkan. Dalam konteks ini, media Susur Cerdas yang bersifat

¹⁶ Iska Anggi Rahmawati dan Ivayuni Listiani, "Penerapan Metode Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Pada Siswa Kelas Iv Sdn 1 Bancangan," *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan* 14, no. 3 (2023): 243–52, <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagogia>.

¹⁷ Saipiatuddin Putri Wulandari, Budiaman, "Penerapan Treasure Hunt Sebagai Media Pembelajaran IPS Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Di SMPN 57 Jakarta Application of the Treasure Hunt as a Social Studies Learning Media in Increasing Student Activity," *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara* 1, no. 3 (2024): 3853–57, <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>.

kolaboratif menjadi bentuk penerapan GBL yang relevan dengan kebutuhan pengembangan keterampilan abad ke-21.

Berdasarkan berbagai penelitian sebelumnya, penerapan model GBL terbukti mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, kolaborasi, serta minat belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Puji Asmaul Chusna dkk. mengembangkan media *Treasure Hunt* pada mata pelajaran matematika, dan hasilnya terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa.¹⁸ Selanjutnya, penelitian Lailatul Alifah dan Suranto menemukan bahwa metode *Treasure Hunt* mampu mendorong keterampilan kolaborasi.¹⁹

Meskipun demikian, fokus penelitian terdahulu masih terbatas pada aspek motivasi dan partisipasi, belum banyak yang menyoroti kemampuan berpikir kreatif sebagai outcome utama. Padahal, kreativitas merupakan keterampilan penting abad ke-21 yang diperlukan siswa untuk menghadapi tantangan dunia modern. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa penerapan model *game-based learning* berbasis media Susur Cerdas dalam pembelajaran IPS untuk menguji pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa yang selama ini belum banyak dikaji dalam penelitian sebelumnya.

¹⁸ Puji Asmaul Chusna, Khasanah Khasanah, dan Ermalistiani Ermalistiani, "Pengembangan Media Treasure Hunt Pada Pembelajaran Matematika Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Nglegok Blitar," *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal* 3, no. 1 (2022): 79–91, <https://doi.org/10.37812/zahra.v3i1.411>.

¹⁹ Lailatul Alifah dan Suranto Suranto, "Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Melalui Metode Treasure Hunt Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial," *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya* 8, no. 3 (2024): 1265, <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3553>.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana rancangan eksperimen model *game-based learning* berbasis media susur cerdas terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa MTs Bahrul Ulum Tajinan?
2. Apakah terdapat pengaruh model *game-based learning* berbasis media susur cerdas terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa MTs Bahrul Ulum Tajinan?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis rancangan eksperimen model *game-based learning* berbasis media susur cerdas terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa MTs Bahrul Ulum Tajinan.
2. Untuk menganalisis pengaruh penerapan model *game-based learning* berbasis media susur cerdas terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa MTs Bahrul Ulum Tajinan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam memperkaya pemahaman dan praktik pembelajaran di ruang kelas melalui penerapan model *game-based learning* yang terintegrasi dengan pendekatan Susur Cerdas. Melalui studi ini, diharapkan kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan secara adaptif sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, sekaligus mendukung peningkatan profesionalisme guru.

Lebih jauh, temuan dari penelitian ini diharapkan mampu mendorong guru untuk terus berinovasi dalam proses pembelajaran, tidak hanya terbatas pada pemanfaatan *game-based learning*, tetapi juga dengan mengeksplorasi berbagai pendekatan pembelajaran lain yang relevan dan kontekstual.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta Didik

Game Susur Cerdas ini dapat memberikan semangat belajar yang lebih interaktif dan inovatif. Game ini juga dapat melatih kemampuan berpikir kreatif.

b. Pendidik

Dapat membantu meningkatkan kreativitas siswa saat menggunakan metode pembelajaran, terutama pembelajaran berbasis permainan.

c. Peneliti

Bagi peneliti lainnya, penelitian ini sebagai referensi dan tambahan wawasan pengetahuan yang ingin mengkaji lebih dalam.

E. Orisinalitas Penelitian

Penulisan orisinalitas penelitian bertujuan untuk mengetahui kesamaan dan perbedaan fokus penelitian dibandingkan dengan penelitian sebelumnya atau penelitian terdahulu agar tidak mengulang topik yang telah dibahas. Orisinalitas ini juga penting untuk menjaga keaslian penelitian sebelumnya serta memberikan acuan yang berguna bagi peneliti di masa depan.

1. Diana, Husnud. *Game-Based Learning* Berbantuan Media *Board Game* Klaster Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa, *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 2022.

Penelitian ini menerapkan *game-based learning* berbantuan media *Board Game Klaster* untuk meningkatkan kemampuan literasi sains siswa SMP. Fokus utamanya adalah pengembangan media papan permainan bertema klasifikasi hewan avertebrata. Hasilnya menunjukkan bahwa integrasi GBL dengan media konkret dapat meningkatkan literasi dan aktivitas belajar siswa.²⁰

2. Purwanti, Yuni Kartika., Putra, Virdinarti Lisa. *The Effectiveness of Game-Based Learning Method with Perfect Number of Media on Creative Thinking Ability of Elementary School Students*, *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 2022.

Melalui eksperimen kuantitatif, penelitian ini menguji efektivitas GBL berbasis media *Perfect Number* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SD. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas ide, serta meningkatnya motivasi belajar siswa.²¹

3. Wulandari, Putri., Budiaman., & Saipiatuddin. Penerapan Treasure Hunt Sebagai Media Pembelajaran IPS dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa

²⁰ Husnud Diana, "Game Based Learning Berbantuan Media Board Game Klaster Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa," *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2022): 661–76, <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.622>.

²¹ Kartika Yuni Purwanti dan Lisa Virdinarti Putra, "The Effectiveness of Game Based Learning Method With Perfect Number Media on Creative Thinking Ability of Elementary School Students," *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 8, no. 1 (2022): 38–45, <https://doi.org/10.29407/jpdn.v8i1.17094>.

di SMPN 57 Jakarta, JICN: Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara, 2024.

Penelitian ini meninjau penerapan *Treasure Hunt* sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan keaktifan siswa SMP. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat, diskusi, dan penyelesaian tantangan sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif.²²

4. Hofifah, Upit., Mislan, Mislan. Penerapan Model *Game-Based Learning* (GBL) Berbasis *Wordwall* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 116/X Lambur II. Ikhlas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam, 2025.

Penelitian ini menerapkan GBL berbasis *Wordwall* pada siswa kelas III SD. Media digital seperti kuis interaktif terbukti meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, khususnya dalam menghasilkan ide baru dan berpikir fleksibel. Penerapan GBL juga meningkatkan partisipasi aktif dan kepercayaan diri siswa.²³

5. Oktavia, Putri. Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Type Treasure Hunt terhadap Minat Baca Siswa Kelas V dalam Mapel IPAS di SDN 65 Lebong Selatan, Skripsi, IAIN Curup, 2025.

Penelitian ini menekankan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Treasure Hunt* untuk meningkatkan minat baca siswa.

²² Putri Wulandari, Budiaman, "Penerapan Treasure Hunt Sebagai Media Pembelajaran IPS Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Di SMPN 57 Jakarta Application of the Treasure Hunt as a Social Studies Learning Media in Increasing Student Activity."

²³ Upit Hofifah dan Mislan Mislan, "Penerapan Model Game Based Learning (GBL) Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 116/X Lambur II."

Hasilnya menunjukkan bahwa aktivitas berbasis permainan dan kerja sama kelompok membuat siswa lebih termotivasi membaca dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.²⁴

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama peneliti dan judul penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian
1	Husnud Diana, Game-Based Learning Berbantuan Media <i>Board Game</i> Klaster Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa	Keduanya menerapkan pendekatan GBL sebagai strategi untuk mengembangkan kemampuan kognitif siswa melalui pemanfaatan media edukatif	Fokus penelitian pada kemampuan literasi sains siswa SMP dengan media board game klasifikasi hewan avertebrata, bukan pada kemampuan berpikir kreatif	Penelitian ini berbeda karena mengembangkan media “Susur Cerdas” berbasis GBL dalam konteks pembelajaran IPS di MTs, dengan fokus pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa
2	Kartika Yuni Purwanti, Lisa Virdinarti Putra, <i>The Effectiveness of Game-Based Learning Method with Perfect Number Media on</i>	Sama-sama meneliti <i>game-based learning</i> dan hubungannya dengan berpikir kreatif siswa	Penelitian ini berfokus pada pembelajaran matematika dengan media angka sempurna (<i>Perfect Number</i>) pada siswa SD	Penelitian ini memiliki kebaruan karena mengadaptasi konsep GBL dengan tema eksplorasi permainan “Susur Cerdas” dalam pembelajaran IPS, bukan matematika

²⁴ Putri Oktavia, “Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Type Treasure Hunt Terhadap Minat Baca Siswa Kelas V Dalam Mata Pelajaran IPAS Di SDN 65 Lebong Selatan” (2025).

	<i>Creative Thinking Ability of Elementary School Students</i>			
3	Putri Wulandari, Budiaman, Saipiatuddin, Penerapan <i>Treasure Hunt</i> Sebagai Media Pembelajaran IPS dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa di SMPN 57 Jakarta	Penelitian ini sama-sama mengkaji media <i>treasure hunt</i> pada pembelajaran IPS	Fokus penelitian ini pada meningkatkan keaktifan siswa	Penelitian ini mengembangkan versi inovatif dari Treasure Hunt, yakni “Susur Cerdas”, yang tidak hanya meningkatkan keaktifan tetapi juga melatih berpikir kreatif dan pemecahan masalah
4	Upit Hofifah & Mislan Mislan Penerapan Model Game-Based Learning Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III SDN 116/X Lambur II	Sama-sama meneliti GBL untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa	Penelitian ini berfokus pada pembelajaran IPAS dengan media digital Wordwall di jenjang sekolah dasar	Penelitian ini berfokus pada pembelajaran IPS tingkat madrasah, dengan media Susur Cerdas
5	Putri Oktavia, Pengaruh Model Pembelajaran	Menjadikan <i>treasure hunt</i> sebagai basis pada game	Titik fokus pada penelitian ini untuk	Penelitian ini menitikberatkan pada implementasi

	<i>Cooperative Learning Type Treasure Hunt</i> Terhadap Minat Baca Siswa Kelas V dalam Mata Pelajaran IPAS di SDN 65 Lebong Selatan	pembelajaran tertentu	meningkatkan minat baca siswa	model GBL yang terintegrasi dengan pendekatan Susur Cerdas guna mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs) melalui aktivitas permainan eksploratif
--	--	-----------------------	-------------------------------	--

F. Definisi Operasional

1. Model *Game-Based Learning*

Game-based learning (GBL) adalah metode belajar yang menggabungkan pelajaran dengan permainan agar siswa lebih aktif dan terlibat. Prosesnya meliputi pemilihan game sesuai topik, penyampaian materi singkat, penjelasan aturan main, permainan kelompok menggunakan media Susur Cerdas, perangkuman hasil belajar, dan evaluasi bersama antara guru dan siswa. Metode ini membuat belajar jadi lebih menyenangkan dan bermakna.

2. Media Pembelajaran Susur Cerdas

Susur Cerdas merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang terinspirasi dari model *Treasure Hunt* atau berburu harta karun. Pada permainan ini, guru menyiapkan serangkaian petunjuk (clue) yang harus dicari dan dipecahkan oleh siswa secara bertahap hingga menemukan “harta karun” di akhir permainan. Harta karun yang

dimaksud bukan berupa benda nyata, melainkan pengetahuan, pemahaman materi, atau jawaban tertentu sesuai tujuan pembelajaran.

Pelaksanaan Susur Cerdas biasanya dilakukan di luar kelas sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menantang. Karena berbasis kolaborasi, permainan ini menuntut siswa untuk saling bekerja sama, berdiskusi, serta berbagi ide. Melalui proses tersebut, siswa terbiasa berpikir analitis, kritis, dan kreatif dalam menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan. Dengan demikian, Susur Cerdas tidak hanya menjadi media belajar yang menarik, tetapi juga sarana untuk melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dan kemampuan sosial siswa.

3. Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif dalam model *game-based learning* berbasis media Susur Cerdas merupakan bentuk keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) yang menuntut siswa untuk menganalisis masalah, menilai berbagai alternatif solusi, dan menciptakan gagasan baru yang relevan dengan konteks permainan. Soal-soal HOTS pada media ini dirancang untuk mendorong siswa berpikir terbuka, menalar secara logis, dan menerapkan konsep IPS dalam situasi yang menantang. Indikator berpikir kreatif meliputi: (1) menghasilkan ide dan strategi baru untuk memecahkan masalah, (2) menyesuaikan strategi sesuai perubahan kondisi permainan, (3) menciptakan solusi orisinal dan inovatif, (4) mengembangkan ide menjadi solusi logis dan aplikatif, serta (5) mengaitkan hasil berpikir dengan konsep IPS dan kehidupan

nyata. Dengan demikian, melalui permainan *Susur Cerdas* dan soal-soal berbasis HOTS, siswa tidak hanya diuji pada pemahaman konsep, tetapi juga pada kemampuan berpikir kreatif, bernalar kritis, dan berinovasi dalam menemukan solusi yang bermakna.

G. Sistematis Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami keseluruhan isi penelitian ini, penulis menyusun sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini memuat dasar penyusunan penelitian yang meliputi latar belakang yang menjelaskan urgensi penerapan model *game-based learning* berbasis media *Susur Cerdas* dalam pembelajaran IPS. Bab ini juga berisi identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian baik secara teoretis maupun praktis. Selain itu, disertakan definisi operasional untuk memperjelas makna istilah penting seperti *game-based learning*, media *Susur Cerdas*, dan kemampuan berpikir kreatif

2. Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini membahas teori-teori yang relevan sebagai dasar konseptual penelitian. Di dalamnya dijelaskan konsep model *game-based learning*, media pembelajaran, kemampuan berpikir kreatif, serta penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan topik ini. Bagian ini juga memuat orisinalitas penelitian serta kerangka berpikir yang menjadi landasan dalam merumuskan hipotesis penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan rancangan penelitian yang digunakan, meliputi pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, instrumen pengumpulan data, serta teknik analisis data. Bab ini disusun secara sistematis agar prosedur penelitian dapat dipahami dan direplikasi oleh peneliti lain.

4. Bab IV Paparan Data dan Hasil Penelitian
5. Bab V Pembahasan
6. Bab VI Penutup

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Teori Konstruktivisme

a. Pengertian Teori Konstruktivisme

Istilah konstruktivistik berasal dari kata konstruktif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), konstruktif diartikan sebagai sesuatu yang bersifat membangun, memperbaiki, dan membina. Dalam bahasa Inggris, istilah ini berasal dari kata *constructive* yang berarti membangun atau menciptakan sesuatu. Dari sudut pandang psikologi, konstruktif merujuk pada proses berpikir yang mampu menghasilkan gagasan atau kesimpulan baru. Sementara itu, dalam filsafat pendidikan, konstruktivisme dipahami sebagai suatu aliran pemikiran yang menekankan upaya membangun dan mengembangkan tatanan kehidupan yang sesuai dengan perkembangan budaya modern. Berdasarkan berbagai pengertian tersebut, teori konstruktivistik dapat dipahami sebagai teori yang menekankan proses pembentukan dan pengembangan pengetahuan melalui aktivitas berpikir, sehingga menghasilkan pemahaman atau kesimpulan yang baru dan lebih berkembang.²⁵

²⁵ Ermis Suryana, Marni Prasyur Aprina, dan Kasinyo Harto, "Teori Konstruktivistik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 7 (2022): 2070–2280.

Konstruktivisme merupakan suatu pandangan filsafat pengetahuan yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun oleh individu melalui pengalaman dan interaksinya dengan lingkungan. Seseorang memperoleh pengetahuan dengan cara mengonstruksi pemahamannya sendiri berdasarkan interaksi dengan objek, peristiwa, pengalaman, maupun kondisi di sekitarnya. Dalam perspektif ini, pengetahuan tidak dapat dipindahkan secara langsung dari satu individu kepada individu lain, melainkan harus dipahami dan dimaknai secara pribadi oleh setiap individu. Dengan demikian, konstruktivisme menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar.²⁶

Menurut pandangan konstruktivisme, pengetahuan bukanlah sesuatu yang bersifat tetap atau final, melainkan berkembang secara dinamis seiring bertambahnya pengalaman dan proses belajar seseorang. Pengetahuan dipandang sebagai hasil konstruksi kognitif yang dibentuk melalui pengalaman, pengamatan, dan aktivitas berpikir individu. Oleh karena itu, pemahaman terhadap suatu kenyataan terbentuk melalui proses interpretasi dan pengolahan informasi yang dilakukan secara aktif. Dalam proses tersebut, individu membangun kerangka kognitif yang terus berkembang dan menyesuaikan diri dengan perubahan lingkungan. Dengan demikian, proses konstruksi

²⁶ Dina Iswara dan Usman, "Teori Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 1, no. 02 (2025): 1–9.

pengetahuan berlangsung secara berkelanjutan dan menjadi dasar utama dalam pembelajaran konstruktivistik.²⁷

b. Teori Konstruktivisme menurut Piaget dan Vygotsky

1) Jean Piaget

Jean Piaget merupakan salah satu tokoh utama dalam teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh individu melalui interaksi dengan lingkungan. Menurut Piaget, pengetahuan yang diperoleh peserta didik merupakan hasil konstruksi dari pengetahuan awal yang telah dimiliki dengan pengalaman baru yang diterima. Dengan demikian, proses belajar bukan sekadar menerima informasi, tetapi mengolah dan membangun pemahaman secara mandiri.²⁸

Piaget menjelaskan bahwa perkembangan kognitif peserta didik terjadi melalui empat proses utama, yaitu skema, asimilasi, akomodasi, dan equilibrasi.²⁹ Skema merupakan struktur mental yang digunakan individu untuk memahami pengalaman. Asimilasi adalah proses

²⁷ Andi Asrafiani Arafah, Sukriadi, dan Auliaul Fitrah Samsuddin, "Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme Pada Pembelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan MIPA* 13, no. 2 (2023): 358–66.

²⁸ Nabiila Tsuroyya Azzahra, Septa Nur Laila Ali, dan M Yunus Abu Bakar, "Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah Research Student* 2, no. 2 (2025): 64–75, <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>.

²⁹ Kusumasari Kartika Hima Damayanti, "Proses Pembelajaran Dan Perkembangan Kognisi Menurut Perspektif Jean Piaget," *Journal of Lifespan Development* 1, no. 1 (2023): 39–54, <https://journal.ukmc.ac.id/index.php/jlsd/article/view/1026%0Ahttps://journal.ukmc.ac.id/index.php/jlsd/article/download/1026/1032>.

memasukkan informasi baru ke dalam skema yang telah ada, sedangkan akomodasi merupakan proses penyesuaian atau pembentukan skema baru agar sesuai dengan pengalaman baru. Adapun equilibrasi adalah proses penyeimbangan antara asimilasi dan akomodasi untuk mencapai pemahaman yang lebih stabil.³⁰

Dalam teori Piaget, pembelajaran berpusat pada aktivitas peserta didik dalam menemukan pengetahuan melalui pengalaman langsung. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki peran aktif dalam membangun makna, sehingga guru berfungsi sebagai fasilitator yang memberikan stimulus untuk mendukung perkembangan kognitif siswa.³¹

2) Vygotsky

Vygotsky memandang konstruktivisme dari sudut pandang sosial, di mana perkembangan kognitif individu sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan budaya. Menurut Vygotsky, pengetahuan dibangun melalui komunikasi dan kerja sama dengan orang lain, baik guru maupun teman sebaya. Oleh karena itu, pembelajaran

³⁰ Intan Nur Amelia, "Analisis Metode Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Berdasar Teori Perkembangan Kognitif Anak Piaget," *Al-Ibanah* 7, no. 1 (2022): 1–11, <https://doi.org/10.54801/iba.v7i1.79>.

³¹ Aprillia Putri D H dkk., "Pendekatan Teori Konstruktivistik Dalam Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa (JIPM)* 4, no. 3 (2026): 424–41.

tidak hanya terjadi secara individual, tetapi juga melalui proses sosial.³²

Salah satu konsep penting dalam teori Vygotsky adalah *Zone of Proximal Development* (ZPD), yaitu jarak antara kemampuan yang dapat dicapai peserta didik secara mandiri dengan kemampuan yang dapat dicapai melalui bantuan orang lain. Untuk mendukung proses tersebut, Vygotsky memperkenalkan konsep scaffolding, yaitu bantuan sementara yang diberikan oleh guru atau teman sebaya dalam menyelesaikan tugas tertentu hingga peserta didik mampu melakukannya secara mandiri.³³

Dalam konteks pembelajaran, teori Vygotsky menekankan pentingnya diskusi, kolaborasi, dan interaksi kelompok sebagai sarana membangun pengetahuan. Dengan demikian, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir melalui pengalaman sosial yang bermakna.³⁴

c. Prinsip-prinsip Konstruktivisme

Prinsip dasar konstruktivisme menempatkan peserta didik sebagai pihak yang aktif membangun pengetahuannya sendiri

³² Yunus Nur Hidayat, "Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Karakter Adaptif Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Konstruktivisme Sosial Vygotsky," *Journal Of Education Research and Community Service (JERCS)* 01 (2025): 226–33.

³³ Listiana Dewi dan Endang Fauziati, "Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar Dalam Pandangan Teori Konstruktivisme Vygotsky," *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2021): 163–74, <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i1.3104>.

³⁴ Nurjamilah dkk., "Teori Belajar Konstruktivisme," *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 4, no. 4 (2025): 6867–82, <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>.

berdasarkan pengalaman, pemikiran, dan pemahamannya.³⁵ Dalam pandangan ini, terdapat tiga prinsip utama. Pertama, pengetahuan merupakan hasil konstruksi manusia, sehingga tidak sekadar mencerminkan realitas secara objektif karena dipengaruhi oleh cara individu mengamati dan menafsirkan suatu fenomena. Kedua, pengetahuan terbentuk melalui interaksi sosial sehingga dipengaruhi oleh lingkungan, budaya, nilai, dan berbagai faktor sosial lainnya. Ketiga, pengetahuan bersifat tentatif atau tidak mutlak, sehingga dapat berubah dan berkembang seiring ditemukannya pemahaman serta bukti baru. Oleh karena itu, pemahaman konsep dapat dikatakan baik apabila peserta didik mampu menjelaskan, mengidentifikasi, serta memberikan contoh yang sesuai dengan konsep yang dipelajari.³⁶

d. Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran

Teori konstruktivisme dalam pembelajaran menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam proses belajar. Peserta didik dituntut untuk aktif dalam menemukan, memahami, serta mengembangkan pengetahuan berdasarkan pengalaman yang dimiliki. Dalam proses ini, pembelajaran tidak lagi berpusat

³⁵ Siska Nerita, Azwar Ananda, dan Mukhaiyar, "Pemikiran Konstruktivisme Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran," *Jurnal Education and Development* 11, no. 2 (2023): 292–97, <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4634>.

³⁶ Mulyadi, "Teori Belajar Konstruktivisme Dengan Model Pembelajaran (Inquiry)," *Al Yasini : Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum Dan Pendidikan* 7, no. 2 (2022): 174–87, <https://doi.org/10.55102/alyasini.v7i2.4482>.

pada guru, tetapi berpusat pada siswa sehingga memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih bermakna.³⁷

Guru dalam pembelajaran konstruktivisme berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik dalam membangun pemahamannya sendiri. Guru memberikan stimulus, arahan, dan bimbingan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan melalui eksplorasi, diskusi, serta pemecahan masalah. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan kontekstual.³⁸

Penerapan teori konstruktivisme juga menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar. Peserta didik diberi kesempatan untuk menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya sehingga terbentuk pemahaman yang lebih mendalam. Selain itu, interaksi sosial melalui kerja sama dan diskusi kelompok menjadi bagian penting dalam mendukung proses konstruksi pengetahuan.³⁹

Dalam penelitian ini, penerapan teori konstruktivisme diwujudkan melalui model pembelajaran *game-based learning* berbasis media Susur Cerdas. Model ini memberikan

³⁷ Suparlan, "Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran," *Islamika: Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (2019): 79–88.

³⁸ Muhammad Fakhri Ilham, Arba'iyah, dan Lucia Tiodora, "Implementasi Teori Belajar Perspektif Psikologi Konstruktivisme Dalam Pendidikan Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Multilingual* 3, no. 3 (2023): 380–91.

³⁹ Yulius Kurniawan dan Didit Darmawan, "Pendekatan Multidimensional Dalam Penerapan Teori Behaviorisme, Kognitivisme, Konstruktivisme, Dan Humanisme Di Pendidikan Modern," *NALA* 4, no. 1 (2024): 65–74.

kesempatan kepada siswa untuk aktif mencari informasi, berdiskusi, bekerja sama, serta menyelesaikan tantangan dalam permainan. Proses tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial, sehingga dapat mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kreatif siswa.

2. Model Pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL)

a. Pengertian Model *Game-Based Learning*

Game-based learning (GBL) merupakan model pembelajaran yang berangkat dari pemikiran bahwa proses belajar tidak harus berlangsung secara monoton dan membosankan, melainkan dapat dirancang secara lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan melalui permainan.⁴⁰ Dalam model ini, permainan tidak hanya dipandang sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu mendukung pencapaian tujuan belajar. Penggunaan permainan dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik terlibat secara aktif dalam proses menemukan, memahami, dan menerapkan konsep yang dipelajari.⁴¹

⁴⁰ Aisyah Cinta Putri Wibawa dkk., “Game-Based Learning (GBL) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal,” *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)* 3, no. 1 (2021): 17–22, <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>.

⁴¹ Saiful Anwar and Jasiah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI,” *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 3, no. 1 (2025): 355–73, <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>.

Perkembangan *game-based learning* dimulai pada dekade 1970–1980 melalui konsep *edutainment*, yaitu gabungan antara *education* dan *entertainment*. Pada masa tersebut, permainan berbasis komputer sederhana seperti Oregon Trail mulai digunakan dalam pembelajaran untuk mengajarkan sejarah dan geografi.⁴² Memasuki era 1990-an, perkembangan teknologi komputer melahirkan berbagai perangkat lunak edukatif berbasis permainan, seperti Math Blaster dan Reader Rabbit. Pada periode ini, istilah *serious games* mulai dikenal sebagai permainan yang dirancang tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk tujuan pendidikan, pelatihan, dan simulasi. Perkembangan ini menjadi titik awal pengakuan permainan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang efektif.⁴³

Memasuki tahun 2000-an hingga saat ini, *game-based learning* semakin berkembang pesat seiring kemajuan teknologi digital, internet, dan perangkat mobile. Guru mulai mengintegrasikan berbagai bentuk permainan, baik secara daring maupun luring, ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, dan hasil belajar peserta didik.⁴⁴ Selain digunakan dalam pendidikan formal, GBL juga

⁴² Ekin Pehlivan dan Taylan Yalcin, “Graceful Failure: Learning through Game-Based Learning,” *Making the Intangibles Count: The Meaning of Value in Higher Education Today*, 1970.

⁴³ Min Lun Wu, “Making Sense of Digital Game-Based Learning: A Learning Theory-Based Typology Useful for Teachers,” *Journal of Studies in Education* 8, no. 4 (2018): 1, <https://doi.org/10.5296/jse.v8i4.13022>.

⁴⁴ Lina Herlina dkk., *Gamifikasi Dalam Pembelajaran* (Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah, 2025).

diterapkan dalam pelatihan profesional, bidang kesehatan, dan dunia korporat. Tren gamifikasi melalui penggunaan elemen seperti poin, level, lencana, dan penghargaan semakin memperkuat posisi GBL sebagai model pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman.⁴⁵

Menurut Prensky dalam konsep *Digital Game-Based Learning*, permainan memiliki peran penting dalam proses belajar karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, nyaman, dan memotivasi peserta didik.⁴⁶ Permainan tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga mengandung unsur aturan, tantangan, persaingan, dan perjuangan yang dapat melatih kemampuan berpikir peserta didik. Ketika unsur-unsur tersebut diterapkan dalam pembelajaran, peserta didik dapat belajar dengan lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Pandangan tersebut diperkuat oleh Plass, Homer, dan Kinzer melalui konsep *Foundation of Game-Based Learning* yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya berfokus pada pengembangan aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan sosiokultural.⁴⁷ Dalam praktiknya, peserta

⁴⁵ Georgios Lampropoulus, Theofylaktos Anastasiadis, dan Kerstin Siakas, "Digital Game-Based Learning in Education: Significance of Motivating, Engaging and Interactive Learning Environments," *Proceedings of the 24th International Conference on Software Process Improvement-Research into Education and Training (INSPIRE)*, 2019, 117–27.

⁴⁶ Marc Prensky, "Digital Game-Based Learning," *Computers in Entertainment* 1, no. 1 (2003): 21–21, <https://doi.org/10.1145/950566.950596>.

⁴⁷ Jan L Plass, Bruce D Homer, and Charles K Kinzer, "Foundations of Game-Based Learning," *Educational Psychologist* 50, no. 4 (2015): 258–83, <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>.

didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kerja sama, serta keterampilan memecahkan masalah melalui pengalaman belajar yang diperoleh selama permainan berlangsung.⁴⁸

Model *game-based learning* juga memiliki keterkaitan erat dengan teori konstruktivisme yang menjadi landasan utama dalam penelitian ini. Menurut Piaget, pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman langsung,⁴⁹ sedangkan Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran.⁵⁰ Dalam konteks *game-based learning*, kedua konsep tersebut tercermin melalui aktivitas permainan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi, berdiskusi, bekerja sama, serta menyelesaikan tantangan secara mandiri maupun kelompok.⁵¹

Dengan demikian, *game-based learning* merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Model ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai pendekatan

⁴⁸ M. Givi Efgivia dkk., "Analysis of Constructivism Learning Theory," *Proceedings of the 1st UMGESHIC International Seminar on Health, Social Science and Humanities (UMGESHIC-ISHSSH 2020)* 585 (2021): 208–12, <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211020.032>.

⁴⁹ M. Givi Efgivia dkk., "Analysis of Constructivism Learning Theory," *Proceedings of the 1st UMGESHIC International Seminar on Health, Social Science and Humanities (UMGESHIC-ISHSSH 2020)* 585 (2021): 208–12, <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211020.032>.

⁵⁰ Nabila Ardania dkk., "Analisis Pengaruh Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Pembelajaran Di Kelas," *Indonesian Journal of Education and Learning* 8, no. 1 (2024): 77–85, <https://doi.org/10.31002/ijel.v8i1.1328>.

⁵¹ Moch Bayu Ibrahim dkk., "Integration Of Project Based Learning (PjBL) And Game Based Learning (GBL) In A Deep Learning Approach" 2, no. 1 (2025): 60–69.

pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta kemampuan berpikir peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁵²

b. Manfaat Model *Game-Based Learning*

Menurut Georgios (2023), secara umum model *game-based learning* (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif dan dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, termasuk IPS. Melalui GBL, proses belajar dapat dikembangkan menjadi lebih interaktif serta berpusat pada peserta didik.⁵³

Manfaat GBL bagi pendidik meliputi:

- 1) Membantu memfasilitasi proses pengajaran agar lebih variatif,
- 2) Menciptakan suasana belajar yang mendorong keterlibatan aktif siswa, dan
- 3) Mendukung guru dalam mengembangkan keterampilan mengajar

Sementara itu, bagi peserta didik, GBL memberikan dampak positif, yaitu:

- 1) Meningkatkan perkembangan kognitif serta sosial-emosional,
- 2) Memperkuat kompetensi digital,

⁵² Ahmad Ahsin Maulana dkk., "Penggunaan Game Based Learning Untuk Efektifitas Pembelajaran Di SD Muhammadiyah Pakel" 6 (2026), <https://doi.org/10.59818/jpi.v6i1.2661>.

⁵³ Lampropoulus, Anastasiadis, dan Siakas, "*Digital Game-Based Learning in Education: Significance of Motivating, Engaging and Interactive Learning Environments.*"

- 3) Meningkatkan motivasi belajar, partisipasi, dan capaian akademik, serta
- 4) Menumbuhkan perasaan senang, kemandirian, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan imajinatif.

Dengan demikian, model *game-based learning* memberikan manfaat yang cukup luas, baik bagi pendidik maupun peserta didik. Bagi guru, model ini membantu menciptakan pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif, sedangkan bagi peserta didik, GBL mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis dalam proses pembelajaran.

c. Karakteristik Model *Game-Based Learning*

Menurut Natalis (2022) karakteristik atau ciri khas dari pembelajaran berbasis permainan ini antara lain:⁵⁴

- 1) Memberikan *challenge* kepada siswa

Dengan pembelajaran berbasis permainan, siswa akan dihadapkan dengan tantangan yang bisa memicu kompetisi sehat di antara mereka. Tantangan ini berfungsi untuk membangkitkan semangat belajar dan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan.

- 2) Memiliki unsur fantasi

⁵⁴ Natalis Sukma Permana, "Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native," *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik* 22, no. 2 (2022): 313–21, <https://doi.org/10.34150/jpak.v22i2.433>.

Permainan edukatif umumnya memiliki unsur fantasi yang bisa membuat siswa tertarik, sehingga mereka ikut merasa tertarik secara hati dan pikiran. Adanya unsur ini juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik bayangan dan membantu pengembangan kemampuan kreatif siswa.

3) Menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna

Melalui permainan, peserta didik tidak hanya memahami teori, tetapi juga merasakan bagaimana konsep pembelajaran dapat diterapkan dalam situasi nyata. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih bermakna dan lebih mudah diingat.

4) Memiliki aturan permainan

Setiap permainan memiliki aturan yang harus dipatuhi peserta didik agar proses pembelajaran berjalan secara terarah dan sesuai tujuan.

5) Adanya umpan balik langsung

Dalam *Game-Based Learning*, peserta didik dapat memperoleh umpan balik secara langsung dari hasil permainan sehingga membantu mereka memahami kesalahan dan memperbaiki strategi belajar.

d. Sintaks Model *Game-Based Learning*

Menurut James C. Lester dkk adapun enam sintak model GBL yang dapat dilakukan secara efektif, menghasilkan

pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan kreativitas siswa.⁵⁵ Berikut langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran *game-based learning*:

1) Menentukan game sesuai topik

Langkah awal dalam pembelajaran berbasis permainan adalah memilih jenis permainan yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Permainan yang dipilih harus mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran serta memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep yang sedang dipelajari. Pemilihan game yang tepat akan menjadi fondasi penting agar proses belajar terasa menyenangkan dan bermakna.

2) Melakukan penjelasan konsep

Sebelum permainan dimulai, guru menjelaskan konsep atau materi yang akan digunakan dalam permainan tersebut. Penjelasan ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar memahami konteks pembelajaran yang akan mereka alami. Dengan memahami materi sebelumnya, siswa bisa lebih mudah memperhatikan saat bermain dan menghubungkan aktivitas permainan dengan pengetahuan yang sedang mereka pelajari.

⁵⁵ James C. Lester dkk., "Designing Game-Based Learning Environments for Elementary Science Education: A Narrative-Centered Learning Perspective," *Information Sciences* 264 (2014): 4–18, <https://doi.org/10.1016/j.ins.2013.09.005>.

3) Menyepakati aturan game

Setelah konsep dijelaskan, guru dan siswa bersama-sama menyusun dan menyepakati aturan main. Aturan ini mencakup cara permainan dijalankan, batasan-batasan yang harus dipatuhi, serta mekanisme pencapaian tujuan atau kemenangan dalam permainan. Kesepakatan ini penting untuk menciptakan suasana bermain yang adil, terarah, dan kondusif bagi pembelajaran.

4) Melaksanakan game

Pada tahap ini, siswa bermain sesuai aturan yang disepakati untuk menerapkan konsep yang telah dipelajari, sekaligus melatih kerja sama, komunikasi, berpikir kritis dan pemecahan masalah.

5) Membuat rangkuman pemahaman

Setelah bermain, siswa diminta membuat rangkuman pembelajaran untuk memperdalam pemahaman dan mengaitkan pengalaman bermain dengan teori yang dipelajari.

6) Melakukan refleksi

Tahapan terakhir adalah refleksi bersama antara guru dan siswa. Dalam sesi ini, mereka mengevaluasi keseluruhan proses pembelajaran, mengidentifikasi hal-hal yang berjalan efektif, serta mencatat aspek-aspek

yang perlu diperbaiki. Refleksi juga menjadi ruang bagi siswa untuk menyampaikan pengalaman pribadi mereka selama bermain dan memberikan umpan balik kepada guru sebagai bahan perbaikan untuk pembelajaran berikutnya.

e. Kelebihan dan Kekurangan Model *Game-Based Learning*

Game-based learning (GBL) merupakan inovasi pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan seperti tantangan, hadiah, umpan balik, dan kerja sama untuk menciptakan proses belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Model ini sesuai dengan karakteristik siswa masa kini yang terbiasa dengan permainan dan teknologi digital. Namun, seperti model pembelajaran lainnya, GBL memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipahami agar dapat diterapkan secara tepat dan efektif. Menurut Annie dan Amanda (2015) ada beberapa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran GBL, sebagai berikut.⁵⁶

Kelebihan model pembelajaran GBL, sebagai berikut:

- 1) Mendorong partisipasi aktif seluruh siswa dalam proses pembelajaran

GBL membuat siswa terlibat langsung dalam kegiatan belajar melalui tantangan dan permainan yang

⁵⁶ Annie Pho and Amanda Dinscore, "Game-Based Learning," *Tips and Trends* (edufication.com, 2015), https://www.edufication.com/wp-content/uploads/2023/01/https-acrl.ala_.orgISwp-contentuploads201405spring2015.pdf.

bersifat kompetitif maupun kolaboratif. Hal ini membantu seluruh siswa berpartisipasi secara merata, tidak hanya didominasi oleh beberapa individu saja.

- 2) Mengembangkan keterampilan siswa, termasuk kemampuan literasi

Aktivitas bermain melatih siswa dalam membaca, memahami instruksi, berkomunikasi, bekerja sama, serta memecahkan masalah. Pada beberapa game, siswa juga terbiasa menggunakan perangkat digital sehingga kemampuan literasi digital mereka ikut berkembang.

- 3) Membantu mengatasi hambatan berpikir

Melalui permainan, konsep yang sulit menjadi lebih mudah dipahami karena disajikan secara menarik dan fleksibel. Siswa yang biasanya pasif atau merasa kesulitan dapat lebih percaya diri dan termotivasi untuk mencoba.

- 4) Mendorong siswa berpikir logis dan bersikap sportif

Permainan menuntut siswa menganalisis strategi, mengambil keputusan, dan menerima hasil secara sportif. Suasana belajar yang menyenangkan membuat siswa merasa puas dan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran.

- 5) Mempermudah pemahaman dan daya ingat

GBL melibatkan pengalaman langsung sehingga siswa memahami materi bukan hanya melalui penjelasan, tetapi melalui praktik. Cara ini membuat konsep lebih mudah dipahami dan diingat.

6) Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah

Game edukatif biasanya berisi tantangan yang harus diselesaikan. Proses ini melatih siswa berpikir kritis, mencari solusi kreatif, dan mengambil keputusan secara tepat.

7) Meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar

Pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa lebih termotivasi, lebih fokus, dan lebih mudah memahami materi. Dampaknya, kualitas proses belajar dan hasil belajar meningkat.

Kekurangan model GBL, sebagai berikut:

1) Memerlukan waktu pembelajaran yang lebih lama

Penjelasan aturan permainan, pelaksanaan, dan diskusi sering membutuhkan waktu lebih panjang dibanding metode konvensional. Jika waktu terbatas, tujuan pembelajaran bisa kurang optimal.

2) Membutuhkan alat dan media pendukung

Beberapa game membutuhkan perangkat atau media khusus. Jika sarana sekolah terbatas, pelaksanaan

GBL dapat terhambat. Guru juga membutuhkan waktu ekstra untuk menyiapkan alat dan materi.

- 3) Tidak semua guru mampu merancang atau mengelola game edukatif

Penerapan GBL membutuhkan kreativitas dan kemampuan mendesain permainan. Tanpa kompetensi tersebut, pembelajaran berisiko menjadi kurang efektif atau tidak mencapai tujuan.

Dengan adanya kelebihan dan kekurangan tersebut, guru dapat mempertimbangkan penggunaan model *game-based learning* secara lebih tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta ketersediaan sarana pendukung.

3. Media Pembelajaran Susur Cerdas

a. Definisi media pembelajaran susur cerdas

Susur Cerdas merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang terinspirasi dari model *Treasure Hunt* atau berburu harta karun. Media ini digunakan sebagai bentuk implementasi dari model *game-based learning* (GBL), di mana peserta didik diarahkan untuk mengikuti serangkaian petunjuk (clue) yang harus ditemukan dan dipecahkan secara bertahap hingga mencapai tujuan akhir permainan. Dalam konteks pembelajaran, “harta karun” yang dimaksud bukan berupa benda nyata, melainkan pengetahuan, pemahaman materi, atau jawaban yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Susur Cerdas umumnya dilakukan di luar ruang kelas sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menantang. Melalui media ini, peserta didik didorong untuk aktif mencari informasi, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok. Aktivitas tersebut sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial.

Adapun menurut Bell dan Kahrhoff metode *treasure hunt* adalah:⁵⁷

“Treasure Hunt is a learning activity that requires students search for a series of clues that lead to the discovery of new information. This activity requires a substantial amount of time for both preparation and execution and participants must follow many steps to complete.”

Berdasarkan teori di atas, *Treasure Hunt* merupakan aktivitas pembelajaran yang mengharuskan peserta didik menelusuri serangkaian petunjuk yang mengarah pada penemuan informasi baru. Aktivitas ini membutuhkan persiapan dan pelaksanaan yang sistematis karena peserta didik harus melalui beberapa tahapan untuk mencapai tujuan akhir. Berdasarkan pandangan tersebut, media Susur Cerdas dapat dipahami sebagai

⁵⁷ J Bell, D and Kahrhoff, “Active Learning Handbook Institute for Excellence in Teaching and Learning,” 2006, 1–35, <http://www.webster.edu/fdc/alhb/alhb2006.pdf>.

bentuk pengembangan *Treasure Hunt* yang digunakan untuk membantu peserta didik membangun pemahaman melalui proses eksplorasi, pemecahan masalah, dan kerja sama.

Melalui penggunaan media Susur Cerdas, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga terbiasa mengembangkan kemampuan berpikir analitis, kritis, dan kreatif dalam menghadapi berbagai tantangan pembelajaran. Oleh karena itu, media ini dapat menjadi sarana yang efektif untuk mendukung pembelajaran berbasis *game-based learning* dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) serta kemampuan sosial peserta didik

b. Tahapan-tahapan media pembelajaran susur cerdas

1) *Presenting phase* atau fase presentasi

Pada tahap awal, guru membentuk beberapa kelompok siswa sebagai bagian dari strategi pembelajaran kolaboratif. Selanjutnya, guru memberikan materi pembelajaran dan menjelaskan aturan serta cara bermain permainan berburu harta karun. Permainan dimulai dengan pemberian petunjuk awal kepada seluruh kelompok. Jika ada siswa yang berhasil menjawab dengan benar, guru akan memberikan petunjuk tambahan berupa instruksi lisan, tulisan, atau gambar untuk membantu kelompok melanjutkan pencarian harta karun.

2) *Retrieving phase* atau fase pengambilan

Siswa dalam kelompok masing-masing mulai menjelajahi area permainan untuk mencari harta karun. Mereka harus melewati berbagai tantangan dengan mengikuti petunjuk yang tersedia. Di setiap pos, terdapat pertanyaan tersembunyi yang harus dijawab agar bisa melanjutkan ke pos berikutnya.

3) *Developing phase* atau fase berkembang

Kelompok siswa menggunakan petunjuk yang diperoleh untuk mengembangkan ide dan kemampuan berpikir mereka melalui proses konstruksi pengetahuan. Mereka menganalisis pertanyaan yang ditemukan di setiap pos. Jika diperlukan, mereka dapat mencari informasi tambahan dari berbagai sumber belajar untuk memperdalam pemahaman terhadap materi pelajaran.

4) *Evaluating phase* atau fase evaluasi

Pada tahap akhir, setiap kelompok menerima hadiah berupa harta karun sebagai bentuk penghargaan. Mereka kemudian menyusun kesimpulan dan mempresentasikan hasil pembelajaran yang telah diperoleh selama permainan berlangsung.

c. Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran susur cerdas⁵⁸

Kelebihan dalam penggunaan media pembelajaran Susur Cerdas, yaitu:

⁵⁸ Bell, D and Kahrhoff.

- 1) Pembelajaran bisa dilakukan di dalam kelas atau di luar ruangan, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih segar dan beragam.
- 2) Siswa berperan aktif sebagai pusat kegiatan belajar karena mereka terlibat langsung dalam proses permainan
- 3) Metode ini mendorong terbentuknya sikap kolaboratif dan kemampuan berpikir kritis, karena setiap tantangan dalam permainan harus diselesaikan bersama-sama melalui diskusi dan analisis.
- 4) Adanya hadiah berupa harta karun di akhir permainan menjadi dorongan bagi siswa untuk menyelesaikan setiap tugas dengan semangat dan motivasi tinggi.

Adapun kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran Susur Cerdas, yaitu:

- 1) Model ini membutuhkan waktu banyak karena siswa harus mencari petunjuk secara bergiliran antar kelompok. Oleh karena itu, guru perlu menyiapkan perlengkapan dan bahan pendukung terlebih dahulu agar proses pembelajaran berjalan lebih efisien.
- 2) Area permainan yang digunakan model ini cukup luas, sehingga penting bagi guru untuk memberikan instruksi yang jelas mengenai batas-batas lokasi sebelum permainan dimulai

- 3) Karena siswa memiliki ruang Gerak yang lebih bebas, diperlukan pengaturan agar mereka tetap berperilaku tertib selama kegiatan belajar berlangsung

4. Berpikir Kreatif

Berpikir adalah proses mental yang terus berlangsung melalui alur pikiran dan cara kita memahami sesuatu. Aktivitas ini terjadi setiap hari, terus-menerus, karena kita terus mendapatkan pengalaman baru dan menerapkan pengetahuan yang telah kita miliki. Proses ini membantu kita mengembangkan asumsi, menghasilkan ide, serta membuat kesimpulan. Maka dari itu, berpikir mencerminkan kemampuan kognitif seseorang yang mencakup beberapa keterampilan, seperti berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Dalam konteks ini, kemampuan berpikir kritis dan kreatif termasuk dalam kategori keterampilan berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skills/HOTS*).⁵⁹

Perkembangan berpikir kreatif sangat penting dalam proses belajar karena membantu peserta didik menemukan berbagai pilihan solusi saat menghadapi suatu masalah. Kemampuan ini membuat mereka lebih mudah berpikir secara fleksibel dan meningkatkan keberanian untuk mengekspresikan ide-ide serta potensi yang mereka miliki.⁶⁰ Selain itu, berpikir kreatif juga membuka mata mereka pada berbagai cara untuk memecahkan masalah, sehingga peserta didik

⁵⁹ Frans Aditia Wiguna dan Susi Damayanti, "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPS Di SDN Ngadirejo Kota Kediri," *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 3, no. 2 (2018): 175, <https://doi.org/10.29407/jpdn.v3i2.11787>.

⁶⁰ Irman Irman dkk., "Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA," *Jurnal Pendidikan MIPA* 15, no. 1 (2025): 60–67.

menjadi lebih mahir, inovatif, dan tidak terjebak dalam satu cara berpikir yang sama.⁶¹ Novianti & Yuniata menjelaskan tingkat kesulitan masalah di berbagai aspek kehidupan semakin tinggi di era persaingan global saat ini, kemampuan berpikir kreatif sangat penting bagi peserta didik. Dengan berpikir kreatif, mereka bisa menemukan solusi yang tepat dan efektif, serta lebih mudah beradaptasi dengan perubahan dan tantangan yang terus muncul. Kreativitas juga membantu mereka melihat peluang baru, mengembangkan ide-ide segar, serta menciptakan strategi yang inovatif, sehingga siap bersaing dan berkontribusi di masyarakat serta dunia kerja.⁶²

J.P Guilford (1967) menekankan bahwa berpikir divergen atau produksi ide yang bervariasi adalah inti dari kreativitas. Berpikir divergen ini memiliki empat ciri utama, yaitu kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi. Keempat ciri tersebut menunjukkan kemampuan seseorang dalam menghasilkan banyak ide, melihat masalah dari berbagai sudut, mengeluarkan gagasan yang baru, serta memperkaya ide dengan penjelasan yang lebih dalam.⁶³

Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan seperti model *game-based learning* berbasis susur cerdas dapat menjadi sarana yang efektif dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif siswa sesuai

⁶¹ Nurul Majidah dkk., “Implementasi Kurikulum Merdeka Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Di SDN Alalak Tengah 2,” *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin* 2, no. 3 (2024): 1226–35, <https://doi.org/10.60126/maras.v2i3.353>.

⁶² Fira Novianti dan Tri Nova Hasti Yuniata, “Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Pada Materi Bentuk Aljabar Yang Ditinjau Dari Perbedaan Gender,” *Jurnal Maju* 5, no. 1 (2018): 120–32.

⁶³ J.P Guilford, *The Nature of Human Intelligence, The Nature of Human Intelligence*, 1967.

dengan kerangka teori Guilford. Melalui aktivitas yang menuntut eksplorasi, pemecahan masalah, dan kerja sama, siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga mengembangkan potensi kognitifnya untuk berpikir lebih luas, fleksibel, dan inovatif.

Penelitian ini berlandaskan pada teori berpikir kreatif J.P Guilford. Guilford menekankan pada berpikir divergen yang meliputi empat aspek utama kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan keterincian (*elaboration*) yang relevan dengan media Susur Cerdas. Keempat aspek tersebut dijadikan acuan operasional dalam penelitian ini untuk menyusun indikator, kisi-kisi soal, serta instrumen pengukuran (tes, dan lembar observasi). Dengan demikian, penilaian terhadap peningkatan berpikir kreatif siswa didasarkan langsung pada kerangka Guilford yang telah diadaptasi ke konteks permainan Susur Cerdas.

Tabel 2. 1 Indikator Berpikir Kreatif menurut J.P Guilford

Karakteristik Berpikir Kreatif	Indikator
Kelancaran Berpikir (<i>fluency</i>)	a) Siswa mampu menghadirkan beragam ide b) Siswa dapat menghasilkan banyak alternatif pilihan c) Siswa mampu mengungkapkan gagasan dengan jelas
Keluwesannya Berpikir (<i>flexibility</i>)	a) Siswa dapat meninjau suatu masalah dari berbagai sudut pandang serta menerapkan metode berpikir yang berbeda b) Siswa bersikap terbuka untuk mengubah

	pendekatan apabila menemui kendala dalam prosesnya
Kerincian atau Elaborasi (<i>elaboration</i>)	Siswa mampu mengembangkan ide dengan menambahkan detail sehingga gagasan lebih menarik dan mendalam
Keaslian (<i>originality</i>)	Kemampuan siswa dalam menciptakan berbagai jawaban yang berbeda dari sebelumnya, tetapi tetap benar secara substansi

B. Perspektif Teori dalam Islam

1. Model Pembelajaran *Game-Based Learning* dalam Islam

Model pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) memiliki relevansi dengan prinsip-prinsip pendidikan Islam yang bersumber dari Al-Qur'an, hadis, serta pemikiran para ulama pendidikan Islam. Konsep ini menekankan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan (*fun learning*) sehingga peserta didik lebih mudah memahami, menghayati, dan mengamalkan materi yang dipelajari.⁶⁴ Konsep utamanya adalah *fun learning* atau pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi,

⁶⁴ Andre Kristiando Tampubolon dan Asrin Lubis, "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan (Game-Based Learning) Dengan Memanfaatkan Platform Online Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa," *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 3, no. 2 (2025): 270–90, <https://doi.org/10.58540/pijar.v3i2.1270>.

termasuk pada pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis yang menuntut pemahaman, penghayatan, dan pengamalan, bukan sekadar hafalan.⁶⁵

Pandangan mengenai pentingnya suasana belajar yang menyenangkan juga dapat ditemukan dalam pemikiran ulama pendidikan Islam. Prinsip permainan dan hiburan dalam *game-based learning* sejalan dengan konsep pendidikan Islam. Dalam kitab *Ta'lim al-Muta'allim Tariq al-Ta'allum*, Az-Zarnuji menjelaskan bahwa hiburan atau selingan merupakan bagian penting dalam proses belajar. Tujuannya adalah mengurangi kejenuhan sehingga peserta didik tetap termotivasi dan bersemangat dalam menuntut ilmu. Bentuk hiburan yang diberikan hendaknya bersifat edukatif, seperti permainan, senam otak, bernyanyi, atau aktivitas positif lainnya. Bahkan, Az-Zarnuji menganjurkan kegiatan mengkaji syair sebagai sarana penyegar saat belajar, sebagaimana yang pernah dilakukan oleh Ibnu Abbas.⁶⁶

Selain itu, Al-Qur'an dan hadis sebagai pedoman utama kehidupan juga memuat nilai-nilai yang selaras dengan konsep *game-based learning*. Salah satu prinsip yang dapat ditemukan adalah pentingnya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Meskipun tidak dinyatakan secara langsung, prinsip ini dapat dipahami dari beberapa ayat Al-Qur'an, salah satunya QS. Yunus [10]: 58 yang mengandung kata *falyafrahu* yang berarti “hendaklah mereka

⁶⁵ Basri, Warul Walidin, dan Yusra Jamali, “Penerapan Model Fun Learning Dalam Peningkatan Tahfidz Alquran Pada Siswa Kelas VII SMP IT Raudhatul Ulum Kota Subulussalam,” *ARJIS* 2, no. 2 (2023): 162–81.

⁶⁶ Mariati Mariati dan Warul Walidin, “Pembelajaran Perspektif Al-Zarnuji: Relevansi Nilai-Nilai Pendidikan Islam Sebagai Strategi Efektif Di Era Kontemporer,” *Tadabbur: Jurnal Peradaban Islam* 7, no. 2 (2025): 95–114, <https://doi.org/10.22373/tadabbur.v7i2.764>.

bergembira”. Ayat tersebut menegaskan bahwa manusia dianjurkan untuk bersukacita atas karunia dan rahmat Allah yang telah diberikan kepada mereka.

خَيْرٌ مِّمَّا يَجْمَعُونَ ﴿٥٨﴾ قُلْ بِفَضْلِ اللَّهِ وَبِرَحْمَتِهِ فَبِذَلِكَ فَلْيَفْرَحُوا هُوَ

Artinya: Katakanlah (Nabi Muhammad), “Dengan karunia Allah dan rahmat-Nya itu, hendaklah mereka bergembira. Itu lebih baik daripada apa yang mereka kumpulkan.”

Menurut Tafsir Al-Misbah karya Quraish Shihab, kata *karunia* dalam ayat tersebut dapat dimaknai sebagai anugerah Allah berupa Al-Qur’an. Namun, terdapat pula pendapat yang menafsirkan karunia sebagai segala bentuk kebaikan dan nikmat yang diberikan Allah kepada seluruh makhluk. Oleh karena itu, manusia dianjurkan untuk merasa bahagia dan bersyukur atas anugerah yang diterimanya.⁶⁷ Dalam konteks pendidikan, ayat tersebut dapat dipahami sebagai dorongan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menghadirkan kegembiraan dan kepuasan. Suasana belajar yang positif diyakini mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik, sebagaimana menjadi karakteristik utama dalam *game-based learning*.⁶⁸

Ayat tersebut juga bersifat sejalan dengan firman Allah yang lain, yang juga mengandung pesan yang sama, yaitu mengenai kegembiraan

⁶⁷ Tubagus Ahadiyat Rachamadi Luhur, Akhmad Sulthoni, dan Murdianto, “Konsep Kerugian Dalam Al-Qur’an Perspektif Tafsir Al-Misbah,” *El-Wasathy: Journal of Islamic Studies* 2, no. 1 (2024): 94–111, <https://doi.org/10.61693/elwasathy.vol21.2024.94-111>.

⁶⁸ Abdul Wahab, Zulmiswal Suherli, dan Resti Fitriati, “Pengalaman Belajar Siswa Melalui Penggunaan Game Puzzle IPA Pada Mata Pelajaran Quran Hadis Di Kelas VII MTsN Majene,” *Jurnal El-Fakhru, Islamic Education, Teaching and Studies* 4, no. 2 (2025): 132–45.

serta kebaikan dalam pembelajaran, yakni QS. Al-Insan [76]: 11 yang di dalamnya termaktub term *sururan* yang bermakna kegembiraan hati.

﴿رُؤْرَأَوْسَ نَضْرَةَ وَلَقْنَهُمَ الْيَوْمَ ذَلِكْ شَرَّ اللَّهُ فَوْقَهُمْ﴾

Artinya: “Maka, Allah melindungi mereka dari keburukan hari itu dan memberikan keceriaan dan kegembiraan kepada mereka.”

Menurut Hamka dalam Tafsir Al-Azhar, ayat tersebut menjelaskan tentang hamba-hamba Allah yang memperoleh perlindungan dari berbagai kesulitan dan keburukan karena senantiasa berbuat kebajikan di jalan-Nya.⁶⁹ Golongan yang dikenal sebagai *Ibadullah* memperoleh karunia berupa kebahagiaan dan ketenangan dari Allah Swt., yang tercermin melalui wajah yang berseri-seri sebagai bentuk nyata dari kegembiraan batin. Nilai *surūr* (kegembiraan) yang terkandung dalam ayat tersebut menunjukkan bahwa Islam memberikan perhatian terhadap terciptanya kondisi psikologis yang positif. Dalam konteks pendidikan, suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif dapat menumbuhkan rasa nyaman, meningkatkan antusiasme, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.⁷⁰ Selanjutnya, firman Allah Swt. dalam QS. Hud [11]:105 mengandung makna yang berkaitan dengan perasaan senang dan ketenangan. Pada ayat tersebut terdapat istilah *sa'idun* yang menunjukkan makna keberuntungan, kebahagiaan,

⁶⁹ Usep Taufik Hidayat, “Tafsir Al-Azhar : Menyelami Kedalaman Tasawuf Hamka,” *Buletin Al-Turas* 21, no. 1 (2025): 49–76, <https://doi.org/10.15408/bat.v21i1.3826>.

⁷⁰ Ratnah Umar, “Jami’ Al-Bayan ‘An Ta’ Wilayi Al-Quran (Manhaj/Metode Penafsirannya),” *Jurnal Al-Asas* 1, no. 2 (2018): 14–24.

dan keadaan yang penuh kebaikan.⁷¹ Adapun ayat tersebut adalah sebagai berikut.

﴿وَسَعِيدٌ شَقِيٌّ فَمِنْهُمْ بِإِذْنِهِ إِلَّا نَفْسٌ تَكَلَّمُ لَا يَأْتِ يَوْمَ

Artinya: “Ketika hari itu datang, tidak seorang pun yang berbicara, kecuali dengan izin-Nya. Maka, di antara mereka ada yang sengsara dan ada yang berbahagia.”

Meskipun ayat-ayat tersebut tidak secara langsung membahas pendidikan atau *game-based learning*, kandungannya mendukung pembelajaran yang berorientasi pada kegembiraan. Dalam konteks pendidikan, proses belajar yang menyenangkan dapat menciptakan kenyamanan, kebahagiaan, dan ketenangan batin peserta didik. Guru yang komunikatif dan interaktif mampu menghadirkan suasana belajar yang menggembirakan (*falyafrahu*), sehingga siswa merasa nyaman dan termotivasi. Kondisi ini melahirkan kebahagiaan (*sururan*) serta ketenangan jiwa yang mendalam. Tidak hanya siswa, guru juga memperoleh kepuasan dalam menjalankan tugasnya. Pada akhirnya, kedua pihak mencapai keadaan *sa'idun*, yaitu kebahagiaan, rasa syukur, dan kedamaian batin. Oleh karena itu, penerapan konsep *edutainment*, *fun learning*, dan *game-based learning* sejalan dengan nilai-nilai Al-Qur'an karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan tanpa menimbulkan tekanan fisik maupun psikologis.⁷²

⁷¹ Wahyudin, Yusuf Baihaqi, dan Masruchin, “Konsep Bahagia Dan Derivasinya Dalam Al-Qur'an Telaah Tafsir Taisiru Al-Karimi Ar-Rahman Fi Tafsiri Kalami Al-Mannan” 2, no. 1 (2023): 73–91.

⁷² Hibana, Muthia Rahman Nayla, dan Kulsum Nurhayati, “Exploring the Role of Game-Based Learning in Early Childhood Cognitive Development: Perspectives from Teachers and Parents,” *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 9, no. 4 (2024): 733–45, <https://doi.org/10.14421/jga.2024.94-12>.

Selain ayat Al-Qur'an, terdapat beberapa hadis Rasulullah saw. yang dapat dijadikan landasan pembelajaran yang sejalan dengan konsep *game-based learning*. Dalam praktik pendidikan, Rasulullah saw. tidak hanya menyampaikan materi secara satu arah, tetapi juga melibatkan peserta didik secara aktif melalui dialog, tanya jawab, pemberian perumpamaan, serta penghargaan atas perilaku positif. Pendekatan ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aman, dan mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.⁷³

Salah satu contohnya terdapat dalam hadis riwayat Muslim No. 1071 tentang perumpamaan sungai dan salat lima waktu. Dalam hadis tersebut, Rasulullah saw. mengajukan pertanyaan kepada para sahabat sebelum menjelaskan makna yang ingin disampaikan. Metode ini menunjukkan adanya pembelajaran interaktif yang mendorong peserta didik berpikir, berdiskusi, dan menemukan pemahaman secara mandiri. Karakteristik tersebut selaras dengan *game-based learning* yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan melalui interaksi dan pemecahan masalah. Metode tanya jawab yang digunakan Rasulullah saw. menunjukkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Peserta didik diajak untuk berpikir terlebih dahulu sebelum

⁷³ Alya Dinia Asyfiqi Masykur dan Syamsurizal Yazid, "Metode Mengajar Rasulullah SAW (Kajian Pedagogis-Sosiologis)," *Hikmah : Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2025): 275–90, <https://doi.org/10.61132/hikmah.v2i1.602>.

menerima penjelasan, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan bermakna.⁷⁴

نَعِ كِلَاهُمَا مُضَرَّ ابْنِ يَعْنِي بَكْرٌ حَدَّثَنَا قُتَيْبَةُ وَقَالَ حَ لَيْتُ حَدَّثَنَا سَعِيدُ بْنُ قُتَيْبَةَ وَحَدَّثَنَا
 اللَّهُ رَسُولَ أَنَّ هُرَيْرَةَ أَبِي عَنْ الرَّحْمَنِ عَبْدُ بْنُ سَلَمَةَ أَبِي عَنْ إِبْرَاهِيمَ بْنِ مُحَمَّدٍ عَنْ الْهَادِ ابْنِ
 اتِّ مَرَّ خَمْسَ يَوْمٍ كُلُّ مِنْهُ يَغْتَسِلُ أَحَدُكُمْ بَبَابِ نَهْرًا أَنْ لَوْ أَرَأَيْتُمْ ... قَالَ وَسَلَّم عَلَيْهِ اللَّهُ صَلَّى
 الْخَمْسِ الصَّلَوَاتِ مَثَلُ ذَلِكَ قَالَ شَيْءٌ دَرَنِهِ مِنْ يَبْقَى لَا قَالُوا شَيْءٌ دَرَنِهِ مِنْ يَبْقَى هَلْ
 الْخَطَايَا بِهِنَّ اللَّهُ يَمْخُو.

Selain itu, hadis riwayat Ahmad No. 1739 tentang perlombaan sahabat untuk mendekati Rasulullah saw. menunjukkan adanya unsur kompetisi dan penghargaan (*reward*). Rasulullah saw. memberikan motivasi kepada para sahabat untuk berlomba mencapai tujuan tertentu dengan memberikan apresiasi kepada peserta yang berhasil. Prinsip ini sejalan dengan *game-based learning* yang memanfaatkan tantangan, kompetisi sehat, dan penghargaan untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam belajar.⁷⁵

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ الْحَارِثِ قَالَ
 مَنْ «: ثَبَرًا مِنْ بَنِي الْعَبَّاسِ، ثُمَّ يَقُولُ كَانَ رَسُولُ اللَّهِ ﷺ يَصِفُ عَبْدَ اللَّهِ وَعَبِيدَ اللَّهِ وَكَ
 يَقْعُونَ عَلَى ظَهْرِهِ وَصَدْرِهِ، فَيَلْزَمُهُمْ سَبَقَ إِلَيَّ فَلَهُ كَذَا وَكَذَا». قَالَ: فَيَسْتَنْفِئُونَ إِلَيْهِ ف
 وَيُقْبِلُهُمْ (رواه أحمد).

Hadis tersebut menunjukkan adanya unsur tantangan (*challenge*), kompetisi (*competition*), dan penghargaan (*reward*) yang diberikan Rasulullah saw. kepada para sahabat. Ketiga unsur tersebut merupakan

⁷⁴ Hardivizon, "Metode Pembelajaran Rasulullah Saw (Telaah Kualitas Dan Makna Hadis)," *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 02 (2017).

⁷⁵ Richard C. Martin, *Encyclopedia of Islam and the Muslim World*, 2004.

komponen utama dalam *game-based learning* yang dirancang untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa konsep *game-based learning* tidak bertentangan dengan nilai-nilai pendidikan Islam. Prinsip pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, memberikan tantangan, serta disertai penghargaan telah tercermin dalam ajaran Al-Qur'an, hadis, dan pemikiran ulama pendidikan Islam. Oleh karena itu, penerapan *game-based learning* dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik, termasuk dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis.

2. Berpikir Kreatif dalam Islam

Islam mendorong umatnya untuk terus berpikir, belajar, dan mengembangkan potensi diri. Kemampuan berpikir kreatif menjadi salah satu bentuk ikhtiar manusia dalam menciptakan perubahan ke arah yang lebih baik. Hal ini sebagaimana dijelaskan dalam firman Allah SWT dalam QS. Ar-Ra'd ayat 11 yang berbunyi:

حَتَّىٰ قَوْمٍ مَّا يُغَيِّرُ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ ۚ إِنَّ اللَّهَ أَمْرٌ ۚ مِنْ يَحْفَظُونَهُ خَلْفَهُ وَمِنْ يَدَيْهِ بَيْنَ مَنْ مَعْقِلَتٌ لَهُ
 (١١) وَإِلَىٰ مِنْ دُونِهِ مَن لَّهُمْ وَمَا لَهُ مَرَدٌّ فَلَا سُوْءًا يَفْعَلُ اللَّهُ أَرَادَ وَإِذَا بِأَنْفُسِهِمْ مَّا يُغَيِّرُوا

Artinya: “Baginya (manusia) ada (malaikat-malaikat) yang menyertainya secara bergiliran dari depan dan belakangnya yang menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka. Apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, tidak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia”.

Ayat tersebut menegaskan bahwa perubahan harus dimulai dari usaha manusia sendiri, termasuk dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan kreativitas. Kreativitas dalam Islam tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan menciptakan sesuatu yang baru, tetapi juga kemampuan menemukan solusi dan melakukan perbaikan menuju hal yang lebih baik. Oleh karena itu, setiap individu dituntut untuk terus belajar, berpikir, dan mengembangkan potensi dirinya agar mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan.

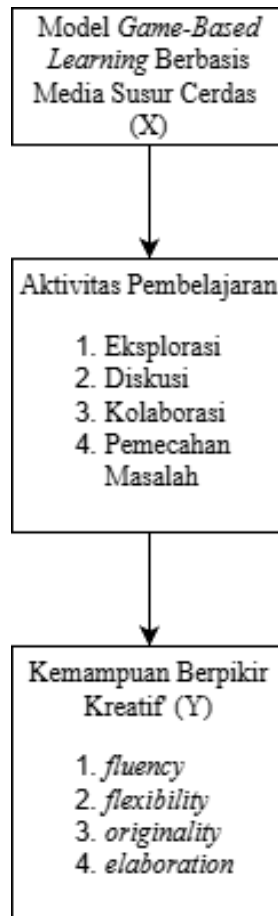
Dalam proses pendidikan, kemampuan berpikir kreatif sangat penting untuk membantu siswa menghasilkan ide, memecahkan masalah, dan memahami materi secara mendalam. Pembelajaran yang aktif dan inovatif, seperti penggunaan model *game-based learning*, dapat menjadi sarana untuk melatih kreativitas siswa. Dengan demikian, berpikir kreatif dalam Islam merupakan bentuk ikhtiar manusia dalam mengembangkan potensi diri untuk menciptakan perubahan yang positif, bermanfaat, dan bernilai ibadah.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini didasarkan pada teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial. Salah satu penerapan teori konstruktivisme dalam pembelajaran adalah model *game-based learning* (GBL), yaitu model pembelajaran yang memanfaatkan permainan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Dalam penelitian ini, penerapan GBL didukung oleh media Susur Cerdas yang diadaptasi dari konsep Treasure Hunt. Media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi, berdiskusi, bekerja sama, dan memecahkan masalah melalui petunjuk-petunjuk yang tersedia. Aktivitas tersebut dapat mendorong siswa untuk berpikir lebih fleksibel, kreatif, dan inovatif.

Kemampuan berpikir kreatif dalam penelitian ini mengacu pada teori J.P. Guilford yang meliputi empat indikator, yaitu kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originality), dan elaborasi (elaboration). Dengan demikian, model *game-based learning* berbasis media Susur Cerdas diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hubungan antarvariabel tersebut digambarkan dalam kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan yang mengandung dugaan sementara terhadap suatu fenomena yang sedang diteliti untuk tujuan pemahaman. Hipotesis berfungsi sebagai jawaban awal dari rumusan masalah penelitian, namun masih memerlukan pembuktian melalui data empiris, sebab jawaban tersebut baru bersumber pada landasan teori yang relevan dan belum diuji secara nyata.⁷⁶ Sejalan dengan penelitian Kartika Yuni Purwanti dkk, yang menunjukkan bahwa penerapan model GBL berbasis media dapat

⁷⁶ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2013.

meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Nol (H_0) : tidak ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *game-based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di MTs Bahrul Ulum Tajinan
2. Hipotesis Alternatif (H_a) : ada pengaruh signifikan dari model pembelajaran *game-based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di MTs Bahrul Ulum Tajinan

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menganalisis dampak penerapan model *game-based learning* berbasis Susur Cerdas terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di MTs Bahrul Ulum Tajinan. Data yang didapatkan berupa angka-angka yang kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik statistik.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen berupa desain *quasi experimental* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Metode ini menggunakan perlakuan tertentu dalam kondisi yang terkontrol untuk menentukan hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan terikat. Dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data melalui pretest dan posttest pada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan model *game-based learning* (GBL), sedangkan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Berikut ini adalah tabel rancangan metode penelitian:⁷⁷

⁷⁷ Sugiyono.

Tabel 3. 1 Rancangan Penelitian

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₃

Keterangan:

O₁ : Pretest (soal) kelas eksperimen

O₂ : Posttest (soal) kelas eksperimen

O₃ : Pretest (soal) pada kelas kontrol

O₄ : Posttest (soal) pada kelas kontrol

X : Perlakuan model *game-based learning* berbasis media susur cerdas

- : Perlakuan metode pembelajaran ceramah, dan tanya jawab

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini berada di MTs Bahrul Ulum Tajinan yang beralamatkan di Jl. Raya Tajinan No. 50, Desa/Kelurahan Tambakasri, Kec. Tajinan, Kab. Malang. Peneliti memilih lokasi ini sesuai dengan karakter permasalahan yang peneliti angkat.

3. Variabel Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan dua variabel yaitu:

a. Variabel Independen (Variabel Bebas)

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas yaitu Model *game-based learning* berbasis Media Susur Cerdas (X).

b. Variabel Dependen (Variabel Terikat)

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat yaitu Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa (Y).

4. Populasi dan Sampel

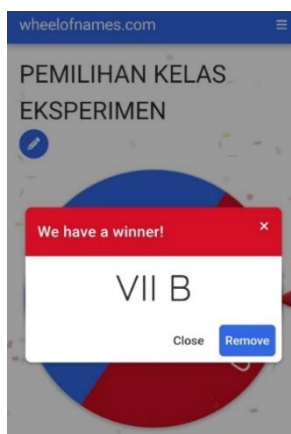
Dalam bukunya yang berjudul *Research Design Sixth Edition* Creswell menekankan bahwa populasi adalah “*the group of individuals to which researchers intend to generalize their findings*”, yaitu sekelompok individu yang menjadi sasaran peneliti untuk menggeneralisasi temuannya. Dapat disimpulkan bahwa populasi adalah gambaran besar yang ingin dipahami oleh peneliti.⁷⁸ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTs Bahrul Ulum Tajinan.

Sampel merupakan subkelompok dari populasi yang dipilih untuk memberikan data dalam penelitian.⁷⁹ Sampel dalam penelitian ini terdiri atas dua kelas, yaitu kelas VII A dan VII B. Kelas VII A berjumlah 32 siswa, sedangkan kelas VII B berjumlah 34 siswa. Berdasarkan data nilai ulangan harian (UH), rata-rata nilai kelas VII A adalah 78, sedangkan rata-rata nilai kelas VII B adalah 77. Pemilihan kedua kelas ini dilakukan secara *purposive* dengan pertimbangan bahwa keduanya memiliki rata-rata nilai yang hampir sama atau mendekati, sehingga dianggap memiliki kemampuan akademik yang

⁷⁸ Creswell J. W. and Creswell J. D., “Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches,” in *SAGE Publications, Inc.*, 2023, 196, <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.

⁷⁹ Creswell J. W. and D.

relatif seimbang. Dengan demikian, perbedaan hasil belajar yang muncul nantinya dapat lebih mencerminkan pengaruh perlakuan yang diberikan, bukan karena perbedaan kemampuan awal siswa. Penentuan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik random untuk mengetahui kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan memanfaatkan aplikasi spin *wheel of names*. Berikut gambar perolehan teknik random sampel:



Gambar 3. 1 Hasil Perolehan Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil pengundian tersebut gambar 3.1, diperoleh bahwa kelas VII A ditetapkan sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas VII B sebagai kelas eksperimen. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapatkan perlakuan dengan menerapkan model *game-based learning* berbasis Susur Cerdas, sedangkan kelas kontrol adalah kelas dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah, dan tanya jawab.

5. Data dan Sumber Data

Data dibagi menjadi dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder.

a. Data primer

Hasil data primer pada sumber penelitian ini meliputi hasil pretest dan posttest siswa kelas VII MTs Bahrul Ulum Tajinan.

b. Data sekunder

Hasil dari data sekunder pada penelitian ini diambil dari modul ajar dan dokumentasi saat pembelajaran dari siswa kelas VII A dan kelas VII B.

6. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen berupa tes uraian. Tes diberikan dalam bentuk soal *pretest* dan *posttest* yang ditujukan kepada subjek penelitian untuk mengetahui perbedaan kemampuan sebelum dan sesudah perlakuan. Penyusunan butir soal dan pedoman penilaian dalam penelitian ini diadaptasi dari teori berpikir kreatif J.P. Guilford (1967) yang mencakup empat aspek utama, yaitu *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (kerincian). peneliti menggunakan instrumen berupa tes uraian. Tes diberikan dalam bentuk soal *pretest* dan *posttest* yang ditujukan kepada subjek penelitian untuk mengetahui perbedaan kemampuan sebelum dan sesudah perlakuan. Penyusunan butir soal dan pedoman penilaian dalam penelitian ini diadaptasi dari teori berpikir kreatif J.P. Guilford (1967) yang mencakup empat aspek utama, yaitu *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (kerincian).

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Soal *Pretest-Posttest* berdasarkan Indikator Berpikir Kreatif

Capaian Pembelajaran	Indikator Utama	Indikator Berpikir Kreatif	Level Kognitif	No Soal
Peserta didik mampu menganalisis peranan masyarakat dalam kegiatan ekonomi	Membedakan peran pelaku ekonomi di lingkungan sekitar	Kelancaran Berpikir	C4	1
Peserta didik mampu memahami hubungan kegiatan ekonomi	Mengaitkan hubungan produksi, distribusi, dan konsumsi	Kelancaran Berpikir	C4	2
Peserta didik mampu menganalisis dampak kegiatan ekonomi	Menganalisis dampak perubahan pola konsumsi	Kelancaran Berpikir	C4	3
Peserta didik mampu mengembangkan ide kreatif dalam kegiatan ekonomi	Menghasilkan ide untuk mempertahankan usaha lokal	Keaslian	C5	4
Peserta didik mampu mengevaluasi proses produksi	Memeriksa hambatan produksi dan menghasilkan solusi	Keaslian	C5	5
Peserta didik mampu meningkatkan nilai tambah produk lokal	Menghasilkan gagasan peningkatan nilai tambah	Keaslian	C5	6
Peserta didik mampu mengidentifikasi masalah ekonomi	Mengkritik penyebab masalah ekonomi	Keluwesan	C5	7
Peserta didik mampu menganalisis masalah ekonomi masyarakat	Menganalisis dampak persaingan usaha	Keluwesan	C4	8
Peserta didik mampu memahami peran konsumen	Menghasilkan ide konsumsi bijak	Keluwesan	C5	9
Peserta didik mampu merancang solusi distribusi	Membuat perencanaan solusi distribusi	Elaborasi	C6	10
Peserta didik mampu merancang sistem distribusi adil	Mengembangkan prosedur distribusi	Elaborasi	C6	11
Peserta didik mampu menganalisis interaksi pelaku ekonomi	Mengaitkan hubungan antar pelaku ekonomi	Elaborasi	C4	12
Peserta didik mampu mengevaluasi keberlanjutan kerja sama ekonomi	Memeriksa faktor keberlanjutan kerja sama	Elaborasi	C5	13

Peserta didik mampu memanfaatkan potensi lingkungan	Menghasilkan konsep pemanfaatan potensi ekonomi lokal	Keaslian	C6	14
Peserta didik mampu merumuskan strategi pengembangan usaha	Membuat perencanaan strategi berbasis teknologi	Elaborasi	C6	15

Tabel 3. 3 Pedoman Penilaian Tes

Aspek	Nomor Soal	Respon Siswa	Skor
Kelancaran berpikir	1, 2, 3	Siswa tidak memberikan jawaban sama sekali atau jawaban yang disampaikan tidak berkaitan dengan penyelesaian masalah.	0
		Siswa memberikan jawaban yang kurang relevan terhadap permasalahan namun menghasilkan jawaban benar.	1
		Siswa menjawab dengan ide yang relevan terhadap permasalahan, tetapi hasilnya masih salah.	2
		Siswa mampu menyelesaikan soal dengan beberapa ide relevan dan hasil benar.	3
		Siswa menampilkan banyak ide yang sesuai dengan pemecahan masalah dan memperoleh hasil benar.	4
Keluwasan berpikir	7, 8, 9	Siswa tidak menjawab atau memberikan satu jenis jawaban yang tidak bervariasi serta hasilnya salah.	0
		Siswa memberikan satu jenis jawaban tanpa variasi tetapi hasilnya benar.	1
		Siswa memberikan beberapa variasi jawaban, namun hasil keseluruhan masih salah.	2
		Siswa menyajikan beberapa jawaban dengan variasi berbeda, sebagian benar dan sebagian salah.	3
		Siswa mampu memberikan berbagai alternatif jawaban yang seluruhnya benar.	4
Elaborasi	10, 11, 12, 14	Siswa tidak memberikan jawaban atau memberikan jawaban yang tidak terperinci dan salah.	0
		Siswa memberikan jawaban yang sederhana dan kurang terperinci, namun hasilnya benar.	1
		Siswa memberikan jawaban yang rinci tetapi hasil akhirnya salah.	2
		Siswa menyampaikan jawaban yang cukup terperinci dan hasilnya hampir benar.	3
		Siswa memberikan jawaban yang terperinci secara lengkap dan hasilnya benar.	4
Keaslian	4, 5, 6, 13	Siswa tidak menjawab atau memberikan jawaban yang salah.	0
		Siswa menjawab dengan cara sendiri, tanpa mengikuti contoh yang ada, meskipun langkahnya belum terarah, namun hasil akhirnya benar.	1

		Siswa menggunakan cara sendiri yang sudah mulai terarah, prosesnya belum selesai sepenuhnya, tetapi hasil akhirnya benar.	2
		Siswa menjawab dengan cara yang unik dan langkah-langkahnya terarah serta lengkap, tetapi hasil akhirnya masih salah.	3
		Siswa menyelesaikan soal dengan cara yang benar-benar hasil pemikirannya sendiri, prosesnya terarah, perhitungannya tepat, dan hasilnya benar.	4

7. Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Validitas butir soal uraian dihitung menggunakan rumus Product Moment Pearson dengan bantuan SPSS versi 25, yaitu dengan mengorelasikan antara skor tiap butir soal (X_p) dan skor total (X_t). Rumus Product Moment digunakan karena jenis data yang dikorelasikan merupakan data interval dengan data interval, sehingga sesuai untuk mengukur hubungan linear antara kedua variabel tersebut. Kriteria penentuan valid atau tidak instrumen didasarkan pada perbandingan antara nilai r hitung dan r tabel pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan valid. Sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan tidak valid.⁸⁰

⁸⁰ Ina Magdalena dkk., "Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan," *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains* 3, no. 2 (2021): 198–214, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.

Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas

Nomor Soal	r-tabel	r-hitung	Nilai Signifikansi	Keterangan
1	0,349	0,516	0,003	Valid
2	0,349	0,590	0,000	Valid
3	0,349	0,631	0,000	Valid
4	0,349	0,635	0,000	Valid
5	0,349	0,548	0,001	Valid
6	0,349	0,684	0,000	Valid
7	0,349	0,574	0,001	Valid
8	0,349	0,471	0,006	Valid
9	0,349	0,592	0,000	Valid
10	0,349	0,477	0,006	Valid
11	0,349	0,054	0,768	Tidak Valid
12	0,349	0,459	0,008	Valid
13	0,349	0,707	0,000	Valid
14	0,349	0,719	0,000	Valid
15	0,349	0,609	0,000	Valid

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan SPSS, sebagaimana ditunjukkan pada tabel hasil uji validitas, dari 15 butir soal yang dianalisis terdapat 1 butir soal yang dinyatakan tidak valid. Hal tersebut disebabkan karena nilai signifikansi (Sig.) pada soal nomor 11 lebih besar dari 0,05, sehingga butir soal tersebut dihapus (deleted) dari instrumen penelitian. Selanjutnya, 14 butir soal lainnya yang memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05 dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui Tingkat konsistensi suatu instrumen penelitian. Pada penelitian ini, pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan SPSS versi 25 dengan metode *Cronbach's Alpha*. Instrumen dinyatakan

reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,06$, sedangkan apabila nilai *Cronbach's Alpha* $< 0,06$ maka instrumen dinyatakan tidak reliabel.⁸¹

Tabel 3. 5 Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
0,898	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan SPSS dengan metode *Cronbach's Alpha*, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,898, yang lebih besar dari 0,06. Oleh karena itu, instrumen penelitian dinyatakan reliabel. Dengan demikian, setelah melalui uji validitas dan reliabilitas, angket yang digunakan telah layak digunakan dan data yang diperoleh dapat dianalisis lebih lanjut.

c. Uji Kesukaran

Uji kesukaran dilakukan untuk mengetahui tingkat kesulitan setiap butir soal sehingga diperoleh variasi soal yang seimbang antara soal mudah, sedang, dan sukar. Tingkat kesukaran ditentukan berdasarkan indeks kesukaran (P) yang menunjukkan proporsi peserta didik yang mampu menjawab soal dengan benar.⁸²

Uji ini penting dilakukan agar instrumen yang digunakan tidak terlalu mudah maupun terlalu sulit, sehingga mampu

⁸¹ Magdalena dkk.

⁸² Magdalena dkk.

mengukur kemampuan peserta didik secara optimal. Selain itu, keseimbangan tingkat kesukaran juga mendukung kualitas instrumen agar lebih valid dan reliabel. Adapun klasifikasi tingkat kesulitan soal menurut Witherington dalam Anas Sudijono dapat dijelaskan sebagai berikut:⁸³

Tabel 3. 6 Kriteria Indeks Kesukaran Soal

Besarnya Nilai P	Kategori Nilai
0,00 - 0,30	Soal Sukar
0,31 - 0,70	Soal Sedang
0,71 - 1,00	Soal Mudah

Tabel 3. 7 Hasil Uji Kesukaran

No	Nilai Kesukaran	Kriteria
1	0.70	Sedang
2	0,64	Sedang
3	0,65	Sedang
4	0,70	Sedang
5	0,65	Sedang
6	0,68	Sedang
7	0,67	Sedang
8	0,69	Sedang
9	0,68	Sedang
10	0,69	Sedang
11	0,68	Sedang
12	0,68	Sedang
13	0,64	Sedang
14	0,65	Sedang
15	0,66	Sedang

Berdasarkan hasil perhitungan indeks kesukaran yang disajikan pada Tabel 3.7, diketahui bahwa seluruh butir soal

⁸³ A Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (PT RajaGrafindo, 1998), <https://books.google.co.id/books?id=6Y-TtQEACAAJ>.

memiliki nilai indeks kesukaran pada rentang 0,64–0,70 sehingga seluruh soal termasuk dalam kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan memiliki tingkat kesulitan yang proporsional, yaitu tidak terlalu mudah maupun terlalu sulit bagi peserta didik. Tingkat kesukaran yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa butir soal dapat digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik secara optimal. Temuan ini didukung dengan penelitian Susiningrum (2018) yang menunjukkan bahwa instrumen kemampuan berpikir kreatif dengan dominasi tingkat kesukaran sedang tetap dinyatakan layak digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa karena memenuhi kriteria validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda yang baik.⁸⁴

d. Uji Daya Beda

Daya beda suatu butir soal menunjukkan kemampuan suatu soal dalam membedakan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah. Semakin tinggi nilai daya beda, maka semakin baik kemampuan soal dalam mengidentifikasi perbedaan tingkat kemampuan peserta didik. Indeks yang digunakan untuk

⁸⁴ Dwiana Susiningrum, “Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Hang Tuah 1 Surabaya,” *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 6, no. 3 (2018): 195–200.

menunjukkan daya beda soal disebut indeks diskriminasi (D).⁸⁵

Pada penelitian ini, uji daya beda untuk soal berbentuk uraian dianalisis menggunakan SPSS versi 25, melalui analisis korelasi antara skor masing-masing butir soal dengan skor total tes.

Dalam output SPSS, nilai daya beda setiap butir soal dapat dilihat pada tabel *Item-Total Statistics*, khususnya pada kolom *Corrected Item-Total Correlation*. Nilai pada kolom tersebut menunjukkan koefisien korelasi antara skor setiap butir soal dengan skor total tes yang telah dikoreksi, sehingga digunakan sebagai indikator daya beda butir soal.

Nilai koefisien korelasi yang tinggi menunjukkan bahwa butir soal memiliki daya beda yang baik, sedangkan nilai korelasi yang rendah atau bertanda negatif menunjukkan bahwa butir soal kurang mampu membedakan kemampuan peserta didik dan perlu direvisi atau tidak digunakan.⁸⁶ Adapun kriteria daya beda soal yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:⁸⁷

Tabel 3. 8 Kriteria Uji Daya Beda

Indeks Daya Beda	Klasifikasi	Interpretasi
0,70 – 1,00	<i>Excellent</i>	Baik sekali

⁸⁵ Aloisius Loka Son, “Instrumentasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Analisis Reliabilitas, Validitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal,” *Gema Wiralodra* 10, no. 1 (2019): 41–52, <https://doi.org/10.31943/gemawiralodra.v10i1.8>.

⁸⁶ Sri Nurhalimah dkk., “Hubungan Antara Validitas Item Dengan Daya Pembeda Dan Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda PAS,” *Jurnal Natural Science Educational Research* 4, no. 3 (2022): 249–57.

⁸⁷ Laela Umi Fatimah dan Khairuddin Alfath, “Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda Dan Fungsi Distraktor,” *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam* 8, no. 2 (2019): 37–64, <https://doi.org/10.36668/jal.v8i2.115>.

0,40 – 0,69	<i>Good</i>	Baik
0,20 – 0,39	<i>Satisfactory</i>	Cukup
0,00 – 0,19	<i>Poor</i>	Kurang baik
Bertanda negatif	-	Jelek sekali

Tabel 3. 9 Hasil Uji Daya Beda

No Soal	Nilai Daya Beda	Kriteria
1	0,441	Baik
2	0,608	Baik
3	0,606	Baik
4	0,713	Baik sekali
5	0,508	Baik
6	0,739	Baik sekali
7	0,516	Baik
8	0,507	Baik
9	0,591	Baik
10	0,549	Baik
11	0,232	Cukup
12	0,503	Baik
13	0,716	Baik sekali
14	0,752	Baik sekali
15	0,640	Baik

Berdasarkan hasil uji daya beda pada Tabel 3.9, diketahui bahwa sebagian besar butir soal memiliki daya beda dengan kategori baik hingga baik sekali. Adapun butir soal berada pada kategori cukup, namun masih dapat digunakan karena masih mampu membedakan kemampuan peserta didik

8. Teknik Pengumpulan Data

a. Tes

Teknik tes pada penelitian ini dimanfaatkan sebagai alat untuk mengumpulkan data hasil pengukuran sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan, dengan tujuan menilai tingkat

kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan suatu permasalahan.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan proses pengumpulan data yang dimanfaatkan sebagai pelengkap dan pendukung hasil penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan proses dokumentasi melalui pengambilan foto dan rekaman video selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

9. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model *game-based learning* berbasis media Susur Cerdas terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa MTs Bahrul Ulum Tajinan. Analisis dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu uji prasyarat (uji normalitas dan uji homogenitas), uji hipotesis.

a. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan SPSS versi 25 for windows, karena jumlah sampel siswa kurang dari 50. Uji Shapiro-Wilk dianggap lebih akurat dan tepat untuk sampel dengan ukuran kecil hingga

sedang.⁸⁸ Apabila nilai signifikansi data lebih besar dari 0,05 data dianggap berdistribusi normal. Jika nilai Signifikansi kurang dari 0,05 data dianggap tidak berdistribusi normal.⁸⁹

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kedua kelas memiliki varians yang sama. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan Uji Levene. Proses uji homogenitas ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25 for windows. Dalam uji ini, kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut: nilai signifikansi (Sig.) data homogen jika lebih besar dari 0,05, sedangkan jika nilai Sig. kurang atau sama dengan 0,05, maka data tidak homogen.⁹⁰

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan proses analisis statistik yang bertujuan untuk memastikan bahwa hipotesis penelitian benar berdasarkan data empiris yang memenuhi asumsi dasar.⁹¹ Dalam proses ini, terdapat dua bentuk hipotesis, yaitu hipotesis nol (H_0)

⁸⁸ Ahadi Giatma Dwijuna dan Zain Neni Nur Laili Ersela, "The Simulation Study of Normality Test Using Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling, and Shapiro-Wilk," *Eigen Mathematics Journal* 6, no. 1 (2023): 11–19.

⁸⁹ Muhammad Isnaini dkk., "Teknik Analisis Data Uji Normalitas," *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah* 4, no. 2 (2025): 1377–84.

⁹⁰ Rektor Sianturi, "Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis," *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama* 8, no. 1 (2022): 386–97, <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>.

⁹¹ Prihaten Maskhuliah dkk., "Hipotesis Penelitian Dalam Statistik Manajemen Pendidikan: Konsep, Jenis, Dan Prosedur Pengujian," *Jurnal Penelitian Nusantara* 1, no. 8 (2025): 425–33.

yang menyatakan tidak adanya pengaruh atau perbedaan, serta hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan adanya pengaruh atau perbedaan antara variabel yang diteliti. Tujuan utama dari uji hipotesis adalah untuk menentukan apakah terdapat bukti empiris yang cukup untuk menolak hipotesis nol dan menerima hipotesis alternatif.

Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *game-based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan uji parametrik *Independent Sample t-test*. Uji *Independent Sample t-test* merupakan uji parametrik yang digunakan untuk membandingkan dua kelompok yang tidak berpasangan (independen), guna mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.⁹² Hasil uji *Independent Sample t-test* menunjukkan bahwa apabila nilai signifikansi (p-value) kurang dari 0,05, maka variabel bebas memiliki pengaruh terhadap variabel terikat.

10. Prosedur Data

Selama proses penelitian, peneliti melakukan sejumlah langkah yang dikenal sebagai prosedur penelitian. Secara umum, ada tiga tahap

⁹² Putri Nur Hotim Hodijah, Wahyu Lestari, dan Darwin Djeni, "Pengaruh Penggunaan Learning Management System (LMS) Sevimaedlink Terhadap Kamandirian Belajar Dan Kemampuan Berfikir Kreatif," *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 12, no. 2 (2025): 188–98, <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v12i2.7979>.

utama dalam penelitian ini: pra-lapangan, pelaksanaan penelitian, dan analisis data.

a. Tahap Pra-Lapangan

Sebelum penelitian di lapangan dilakukan, tahapan ini merupakan langkah awal. Beberapa kegiatan yang dilakukan peneliti saat ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengajukan surat izin kepada Kepala MTs Bahrul Ulum Tajinan untuk mendapatkan persetujuan untuk melakukan penelitian.
- 2) Melakukan koordinasi dengan guru mata pelajaran IPS terkait proses pembelajaran
- 3) Menyusun rancangan kegiatan penelitian yang meliputi modul ajar, LKPD, serta media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran
- 4) Merancang instrumen penelitian berupa tes untuk mengukur hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan penelitian
- 5) Melakukan uji coba instrumen melalui uji validitas ahli dan uji empiris agar instrumen yang digunakan dinyatakan layak dan reliabel

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Melaksanakan pre-test pada kedua kelas (eksperimen dan kontrol) untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum perlakuan diberikan

- 2) Memberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda
- 3) Memberikan posttest pada kedua kelas
- 4) Mengumpulkan data hasil pre-test dan post-test untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan teknik analisis statistik yang telah ditentukan

c. Tahap Analisis Data

- 1) Mengolah dan menganalisis seluruh data yang telah diperoleh dari tahap pelaksanaan dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 25 for windows
- 2) Melakukan uji prasyarat dan uji hipotesis
- 3) Menyusun laporan penelitian secara sistematis berdasarkan hasil analisis data dan temuan di lapangan, dengan menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data Sekolah

1. Identitas Madrasah

Nama Sekolah : Madrasah Tsanawiyah Bahrul Ulum Tajinan

NSM : 121235070134

NPSN : 20581335

Status Akreditasi : A

Provinsi : Jawa Timur

Kabupaten : Malang

Kecamatan : Tajinan

Jalan dan Nomor : Jl. Raya Tajinan No.50

Kode Pos : 65172

Telepon : 0341 751584

Email : mtsbahrululumtjn@gmail.com

2. Visi dan Misi MTs Bahrul Ulum Tajinan

a. Visi

“Terwujudnya Madrasah yang Unggul dan Rujukan dalam Pendidikan guna menghasilkan Lulusan yang memiliki Kecerdasan, Disiplin, dan Berakhlaqul Karimah”

b. Misi

- 1) Menyelenggarakan pembelajaran dalam mengembangkan multipleintelligences anak didik.

- 2) Menyelenggarakan pembelajaran internalisasi nilai-nilai cinta ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.
- 3) Menyelenggarakan pembelajaran dalam mengembangkan akhlakul karimah anak didik.
- 4) Menyelenggarakan pembelajaran internalisasi nilai-nilai cinta Allah, Rosul, sesama dan alam semesta.
- 5) Menyelenggarakan pembelajaran dalam mengembangkan Wawasan Nusantara anak didik.
- 6) Menyelenggarakan pembelajaran internalisasi nilai-nilai cinta diri, bangsa dan negara.

B. Hasil Penelitian

1. Rancangan Eksperimen Model Game Based Learning Berbasis Media Susur Cerdas di MTs Bahrul Ulum Tajinan Pada Mata Pelajaran IPS

Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan, yaitu Januari hingga Februari 2026, dengan durasi pembelajaran 180 menit setiap pertemuan. Penelitian melibatkan dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, yang diberikan perlakuan berbeda.

a. Proses pembelajaran pada kelas kontrol

Pembelajaran pada kelas kontrol dilaksanakan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru memasuki kelas, mengucapkan salam, dan memimpin doa bersama. Selanjutnya, guru melakukan presensi kehadiran siswa serta menyiapkan kondisi kelas agar siap mengikuti

pembelajaran. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pada kegiatan inti, guru menjelaskan materi kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar menggunakan media PowerPoint. Siswa diminta untuk memperhatikan penjelasan yang disampaikan serta mencatat poin-poin penting.



Gambar 4. 1 Kegiatan Pembelajaran menggunakan PowerPoint pada Kelas Kontrol

Setelah penyampaian materi, guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa terkait materi yang telah dijelaskan. Beberapa siswa menjawab pertanyaan yang diberikan, sementara siswa lain mendengarkan. Selanjutnya, guru memberikan latihan soal kepada siswa untuk dikerjakan secara individu. Siswa mengerjakan soal di tempat masing-masing, kemudian guru membahas jawaban bersama siswa di depan kelas.



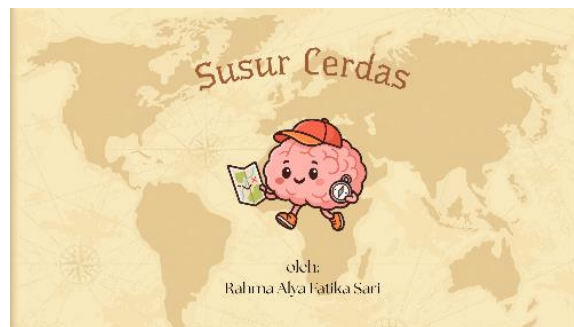
Gambar 4. 2 Kegiatan Siswa Mengerjakan Latihan Soal pada Kelas Kontrol

Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran. Pembelajaran diakhiri dengan doa dan salam penutup.

b. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen

Pembelajaran pada kelas eksperimen dilaksanakan menggunakan model *game-based learning* yang diimplementasikan melalui media Susur Cerdas. Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru memasuki kelas, mengucapkan salam, memimpin doa, serta melakukan presensi kehadiran siswa. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Pada tahap pertama, yaitu menentukan permainan sesuai topik, guru menyiapkan media Susur Cerdas yang telah disesuaikan dengan materi kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar. Guru merancang alur permainan serta menyiapkan petunjuk (clue) yang berkaitan dengan konsep produksi, distribusi, dan konsumsi.





Gambar 4. 3 Media Susur Cerdas

Pada tahap kedua, yaitu penjelasan konsep, guru menyampaikan materi secara singkat menggunakan media PowerPoint sebagai pengantar sebelum kegiatan permainan dimulai. Siswa memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru.

Pada tahap ketiga, yaitu menyepakati aturan permainan, guru menjelaskan mekanisme permainan Susur Cerdas, meliputi tata cara bermain, alur kegiatan, serta ketentuan dalam menyelesaikan setiap petunjuk. Siswa kemudian dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan petunjuk awal untuk memulai permainan.

Pada tahap keempat, yaitu pelaksanaan permainan, siswa mulai melakukan kegiatan Susur Cerdas dengan mencari dan menyelesaikan setiap petunjuk yang tersedia. Pada setiap tahap, siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menjawab soal sebelum melanjutkan ke petunjuk berikutnya.



Gambar 4. 4 Pelaksanaan Permainan Susur Cerdas

Pada tahap kelima, yaitu penyusunan rangkuman, setiap kelompok menyusun kembali materi yang telah diperoleh selama kegiatan permainan berlangsung. Rangkuman disusun berdasarkan hasil diskusi dan jawaban dari setiap petunjuk yang telah diselesaikan.

Pada tahap keenam, yaitu refleksi pembelajaran, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pengalaman selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa menyampaikan hasil diskusi serta kegiatan yang telah dilakukan. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan penyimpulan materi bersama dan penutup berupa doa serta salam.

2. Hasil Pretest dan Posttest

Untuk memperoleh data kemampuan berpikir kreatif siswa, dilakukan pengukuran melalui pretest dan posttest pada kedua kelas. Pretest diberikan sebelum pembelajaran dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan posttest diberikan setelah

pembelajaran untuk mengetahui hasil setelah perlakuan diberikan. Hasil pengukuran tersebut disajikan pada Tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Pretest-Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Keterangan	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Siswa	32	32	34	34
Nilai Tertinggi	69	72	68	79
Nilai Terendah	55	58	53	55
Rata-rata	60,156	62,688	59,941	67,852

Berdasarkan hasil pengukuran tersebut, diketahui bahwa nilai rata-rata pretest pada kelas kontrol sebesar 60,156, sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 59,941. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas relatif sama. Setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol meningkat menjadi 62,688, dengan kenaikan sebesar 2,532. Sementara itu, pada kelas eksperimen nilai rata-rata meningkat menjadi 67,852, dengan kenaikan sebesar 7,911. Perbedaan peningkatan nilai antara kedua kelas menunjukkan adanya variasi hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran yang berbeda, di mana kelas eksperimen memperlihatkan peningkatan yang lebih menonjol dibandingkan kelas kontrol.

3. Analisis Data Penelitian

Data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol selanjutnya dianalisis untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang terjadi. Proses analisis diawali dengan uji

prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah kedua uji tersebut terpenuhi, analisis dilanjutkan pada tahap pengujian hipotesis.

a. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk, karena jumlah sampel siswa kurang dari 50. Uji Shapiro-Wilk dianggap lebih akurat dan tepat untuk sampel dengan ukuran kecil hingga sedang. Apabila nilai signifikansi data $> 0,05$ data dianggap berdistribusi normal. Jika nilai Signifikansi $< 0,05$ data dianggap tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kelas	Sig.	Keterangan
Kemampuan Berpikir Kreatif	Pretest Kontrol	0,513	Normal
	Posttest Kontrol	0,813	Normal
	Pretest Eksperimen	0,277	Normal
	Posttest Eksperimen	0,360	Normal

Berdasarkan Tabel 4.3, hasil uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk menunjukkan bahwa seluruh data memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Pada kelas kontrol, nilai signifikansi pretest sebesar 0,513 dan posttest sebesar 0,813. Sementara itu, pada kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi pretest

sebesar 0,277 dan posttest sebesar 0,360. Nilai signifikansi tersebut menunjukkan bahwa data kemampuan berpikir kreatif peserta didik, baik pada tahap pretest maupun posttest di kelas kontrol dan kelas eksperimen, berdistribusi normal. Kondisi ini menunjukkan bahwa data telah memenuhi salah satu syarat untuk dilanjutkan pada uji prasyarat berikutnya.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kedua kelas memiliki varians yang sama. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan Uji Levene. Proses uji homogenitas ini dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25 for windows . Dalam uji ini, kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut: nilai signifikansi (Sig.) data homogen jika lebih besar dari 0,05, sedangkan jika nilai Sig. kurang atau sama dengan 0,05, maka data tidak homogen. Hasil uji homogenitas disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Uji Homogenitas

Variabel	<i>Levene Statistic</i>	Sig.	Keterangan
Kemampuan Berpikir Kreatif	0,315	0,577	Homogen

Berdasarkan Tabel 4.4, hasil uji homogenitas menggunakan uji Levene menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,577. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga menunjukkan bahwa varians data pada kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sama. Kondisi ini menunjukkan bahwa data kemampuan berpikir kreatif pada kedua kelas bersifat homogen, sehingga memenuhi syarat untuk dilanjutkan pada pengujian hipotesis.

b. Uji Hipotesis

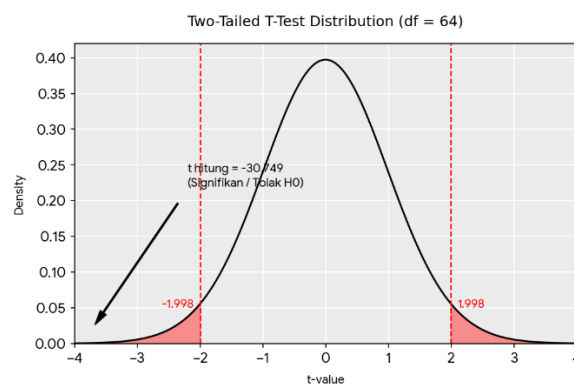
Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji parametrik yaitu *Independent Sample t-test*. Uji ini digunakan karena data penelitian telah memenuhi uji normalitas dan asumsi homogenitas, sehingga untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *game-based learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa, digunakan uji *Independent Sample t-test*. Hipotesis dinyatakan diterima apabila nilai sig. <0,05. Hasil uji hipotesis disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Uji Hipotesis

Mean	Std. Deviation	T	Sig. (2-tailed)
-24,656	64	-30,749	0,000

Berdasarkan Tabel 4.5, hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat

perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai t hitung sebesar $-30,749$ serta *mean difference* sebesar $-24,656$ menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa pada kedua kelompok berbeda secara nyata. Hasil ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *game-based learning* berbasis media Susur Cerdas memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.



Gambar 4. 5 Kurva Daerah Penerimaan dan Penolakan H_0

Untuk memperjelas hasil pengujian hipotesis, daerah penerimaan dan penolakan H_0 disajikan pada Gambar 4.1. Berdasarkan gambar tersebut, nilai t hitung sebesar $-30,749$ berada pada daerah penolakan H_0 , yaitu di sebelah kiri nilai t tabel ($-1,998$). Hal ini menunjukkan bahwa nilai t hitung berada di luar daerah penerimaan H_0 . Dengan demikian, keputusan yang diperoleh melalui kurva distribusi t konsisten dengan hasil uji signifikansi, yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu,

model pembelajaran *game-based learning* berbasis media Susur Cerdas terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Nilai signifikansi yang diperoleh ini tidak terjadi secara kebetulan, melainkan dipengaruhi oleh perbedaan perlakuan pembelajaran yang diberikan, khususnya melalui penerapan model *game-based learning* berbasis media Susur Cerdas yang terstruktur dalam beberapa sintaks pembelajaran. Untuk mengetahui peningkatan pada setiap indikator kemampuan berpikir kreatif, dilakukan analisis berdasarkan aspek kelancaran, keaslian, keluwesan, dan elaborasi. Hasil perhitungan rata-rata tiap indikator disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 5 Rata-rata Kemampuan Berpikir Kreatif Berdasarkan Indikator

Indikator	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Kelancaran	38,7	45,3	38	60,3
Keaslian	35,5	41,75	35,5	61
Keluwesasan	39	42	36	60
Elaborasi	35,5	55,7	37	65,5

Jika ditinjau lebih mendalam berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif, peningkatan pada kelas eksperimen terjadi pada seluruh aspek, yaitu kelancaran (fluency), keaslian (originality), keluwesan (flexibility), dan elaborasi (elaboration). Hal ini dapat dibuktikan dari hasil analisis data, di mana nilai rata-rata setiap indikator pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Pada aspek kelancaran, nilai meningkat dari 38 menjadi 60,3 pada aspek keaslian meningkat dari 35,5 menjadi 61 pada aspek keluwesan meningkat dari 36 menjadi 60 dan pada aspek elaborasi meningkat dari 37 menjadi 65,5. Sementara itu, pada kelas kontrol peningkatan yang terjadi relatif lebih rendah pada setiap indikator.

Peningkatan pada masing-masing indikator tersebut erat kaitannya dengan tahapan (sintaks) dalam model *game-based learning* yang diterapkan. Pada tahap pertama, yaitu menentukan permainan sesuai topik, siswa mulai distimulasi pada aspek kelancaran (fluency). Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam menghasilkan berbagai ide awal ketika memahami alur permainan dan merancang strategi penyelesaian. Peningkatan ini didukung oleh data yang menunjukkan adanya kenaikan signifikan pada indikator kelancaran setelah perlakuan diberikan.

Selanjutnya, pada tahap penjelasan konsep, kemampuan keluwesan (flexibility) siswa mulai berkembang. Siswa mampu melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang serta menghasilkan beragam alternatif jawaban berdasarkan pemahaman konsep yang telah diperoleh. Hal ini sejalan dengan peningkatan nilai keluwesan yang cukup tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

Pada tahap menyepakati aturan permainan, indikator keaslian (originality) mulai terlihat berkembang. Siswa dalam

kelompok menunjukkan kemampuan menghasilkan ide-ide yang unik dan berbeda dalam menentukan strategi permainan. Hal ini tercermin dari peningkatan nilai keaslian yang signifikan, yang menunjukkan bahwa siswa tidak hanya meniru, tetapi mampu menciptakan gagasan baru.

Tahap pelaksanaan permainan menjadi bagian yang paling dominan dalam meningkatkan indikator elaborasi (elaboration). Dalam tahap ini, siswa dituntut untuk mengembangkan jawaban secara rinci, menjelaskan alasan, serta mengaitkan konsep dengan situasi nyata. Data menunjukkan bahwa indikator elaborasi mengalami peningkatan paling tinggi dibandingkan indikator lainnya, yang menandakan bahwa siswa mampu memperluas dan memperdalam ide yang dimiliki.

Selain itu, tahap penyusunan rangkuman dan refleksi juga berperan dalam memperkuat seluruh indikator berpikir kreatif. Pada tahap ini, siswa tidak hanya mengulang informasi, tetapi juga mengorganisasi, mengevaluasi, dan mengembangkan pemahaman secara lebih sistematis. Proses ini memperkuat keterkaitan antara pengalaman belajar dan kemampuan berpikir kreatif secara keseluruhan.

Dengan demikian, hasil uji hipotesis yang signifikan didukung oleh peningkatan pada setiap indikator berpikir kreatif yang secara langsung dipengaruhi oleh sintaks dalam model *game-based learning*. Artinya, keberhasilan pembelajaran tidak

hanya terlihat dari perbedaan nilai akhir, tetapi juga dari proses yang mampu menstimulasi setiap aspek berpikir kreatif siswa secara terarah dan berkelanjutan.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Rancangan Eksperimen *Game Based Learning* Berbasis Media Susur Cerdas di MTs Bahrul Ulum Tajinan Pada Mata Pelajaran IPS

1. Pembelajaran pada Kelas Kontrol

Pembelajaran pada kelas kontrol dilaksanakan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab yang tidak terstruktur dengan guru sebagai pusat pembelajaran (*teacher-centered*). Dalam pembelajaran ini, guru berperan sebagai sumber utama informasi, sedangkan siswa lebih banyak menerima materi yang disampaikan tanpa terlibat secara aktif dalam proses menemukan dan membangun pengetahuan. Pemilihan kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan secara acak (*random*) sehingga kedua kelas memiliki kemampuan awal yang relatif setara. Kesetaraan tersebut ditunjukkan oleh hasil *pretest* yang memperlihatkan tidak adanya perbedaan kemampuan berpikir kreatif yang signifikan antara kedua kelas sebelum diberikan perlakuan. Kondisi ini menunjukkan bahwa perbedaan hasil yang diperoleh pada akhir penelitian lebih dipengaruhi oleh perlakuan pembelajaran yang diberikan daripada kemampuan awal siswa.

Karakteristik pembelajaran yang berpusat pada guru menunjukkan bahwa aktivitas belajar masih didominasi oleh proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Menurut teori konstruktivisme Jean Piaget, pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru kepada peserta didik, melainkan harus dibangun

secara aktif melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar.⁹³ Oleh karena itu, pembelajaran yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai penerima informasi berpotensi membatasi kesempatan siswa untuk mengonstruksi pengetahuannya sendiri. Temuan tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Sihombing yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode ceramah cenderung membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran karena interaksi lebih banyak didominasi oleh guru.⁹⁴ Kondisi tersebut menyebabkan siswa memiliki kesempatan yang terbatas untuk mengeksplorasi gagasan, mengemukakan pendapat, maupun membangun pemahamannya secara mandiri. Dengan demikian, pembelajaran konvensional pada kelas kontrol belum sepenuhnya mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Selama proses pembelajaran berlangsung, interaksi yang terjadi cenderung bersifat satu arah. Guru lebih banyak menjelaskan materi, sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Meskipun terdapat sesi tanya jawab, partisipasi siswa masih terbatas dan hanya didominasi oleh beberapa siswa yang aktif merespons. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu melibatkan seluruh siswa secara aktif dalam kegiatan belajar. Dalam

⁹³ Nurjamilah, Salsabila Alfiatur Rizki, M. Tizani Nawa Bi, dkk., "Teori Belajar Konstruktivisme" 4, no. 4 (2025): 6867–82.

⁹⁴ "Penerapan Model Student Teams Achievement Division (STAD) Dan Metode Ceramah Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Pematang Raya," *MANAGEMENT OF EDUCATION: JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM* 6, no. 1 (2020): 76–80.

perspektif konstruktivisme sosial Vygotsky, interaksi sosial merupakan faktor penting dalam perkembangan kognitif peserta didik karena melalui komunikasi dan diskusi siswa dapat membangun pengetahuan secara bersama-sama.⁹⁵ Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Saofiandi dkk. yang menyatakan bahwa pola komunikasi satu arah menyebabkan siswa cenderung pasif, minim interaksi, dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran.⁹⁶ Akibatnya, kesempatan siswa untuk bertukar ide, menyampaikan pendapat, serta mengembangkan pemahaman melalui diskusi menjadi terbatas. Oleh karena itu, proses konstruksi pengetahuan yang terjadi dalam pembelajaran konvensional belum berlangsung secara optimal.

Keterbatasan keterlibatan siswa selama pembelajaran berimplikasi pada kurang berkembangnya kemampuan berpikir kreatif. Menurut Guilford, kemampuan berpikir kreatif terdiri atas empat indikator utama, yaitu *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (elaborasi). Keempat indikator tersebut berkembang melalui aktivitas belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghasilkan berbagai ide, melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang, mengemukakan gagasan yang unik, serta mengembangkan jawaban secara rinci. Oleh karena itu, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran menjadi

⁹⁵ Yuyu Tresna Suci, "Menelaah Teori Vygotsky Dan Interdependensi Sosial Sebagai Landasan Teori Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Di Sekolah Dasar," *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2018): 231–39.

⁹⁶ Ari Saofiandi, Endah Andayani, dan Rusfandi Rusfandi, "Interaksi Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran IPS," *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)* 19, no. 1 (2025): 9–19, <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI>.

salah satu faktor penting yang mendukung berkembangnya kemampuan berpikir kreatif. Sebaliknya, ketika siswa lebih banyak berperan sebagai penerima informasi, kesempatan untuk melatih kemampuan berpikir kreatif menjadi lebih terbatas.⁹⁷

Berdasarkan hasil *posttest*, peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol tergolong rendah, yaitu dari rata-rata 60,156 menjadi 62,688. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional tetap memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa, namun peningkatannya belum optimal. Jika ditinjau berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif, peningkatan yang terjadi masih relatif terbatas pada aspek *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Siswa masih mengalami kesulitan dalam menghasilkan ide yang beragam, melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang, menemukan gagasan yang unik, serta mengembangkan jawaban secara rinci. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang didominasi oleh aktivitas guru belum mampu memberikan kesempatan yang cukup kepada siswa untuk mengembangkan berbagai aspek kemampuan berpikir kreatif secara optimal.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Virliani dan Sukmawati yang menyatakan bahwa rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dapat disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih bersifat

⁹⁷ I Putu Suardipa, "Kajian Creative Thinking Matematis Dalam Inovasi Pembelajaran," *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya* 3, no. 2 (2019): 15–22, <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/Purwadita>.

konvensional sehingga proses pembelajaran terfokus pada guru dan membuat siswa cenderung pasif. Akibatnya, siswa memiliki kesempatan yang terbatas untuk mengeksplorasi ide, mengemukakan berbagai alternatif jawaban, serta mengembangkan gagasan secara lebih mendalam. Oleh karena itu, meskipun pembelajaran konvensional mampu memberikan peningkatan terhadap kemampuan berpikir kreatif, peningkatan yang dihasilkan cenderung lebih rendah dan belum mampu mengembangkan seluruh indikator kemampuan berpikir kreatif secara maksimal.⁹⁸

2. Pembelajaran pada Kelas Eksperimen

Berbeda dengan kelas kontrol, pembelajaran pada kelas eksperimen dirancang secara sistematis melalui penerapan model *game-based learning* berbasis media Susur Cerdas. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada Bab IV, penerapan model tersebut menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional, yang ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai siswa sebesar 7,911. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memadukan unsur permainan ke dalam proses belajar mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan melibatkan siswa secara aktif. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Vina Elvira dkk. yang menyatakan bahwa penerapan *game-based learning* memberikan pengaruh positif terhadap proses dan hasil pembelajaran

⁹⁸ Viera Virliani and Rika Sukmawati, "Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP Dengan Model Treffinger," *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (January 31, 2019): 17, <https://doi.org/10.31000/prima.v3i1.1127>.

karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung.⁹⁹ Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan berpusat pada peserta didik.

Keberhasilan penerapan model *game-based learning* berbasis media Susur Cerdas tidak terlepas dari karakteristik model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran (*student-centered learning*). Menurut Prensky (2001), *game-based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur tujuan (*goals*), aturan (*rules*), tantangan (*challenge*), interaksi (*interaction*), dan umpan balik (*feedback*) ke dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik.¹⁰⁰ Karakteristik tersebut tampak selama implementasi media Susur Cerdas, di mana siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam mencari informasi, memecahkan masalah, berdiskusi, dan mengambil keputusan bersama kelompoknya. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak lagi berfokus pada transfer informasi dari guru kepada siswa, melainkan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan melalui pengalaman belajar yang mereka alami secara langsung.

⁹⁹ Vina Elvira, Tobroni, dan Dede Hadiansah, "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Wordwall Terhadap Motivasi Dan Berpikir Kreatif Siswa Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 14 (2025): 260–71, <https://doi.org/10.22202/economica.2017.v6.i1.1941>.

¹⁰⁰ Asma Nadia dkk., "Penggunaan Game Edukatif Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar" 3, no. 3 (2025): 498–503.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme Jean Piaget yang menegaskan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar yang diperolehnya.¹⁰¹ Dalam penerapan media Susur Cerdas, siswa memperoleh kesempatan untuk menemukan dan menghubungkan berbagai informasi yang berkaitan dengan materi kegiatan ekonomi melalui aktivitas permainan yang telah dirancang. Proses tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menerima konsep secara pasif, tetapi membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman belajar yang diperoleh selama permainan berlangsung. Oleh karena itu, pembelajaran yang diterapkan tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada proses konstruksi pengetahuan yang dilakukan secara aktif oleh peserta didik.

Selain mendukung teori konstruktivisme Piaget, penerapan media Susur Cerdas juga sejalan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar.¹⁰² Selama pembelajaran berlangsung, siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan berbagai tantangan yang diberikan. Melalui kegiatan diskusi, bertukar pendapat, dan saling membantu dalam menemukan jawaban, siswa memperoleh kesempatan untuk membangun pemahaman secara bersama-sama. Kondisi tersebut

¹⁰¹ Yasri Mandar and Sihono, "Implementasi Teori Konstruktivisme Dalam PAI: Kajian Teori Jean Piaget Dan Jerome Bruner," *Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 10, no. 1 (2025): 223–37.

¹⁰² Zim Syamsul Endi, "Penerapan Teori Konstruktivisme Jean Piaget Berbasis Neuroscience Dalam Pendidikan Di SMP Tahfizh Insan Madani," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (2025): 373–82.

menunjukkan adanya proses *scaffolding*, yaitu pemberian bantuan oleh teman sebaya maupun guru yang memungkinkan siswa mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi dibandingkan jika belajar secara individual.¹⁰³ Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berlangsung melalui aktivitas individu, tetapi juga melalui interaksi sosial yang mendukung perkembangan kemampuan berpikir dan pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dibandingkan pada kelas kontrol. Siswa tampak antusias mengikuti setiap tahapan permainan, aktif berdiskusi dengan anggota kelompok, serta berpartisipasi dalam menyelesaikan berbagai tantangan yang diberikan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media Susur Cerdas mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong partisipasi siswa secara lebih optimal. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kusumawati dkk. yang menyatakan bahwa penerapan *game-based learning* mampu meningkatkan partisipasi siswa, kerja sama kelompok, dan keterlibatan dalam pembelajaran.¹⁰⁴ Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Nailul Fauziyah dkk. yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keaktifan siswa melalui

¹⁰³ Condro Ayu Mukti Kuncoro and Turahmat Turahmat, "Strategi Scaffolding Pada Zone of Proximal Development (ZPD) Dalam Pembelajaran Teks Cerpen Berlatar Sejarah Kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang," *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 5, no. 2 (2025): 1049–61, <https://doi.org/10.53769/deiktis.v5i2.1403>.

¹⁰⁴ Sely Eka Kusumawati, Zahwa Adinda Salsabila, dan Dany Miftah M Nur, "Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII D SMP Negeri 1 Batealit Jepara," *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner* 02, no. 03 (2025): 2763.

kegiatan diskusi, kolaborasi, dan interaksi selama proses pembelajaran berlangsung.¹⁰⁵

رُؤْرًا فَوْقَهُمُ اللَّهُ شَرَّ ذَلِكَ الْيَوْمِ وَلَقَّهْمُ نَصْرَةً وَسَّ

Temuan penelitian tersebut juga sejalan dengan perspektif pendidikan Islam yang menekankan pentingnya suasana belajar yang menyenangkan. Allah Swt. berfirman dalam QS. Al-Insan ayat 11, *"Maka, Allah melindungi mereka dari keburukan hari itu dan memberikan keceriaan dan kegembiraan kepada mereka."* Ayat tersebut mengandung nilai *surūr* yang berarti kegembiraan dan keceriaan. Dalam konteks pendidikan, nilai tersebut dapat dimaknai sebagai pentingnya menciptakan suasana belajar yang nyaman, menyenangkan, dan mampu menumbuhkan antusiasme peserta didik. Kondisi tersebut tampak selama penerapan media Susur Cerdas ketika siswa menunjukkan semangat, keterlibatan aktif, serta antusiasme dalam mengikuti setiap tahapan permainan. Dengan demikian, penerapan *Game-Based Learning* berbasis media Susur Cerdas tidak hanya sesuai dengan teori pembelajaran modern, tetapi juga sejalan dengan nilai-nilai pendidikan Islam yang mendorong terciptanya pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Penerapan model *game-based learning* berbasis media Susur Cerdas dalam penelitian ini dilaksanakan melalui enam tahapan utama, yaitu menentukan permainan sesuai topik, penjelasan konsep,

¹⁰⁵ Nailul Fauziyah, Ratna Nulinnaja, dan Hafsoh Al Aziizah, "Model Team Games Tournaments (TGT) Dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa," *SOCIUS: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial* 9, no. 2 (2020): 144–54.

menyepakati aturan permainan, pelaksanaan permainan, penyusunan rangkuman, dan refleksi. Keenam tahapan tersebut dirancang secara sistematis untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar. Setiap tahapan memiliki fungsi yang saling berkaitan dalam menciptakan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

Pada tahap pertama, peneliti merancang media Susur Cerdas dalam bentuk *treasure hunt* yang disesuaikan dengan materi kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar. Pemilihan bentuk permainan ini dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik materi IPS serta tingkat perkembangan kognitif peserta didik kelas VII MTs Bahrul Ulum Tajinan. Dalam model *game-based learning*, pemilihan permainan yang relevan dengan tujuan pembelajaran merupakan tahap penting karena menentukan kualitas pengalaman belajar yang akan diperoleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Permainan yang sesuai dengan karakteristik materi memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung sehingga konsep yang dipelajari tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga dapat dikaitkan dengan situasi nyata yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Prensky (2001), salah satu karakteristik utama *game-based learning* adalah adanya tantangan (*challenge*), tujuan yang jelas (*goals*), aturan permainan (*rules*), interaksi (*interaction*), dan umpan balik (*feedback*).¹⁰⁶ Unsur-unsur tersebut dirancang untuk

¹⁰⁶ Prensky, "The Games Generations: How Learners Have Changed."

meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pada media Susur Cerdas, unsur tantangan diwujudkan melalui kegiatan pencarian petunjuk (*clue*) yang harus diselesaikan secara bertahap oleh setiap kelompok. Setiap petunjuk dirancang berdasarkan konsep produksi, distribusi, dan konsumsi sehingga siswa tidak hanya bermain, tetapi juga secara aktif menghubungkan informasi yang diperoleh dengan materi pembelajaran IPS. Dengan demikian, permainan berfungsi sebagai sarana belajar yang mendorong keterlibatan kognitif siswa secara lebih mendalam.

Dari perspektif konstruktivisme Piaget, tahap perancangan permainan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang akan mereka peroleh selama permainan berlangsung.¹⁰⁷ Piaget menegaskan bahwa pengetahuan tidak ditransfer secara langsung dari guru kepada peserta didik, melainkan dikonstruksi melalui proses interaksi antara individu dengan lingkungannya.¹⁰⁸ Oleh karena itu, ketika permainan dirancang berdasarkan konteks kegiatan ekonomi yang dekat dengan kehidupan siswa, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa dapat menghubungkan konsep baru dengan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya. Kondisi tersebut memungkinkan terjadinya proses

¹⁰⁷ Meta Br Ginting, "Membangun Pengetahuan Anak Usia Dini Melalui Permainan Konstruktif Berdasarkan Perspektif Teori Piaget," *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2018): 81–101.

¹⁰⁸ Laily Mazilatul Magfiroh dkk., "Konstruktivisme Jean Piaget Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Kreatif Serta Inovatif Dalam Pendidikan Di Era Digital," *Indonesian Journal of Multidisciplinary Studies* 1, no. 1 (2025): 34–48.

asimilasi dan akomodasi yang menjadi inti perkembangan kognitif menurut Piaget.

Tahap perancangan permainan juga memiliki kontribusi terhadap pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Menurut Guilford (1967), kemampuan berpikir kreatif mencakup aspek *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*.¹⁰⁹ Permainan Susur Cerdas dirancang dengan berbagai tantangan yang memiliki lebih dari satu kemungkinan cara penyelesaian sehingga memberikan peluang bagi siswa untuk menghasilkan berbagai ide dan strategi dalam memecahkan masalah. Kondisi tersebut menjadi landasan awal bagi berkembangnya aspek *fluency* dan *flexibility*, karena siswa didorong untuk memikirkan berbagai alternatif jawaban sebelum menentukan solusi yang dianggap paling tepat.

Temuan penelitian ini didukung oleh penelitian Nica Astrianda dkk. yang menyatakan bahwa pemilihan permainan yang sesuai dengan usia dan karakteristik peserta didik mampu meningkatkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional siswa serta menjadikan proses pembelajaran lebih efektif.¹¹⁰ Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kesesuaian antara desain permainan dengan karakteristik peserta didik merupakan faktor penting dalam keberhasilan implementasi *game-based learning*. Selain itu, penelitian Panji Maulana Yusup dan Imas Mastoah juga menemukan bahwa penggunaan permainan edukatif

¹⁰⁹ Guilford, *Nat. Hum. Intell.*

¹¹⁰ Nica Astrianda dkk., "Strategi Pemilihan Game Yang Tepat Untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis Game Pada Tahap Usia Sekolah," *Teknodimas: Teknologi Pengabdian Masyarakat* 2, no. 1 (2024): 26–31.

mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional.¹¹¹

Temuan tersebut relevan dengan hasil penelitian ini. Selama penerapan media Susur Cerdas, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi sejak awal pembelajaran. Ketertarikan siswa terhadap aktivitas pencarian petunjuk dan penyelesaian tantangan menunjukkan bahwa permainan yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik mampu meningkatkan kesiapan belajar siswa. Kondisi tersebut menjadi fondasi penting bagi keberhasilan tahap-tahap pembelajaran berikutnya karena siswa telah memiliki motivasi dan rasa ingin tahu yang tinggi sebelum memasuki proses permainan secara langsung. Dengan demikian, tahap menentukan permainan tidak hanya berfungsi sebagai tahap persiapan teknis, tetapi juga menjadi tahap awal yang mendukung berkembangnya keterlibatan belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *game-based learning* berbasis media Susur Cerdas.

Pada langkah kedua, peneliti memberikan penjelasan mengenai materi kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar yang meliputi kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Penyampaian materi dilakukan secara singkat menggunakan bantuan media PowerPoint sebagai pengantar sebelum siswa memasuki aktivitas permainan. Tahap ini

¹¹¹ Panji Maulana Yusup and Imas Mastoah, "Efektivitas Pembelajaran IPS Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Berpikir Kritis Siswa," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 11, no. 2 (2025): 231–47.

memiliki peran penting karena berfungsi sebagai landasan konseptual yang akan digunakan siswa dalam menyelesaikan berbagai tantangan pada permainan Susur Cerdas. Pemahaman awal yang memadai diperlukan agar siswa tidak hanya berfokus pada aktivitas bermain, tetapi juga mampu menghubungkan setiap tantangan permainan dengan konsep IPS yang sedang dipelajari.

Dalam perspektif *game-based learning*, tahap penjelasan konsep merupakan proses pemberian bekal pengetahuan awal (*prior knowledge*) yang akan digunakan siswa selama permainan berlangsung.¹¹² Menurut Prensky, pembelajaran berbasis permainan tidak hanya menekankan unsur hiburan, tetapi juga harus didukung oleh tujuan pembelajaran yang jelas agar aktivitas permainan mampu menghasilkan pengalaman belajar yang bermakna.¹¹³ Oleh karena itu, pemberian konsep pada tahap awal diperlukan untuk memastikan bahwa aktivitas bermain tetap berada pada jalur pencapaian tujuan pembelajaran. Melalui pemahaman konsep yang diberikan sebelum permainan dimulai, siswa memiliki dasar untuk menafsirkan petunjuk, memahami permasalahan, dan menentukan solusi yang sesuai dengan materi yang dipelajari.

Tahap ini juga sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget. Piaget menjelaskan bahwa proses belajar

¹¹² Tampubolon and Lubis, "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan (Game-Based Learning) Dengan Memanfaatkan Platform Online Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa."

¹¹³ M Prensky, "Digital Game-Based Learning," *McGraw-Hill, New York* 1 (January 1, 2001), <https://doi.org/10.1145/950566.950567>.

terjadi ketika peserta didik menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan informasi baru yang diterimanya melalui proses asimilasi dan akomodasi.¹¹⁴ Pada saat guru menjelaskan konsep kegiatan ekonomi, siswa mulai mengaitkan materi tersebut dengan pengalaman yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari, seperti aktivitas jual beli di pasar, kegiatan produksi makanan rumahan, maupun proses distribusi barang yang ada di lingkungan sekitar. Proses pengaitan pengalaman nyata dengan konsep akademik tersebut menjadi fondasi penting bagi terbentuknya pemahaman yang lebih mendalam sebelum siswa memasuki tahap permainan.¹¹⁵

Jika ditinjau dari aspek kemampuan berpikir kreatif, tahap penjelasan konsep berkontribusi terhadap berkembangnya indikator *flexibility* (keluwesan berpikir). Menurut Guilford (1967), *flexibility* merupakan kemampuan individu untuk melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang serta menghasilkan beragam alternatif jawaban atau solusi.¹¹⁶ Pada tahap ini, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat dalam kegiatan tanya jawab dan diskusi sederhana mengenai contoh-contoh kegiatan ekonomi yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Ketika siswa mampu mengemukakan berbagai contoh produksi, distribusi, dan konsumsi

¹¹⁴ Husni Mubarak, "Cognitive Developmental Jean Piaget Dalam Pembelajarannya," *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 9, no. 2 (2025): 703–15, <https://doi.org/10.35931/am.v9i2.4383>.

¹¹⁵ Dendodi dkk., "Analisis Peran Pengalaman Belajar Dalam Membangun Memori Jangka Panjang Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan* 3, no. 4 (2025): 1750–58.

¹¹⁶ Guilford, *Nat. Hum. Intell.*

yang berbeda-beda, mereka sebenarnya sedang menunjukkan kemampuan untuk memandang suatu konsep dari berbagai konteks yang beragam.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Amrina Rosyada dkk. yang menyatakan bahwa penggunaan media presentasi interaktif dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih mudah serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.¹¹⁷ Pemahaman konsep yang baik memungkinkan siswa lebih siap menghadapi tantangan permainan karena mereka telah memiliki kerangka pengetahuan yang dapat digunakan untuk menganalisis informasi dan menentukan jawaban yang tepat.¹¹⁸ Dengan demikian, tahap penjelasan konsep tidak hanya berfungsi sebagai penyampaian materi, tetapi juga menjadi tahapan awal yang mempersiapkan siswa untuk berpikir lebih fleksibel dalam menghadapi berbagai situasi yang muncul selama permainan berlangsung.

Berdasarkan uraian tersebut, tahap penjelasan konsep memiliki posisi strategis dalam penerapan *game-based learning* berbasis media Susur Cerdas. Tahap ini menjadi jembatan antara pengetahuan awal yang dimiliki siswa dengan pengalaman belajar yang akan diperoleh melalui permainan. Melalui pemahaman konsep yang kuat, siswa

¹¹⁷ Amrina Rosyada, Edi Harapan, dan Rohana, "Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Kualitas Pembelajaran Sekolah Menengah Atas Di Kota Sekayu, Sumatera Selatan," *Jurnal Manajemen Pendidikan: Jurnal Ilmiah Administrasi, Manajemen Dan Kepemimpinan Pendidikan* 3, no. 1 (2021): 31–42, <https://doi.org/10.21831/jump.v3i1.38295>.

¹¹⁸ Gilang Muhammad, Syarif Suhartadi, dan Ferry Dwi Fitrianto, "Penggunaan Model PBL Untuk Meningkatkan Pemahaman Hasil Belajar Siswa Smkn 11 Malang," *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)* 7, no. 2 (2025): 16–23, <https://doi.org/10.26740/jvte.v7n2.p16-23>.

memiliki bekal yang cukup untuk mengembangkan keluwesan berpikir, menghubungkan informasi dengan pengalaman nyata, serta mempersiapkan diri untuk menyelesaikan berbagai tantangan pembelajaran pada tahap berikutnya.¹¹⁹

Setelah siswa memperoleh pemahaman awal mengenai materi kegiatan ekonomi, tahap ketiga adalah menyepakati aturan permainan Susur Cerdas. Pada tahap ini peneliti menjelaskan secara rinci mekanisme permainan yang meliputi tata cara mengikuti petunjuk, ketentuan penyelesaian tugas pada setiap pos, sistem penilaian, pembagian peran anggota kelompok, serta batasan-batasan yang harus dipatuhi selama permainan berlangsung. Seluruh aturan tersebut disampaikan sebelum permainan dimulai agar siswa memiliki pemahaman yang sama mengenai tujuan dan prosedur kegiatan yang akan dilaksanakan. Pemahaman terhadap aturan menjadi faktor penting karena keberhasilan permainan tidak hanya ditentukan oleh kemampuan akademik siswa, tetapi juga oleh kemampuan mereka dalam mengikuti prosedur yang telah disepakati bersama.

Dalam implementasinya, tahap ini tidak hanya berfungsi sebagai penyampaian tata tertib permainan, melainkan juga menjadi proses awal pembentukan strategi kelompok. Setelah memahami aturan yang diberikan, siswa mulai mendiskusikan cara terbaik untuk menyelesaikan tantangan yang akan dihadapi. Setiap kelompok menentukan pembagian

¹¹⁹ Emira Hayatina Ramadhan dan Hindun, "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Membantu Siswa Berpikir Kreatif," *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya* 2, no. 2 (2023): 43–54, <https://doi.org/10.55606/protasis.v2i2.98>.

tugas, memilih anggota yang bertugas membaca petunjuk, mencatat jawaban, maupun mengoordinasikan jalannya permainan. Proses tersebut menunjukkan bahwa siswa mulai mempersiapkan diri secara aktif sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran. Kondisi ini memperlihatkan bahwa pembelajaran tidak lagi berlangsung secara individual, tetapi mulai mengarah pada kerja sama dan koordinasi antarpeserta didik.

Dalam perspektif *game-based learning*, aturan permainan memiliki peran penting sebagai pengarah aktivitas belajar.¹²⁰ Prensky menjelaskan bahwa salah satu karakteristik utama *game-based learning* adalah adanya aturan yang jelas (*rules*) yang berfungsi mengarahkan perilaku pemain dalam mencapai tujuan permainan.¹²¹ Tanpa aturan yang dipahami bersama, aktivitas permainan berpotensi kehilangan arah dan tidak mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, tahap penyepakatan aturan menjadi bagian penting dalam memastikan bahwa seluruh aktivitas yang dilakukan siswa selama permainan tetap berorientasi pada pencapaian kompetensi pembelajaran IPS.¹²²

Jika ditinjau dari teori konstruktivisme sosial Vygotsky, kegiatan diskusi dalam menyusun strategi dan pembagian peran menunjukkan

¹²⁰ Adithya Dipta Raharjo, Agis Amelia Putri, dan Hafiz Rekso Budi, "The Use of Game-Based Learning to Increase Student Engagement," *Hipkin Journal of Educational Research* 1, no. 3 (2024): 299–310, <https://doi.org/10.64014/hipkin-jer.v1i3.30>.

¹²¹ Prensky, "Digital Game-Based Learning," 2003.

¹²² Dini Amalia dkk., "Identifikasi Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Studi Kasus Pembelajaran IPS Kelas 4 SDN Telaga Biru 7)," *Jurnal Cahaya Edukasi* 2, no. 3 (2025): 6–12, <https://doi.org/10.63863/jce.v3i3.75>.

adanya interaksi sosial yang mendukung proses belajar. Vygotsky menegaskan bahwa perkembangan kognitif peserta didik berlangsung melalui interaksi dengan lingkungan sosialnya. Ketika siswa berdiskusi mengenai langkah-langkah yang akan dilakukan selama permainan, mereka saling bertukar ide, memberikan masukan, dan mempertimbangkan berbagai kemungkinan yang dapat dilakukan kelompok. Interaksi tersebut membantu siswa membangun pemahaman bersama serta meningkatkan kesiapan mereka dalam menghadapi tantangan pembelajaran.¹²³

Dari aspek kemampuan berpikir kreatif, tahap ini berkaitan dengan kemampuan siswa dalam merancang berbagai alternatif tindakan sebelum mengambil keputusan. Menurut Guilford, berpikir kreatif tidak hanya ditunjukkan melalui kemampuan menghasilkan ide baru, tetapi juga kemampuan mempertimbangkan berbagai kemungkinan solusi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah.¹²⁴ Pada tahap penyepakatan aturan, siswa mulai mengembangkan berbagai strategi yang dianggap paling efektif untuk memenangkan permainan. Setiap kelompok menunjukkan pendekatan yang berbeda dalam membagi tugas maupun menentukan langkah yang akan diambil selama permainan berlangsung. Variasi strategi yang muncul tersebut menunjukkan berkembangnya kemampuan siswa

¹²³ M.Pd Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd Evi Chamalah, S.Pd., dan M.Pd Oktarina Puspita Wardani, S.Pd., *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*, Unissula Press, 2013.

¹²⁴ Nosva Adam Yunus, Suhardiman Darson Tamu, dan Febiyanti R Hasan, "Analisis Tingkat Kreativitas Mahasiswa Pendidikan Matematika Pada Mata Kuliah Statistika Dasar," *Journal of Innovative and Creativity* 5, no. 3 (2025): 29944–52.

dalam memikirkan berbagai alternatif tindakan sebelum menghadapi situasi nyata dalam permainan.

Dengan demikian, tahap menyepakati aturan permainan tidak hanya berfungsi sebagai persiapan teknis sebelum permainan dimulai, tetapi juga menjadi sarana untuk membangun kerja sama kelompok, melatih kemampuan pengambilan keputusan, serta mengembangkan keterampilan berpikir siswa dalam merancang berbagai strategi penyelesaian masalah. Tahap ini menjadi fondasi penting yang menentukan kelancaran pelaksanaan permainan sekaligus mendukung berkembangnya kemampuan berpikir kreatif siswa pada tahapan berikutnya.¹²⁵

Tahap pelaksanaan permainan merupakan inti dari penerapan model *game-based learning* berbasis media Susur Cerdas. Pada tahap ini seluruh rancangan pembelajaran yang telah dipersiapkan pada tahap sebelumnya diimplementasikan secara langsung melalui aktivitas permainan. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan mulai mengikuti petunjuk (*clue*) yang telah disusun berdasarkan materi kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar. Setiap kelompok harus menelusuri petunjuk secara berurutan serta menyelesaikan berbagai tantangan yang diberikan pada setiap pos sebelum melanjutkan ke petunjuk berikutnya. Aktivitas tersebut menuntut siswa untuk tidak hanya mengingat materi yang telah dipelajari, tetapi juga memahami, menganalisis, dan menerapkan konsep kegiatan ekonomi dalam situasi

¹²⁵ Rusydian Ramadhan dkk., "Problem Solving Melalui Permainan," *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 5, no. 3 (2025): 5346–55.

yang berbeda. Dengan demikian, proses belajar tidak lagi berlangsung melalui penerimaan informasi secara pasif, melainkan melalui keterlibatan langsung siswa dalam pengalaman belajar yang nyata.

Hasil observasi selama penelitian menunjukkan bahwa pada tahap ini siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Setiap kelompok berusaha menemukan jawaban terbaik melalui diskusi, saling bertukar pendapat, dan mempertimbangkan berbagai alternatif solusi sebelum menentukan jawaban yang akan dipilih. Kondisi tersebut menunjukkan adanya perubahan pola pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya permainan dan membantu siswa ketika mengalami kesulitan. Keterlibatan aktif siswa selama permainan menjadi salah satu faktor yang membedakan pembelajaran pada kelas eksperimen dengan pembelajaran pada kelas kontrol yang lebih didominasi oleh aktivitas penyampaian materi dari guru.

Dalam perspektif *game-based learning*, aktivitas permainan yang melibatkan tantangan, tujuan yang jelas, dan proses pemecahan masalah merupakan unsur utama yang mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran.¹²⁶ Prensky menjelaskan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar karena siswa memperoleh kesempatan untuk belajar melalui pengalaman langsung, eksplorasi, serta penyelesaian tantangan yang menuntut keterlibatan kognitif secara

¹²⁶ Maulana dkk., "Penggunaan Game Based Learning Untuk Efektivitas Pembelajaran Di SD Muhammadiyah Pakel."

aktif.¹²⁷ Karakteristik tersebut tampak selama pelaksanaan permainan Susur Cerdas, di mana siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi untuk menyelesaikan setiap petunjuk dan memperoleh hasil terbaik bagi kelompoknya. Situasi belajar yang kompetitif namun tetap kolaboratif membuat siswa terdorong untuk terus berpikir dan berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Apabila ditinjau dari teori konstruktivisme Jean Piaget, tahap pelaksanaan permainan merupakan proses yang memungkinkan terjadinya konstruksi pengetahuan secara aktif.¹²⁸ Piaget menyatakan bahwa pengetahuan tidak diperoleh melalui proses menerima informasi semata, tetapi dibangun melalui interaksi individu dengan lingkungan dan pengalaman yang dialaminya.¹²⁹ Selama permainan berlangsung, siswa menghadapi berbagai pertanyaan dan situasi yang berkaitan dengan kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar. Ketika siswa berusaha menghubungkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan informasi baru yang ditemukan selama permainan, terjadi proses asimilasi dan akomodasi yang membantu terbentuknya pemahaman yang lebih mendalam. Oleh karena itu, pembelajaran melalui permainan memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk

¹²⁷ Ndia dkk., “Penggunaan Game Edukatif Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.”

¹²⁸ Siti Rochmah Dirgantini, “Peningkatan Partisipasi Dan Pemahaman Nilai Keagamaan Melalui Implementasi Pendekatan Konstruktivisme Dalam Desain Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar,” *Epistemic: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2023): 36–57.

¹²⁹ Jauharotina Alfadhilah, “Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget,” *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 05, no. 01 (2025): 94–111.

membangun pengetahuannya sendiri dibandingkan pembelajaran yang hanya berfokus pada penyampaian materi.¹³⁰

Selain itu, tahap pelaksanaan permainan juga mencerminkan prinsip konstruktivisme sosial Vygotsky. Selama menyelesaikan tantangan pada setiap pos, siswa tidak bekerja secara individual, melainkan melalui kerja sama kelompok. Proses diskusi, tukar pendapat, dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas menunjukkan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial. Menurut Vygotsky, perkembangan kognitif peserta didik dapat berlangsung secara optimal ketika mereka berinteraksi dengan teman sebaya yang memiliki kemampuan berbeda dan saling membantu dalam memahami suatu konsep.¹³¹ Kondisi tersebut terlihat ketika siswa yang lebih cepat memahami petunjuk membantu anggota kelompok lain dalam menemukan jawaban atau menjelaskan konsep yang belum dipahami. Interaksi semacam ini menunjukkan adanya proses *scaffolding* yang mendukung perkembangan kemampuan berpikir siswa selama pembelajaran berlangsung.¹³²

Jika dikaitkan dengan kemampuan berpikir kreatif, tahap pelaksanaan permainan menjadi bagian yang paling berperan dalam mengembangkan aspek *originality* dan *elaboration* sebagaimana

¹³⁰ Wa Souvi Raaziqal Ningtyas dan Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi, “Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Permainan Edukatif Di SD Dumas Surabaya,” *Walada: Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2024): 89–100, <https://doi.org/10.61798/wjpe.v3i2.129>.

¹³¹ Yulia Puspasari et al., “Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas X Dalam Pembelajaran Collaborative Learning Melalui Penulisan Teks Anekdota,” *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra* 11, no. 3 (2025): 2798–2815, <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i3.5938>.

¹³² Anton Prayitno, Efi Fatmah Nurjana, dan Fitria Khasanah, “Karakterisasi Scaffolding Berdasarkan Kesalahan Berpikir Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika,” *Jurnal Kependidikan* 1, no. 1 (2017): 50–66.

dikemukakan oleh Guilford.¹³³ Aspek *originality* berkaitan dengan kemampuan menghasilkan ide yang unik, tidak biasa, dan berbeda dari kebanyakan orang. Selama permainan berlangsung, setiap kelompok menunjukkan cara yang berbeda dalam memahami petunjuk, menentukan strategi pencarian jawaban, maupun menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Perbedaan pendekatan yang muncul antarkelompok menunjukkan bahwa siswa tidak terpaku pada satu pola berpikir tertentu, tetapi mampu menghasilkan gagasan yang beragam sesuai dengan pemahaman yang dimiliki.

Sementara itu, aspek *elaboration* terlihat ketika siswa mengembangkan jawaban yang diperoleh menjadi penjelasan yang lebih rinci dan lengkap. Pada saat menyelesaikan soal yang berkaitan dengan kegiatan produksi, distribusi, maupun konsumsi, siswa tidak hanya memberikan jawaban singkat, tetapi juga menjelaskan alasan, memberikan contoh, dan menghubungkannya dengan kondisi yang terdapat di lingkungan sekitar. Kemampuan untuk memperluas dan memperdalam suatu gagasan tersebut merupakan salah satu indikator penting dalam berpikir kreatif. Dengan demikian, aktivitas permainan tidak hanya membantu siswa menemukan jawaban yang benar, tetapi juga melatih mereka untuk mengembangkan ide secara lebih mendalam dan sistematis.

Temuan tersebut relevan dengan hasil penelitian Elvira dkk. yang menunjukkan bahwa penerapan *game-based learning* berpengaruh

¹³³ Robert J Sternberg, "The Triarchic Theory of Intelligence.," in *Contemporary Intellectual Assessment: Theories, Tests, and Issues*. (New York, NY, US: The Guilford Press, 1997), 92–104.

signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Aktivitas permainan yang menuntut keterlibatan siswa dalam proses eksplorasi, diskusi, dan pemecahan masalah memberikan ruang yang lebih besar bagi berkembangnya kreativitas dibandingkan pembelajaran konvensional.¹³⁴ Dalam penelitian ini, kondisi tersebut tercermin dari meningkatnya kemampuan siswa dalam mengemukakan ide, menyusun strategi penyelesaian masalah, serta memberikan jawaban yang lebih beragam selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, tahap pelaksanaan permainan menjadi fase yang paling penting dalam penerapan model *game-based learning* berbasis media Susur Cerdas karena pada tahap inilah siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Melalui aktivitas eksplorasi, diskusi, kerja sama, dan pemecahan masalah, siswa tidak hanya membangun pemahaman mengenai materi kegiatan ekonomi, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yang meliputi keaslian (*originality*) dan elaborasi (*elaboration*). Oleh karena itu, pelaksanaan permainan menjadi faktor utama yang menjelaskan mengapa kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.¹³⁵

Setelah seluruh rangkaian permainan Susur Cerdas selesai dilaksanakan, siswa memasuki tahap penyusunan rangkuman

¹³⁴ Elvira, Tobroni, dan Hadiansah, "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Wordwall Terhadap Motivasi Dan Berpikir Kreatif Siswa Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar."

¹³⁵ Jenny Nugraheni Riyan Irawan, Aditya Nanda Priyatama, dan Afia Fitriani, "Permainan Tangram Terhadap Berpikir Kreatif Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Intervensi Psikologi (JIP)* 12, no. 1 (2020): 37–50, <https://doi.org/10.20885/intervensipsikologi.vol12.iss1.art4>.

pemahaman. Pada tahap ini setiap kelompok diminta menyusun kembali informasi dan pengetahuan yang diperoleh selama permainan ke dalam bentuk rangkuman mengenai materi kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar yang meliputi produksi, distribusi, dan konsumsi. Rangkuman yang telah disusun kemudian dipresentasikan di depan kelas sehingga setiap kelompok memiliki kesempatan untuk menyampaikan hasil diskusi sekaligus membandingkan pemahamannya dengan kelompok lain. Tahap ini menjadi penting karena berfungsi untuk mengonsolidasikan berbagai informasi yang telah diperoleh siswa selama proses permainan sehingga pengetahuan yang diperoleh tidak berhenti pada aktivitas bermain, tetapi terorganisasi menjadi pemahaman yang lebih sistematis.¹³⁶

Apabila pada tahap pelaksanaan permainan siswa berfokus pada pencarian informasi dan penyelesaian tantangan, maka pada tahap penyusunan rangkuman siswa dituntut untuk mengolah kembali informasi tersebut menjadi sebuah kesimpulan yang utuh. Proses ini menuntut kemampuan siswa dalam memilih informasi yang relevan, menghubungkan berbagai konsep yang telah ditemukan, serta menyusunnya ke dalam struktur pemahaman yang logis. Dengan kata lain, siswa tidak sekadar mengumpulkan jawaban dari setiap petunjuk permainan, tetapi juga melakukan proses sintesis terhadap seluruh pengalaman belajar yang telah diperoleh. Aktivitas tersebut

¹³⁶ Miekaela Marwati, "Penerapan Metode Pembelajaran Diskusi-Presentasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Konsep Siswa Kelas IV C SD Tarakanita Gading Serpong Pada Topik Daur Hidup Hewan," *Nurina Widya: Jurnal Pendidikan Dan Humaniora* 1, no. 2 (2022): 85–98.

menunjukkan bahwa pembelajaran yang terjadi tidak hanya berada pada tingkat mengingat informasi, melainkan telah mengarah pada pembentukan pemahaman konseptual yang lebih mendalam.

Dalam perspektif konstruktivisme Piaget, penyusunan rangkuman merupakan bentuk nyata dari proses reorganisasi pengetahuan.¹³⁷ Setelah memperoleh berbagai pengalaman belajar selama permainan, siswa berusaha menata kembali informasi yang dimiliki ke dalam struktur kognitif yang lebih teratur. Proses ini menunjukkan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengolahan pengalaman belajar yang diperolehnya. Ketika siswa menyusun hubungan antara kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi berdasarkan hasil permainan, mereka sebenarnya sedang membangun pemahaman baru yang lebih komprehensif dibandingkan sebelum pembelajaran dilaksanakan. Oleh karena itu, tahap penyusunan rangkuman menjadi bagian penting dalam memperkuat hasil konstruksi pengetahuan yang telah terjadi pada tahap sebelumnya.

Selain memperkuat pemahaman individu, kegiatan presentasi hasil rangkuman juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh perspektif baru dari kelompok lain. Setiap kelompok dapat membandingkan hasil pemikiran, memberikan tanggapan, maupun melengkapi informasi yang belum ditemukan selama permainan. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses belajar tidak hanya berlangsung melalui pengalaman pribadi, tetapi juga melalui interaksi sosial yang

¹³⁷ Zihniatul Ulya, "Penerapan Teori Konstruktivisme Menurut Jean Piaget Dan Teori Neuroscience Dalam Pendidikan," *Jurnal of Education (AL-MUDARRIS)* 7, no. 1 (2024): 12–23.

memungkinkan terjadinya pertukaran pengetahuan antarsiswa. Melalui kegiatan tersebut, siswa memperoleh pemahaman yang lebih luas karena dapat melihat suatu konsep dari sudut pandang yang berbeda.

Jika dikaitkan dengan kemampuan berpikir kreatif menurut Guilford, tahap penyusunan rangkuman terutama berkontribusi terhadap berkembangnya aspek *elaboration* (elaborasi). Elaborasi merupakan kemampuan mengembangkan, memperinci, dan memperkaya suatu gagasan sehingga menjadi lebih lengkap dan mudah dipahami.¹³⁸ Pada tahap ini siswa tidak cukup hanya menuliskan jawaban yang diperoleh selama permainan, tetapi juga harus menjelaskan hubungan antar konsep, memberikan contoh yang relevan, serta menyusun informasi secara runtut dan sistematis. Kemampuan tersebut terlihat ketika siswa mampu mengembangkan hasil diskusi kelompok menjadi penjelasan yang lebih rinci saat menyampaikan presentasi di depan kelas.

Dengan demikian, tahap penyusunan rangkuman pemahaman tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan penutup setelah permainan selesai dilaksanakan, tetapi juga menjadi proses penting dalam memperkuat hasil belajar siswa. Melalui kegiatan mengorganisasi informasi, menyusun kesimpulan, serta mempresentasikan hasil pemahaman, siswa memperoleh kesempatan untuk memperdalam penguasaan materi sekaligus mengembangkan kemampuan elaborasi sebagai salah satu indikator berpikir kreatif. Oleh karena itu, tahap ini

¹³⁸ Lestari Dija Yumanik dan Karunia Eka Lestari, "Analisis Kemampuan Elaborasi Matematis Siswa Pada Materi Persamaan Linier Satu Variabel," *Radian Journal: Research and Review in Mathematics Education* 1, no. 1 (2022): 49–56, <https://doi.org/10.35706/radian.v1i1.6499>.

berkontribusi dalam mendukung peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang terlihat pada kelas eksperimen setelah penerapan model *game-based learning* berbasis media Susur Cerdas.

Tahap terakhir dalam penerapan model *game-based learning* berbasis media Susur Cerdas adalah refleksi. Pada tahap ini, siswa bersama guru mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran yang telah berlangsung. Siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pengalaman belajar, kesan terhadap kegiatan pembelajaran, serta kendala yang dihadapi selama permainan. Guru juga memberikan umpan balik dan menegaskan kembali konsep-konsep penting yang telah dipelajari sehingga refleksi tidak hanya berfungsi sebagai penutup pembelajaran, tetapi juga membantu siswa memahami perkembangan belajarnya.

Dalam perspektif konstruktivisme, refleksi berperan penting dalam memperkuat proses pembentukan pengetahuan.¹³⁹ Menurut Piaget, siswa meninjau kembali pengalaman yang diperoleh dan menghubungkannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki sehingga pemahaman menjadi lebih kuat.¹⁴⁰ Selain itu, sesuai pandangan Vygotsky, kegiatan refleksi juga mendorong interaksi sosial melalui

¹³⁹ Putri Wahidah Luthfiyanti, Khairunnas Rajab, dan Masyhuri Masyhuri, "Pendekatan Konstruktifisme Dalam Psikologi Belajar Berbasis Nilai-Nilai Islam," *Hamalatul Qur'an : Jurnal Ilmu Ilmu Alqur'an* 6, no. 1 (2025): 20–36, <https://doi.org/10.37985/hq.v6i1.469>.

¹⁴⁰ Intan Dwi Safitri, Yunina, Rizkika Qurroti A, dan M Yunus Abu Bakar, "Menggali Teori Kognitivistik Dalam Dunia Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)* 2, no. 3 (2025): 752–64, <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jinu/article/download/4592/4056/18263>.

diskusi dan pertukaran gagasan antara siswa dan guru yang dapat memperluas pemahaman mereka.¹⁴¹

Jika dikaitkan dengan kemampuan berpikir kreatif menurut Guilford, tahap refleksi mendukung pengembangan aspek *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu mengungkapkan pengalaman belajar yang diperoleh selama permainan serta menjelaskan bagaimana kegiatan mencari petunjuk dan berdiskusi membantu mereka memahami materi kegiatan ekonomi. Temuan ini menunjukkan bahwa refleksi menjadi sarana yang efektif untuk memperkuat pemahaman sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu, refleksi merupakan bagian penting dalam pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas belajar secara berkelanjutan.

B. Pengaruh *Game Based Learning* Berbasis Media Susur Cerdas Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa MTs Bahrul Ulum Tajinan Pada Mata Pelajaran IPS

Dalam penelitian ini, penerapan model *game-based learning* (GBL) berbasis media Susur Cerdas terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa MTs Bahrul Ulum Tajinan pada mata pelajaran IPS. Hasil pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif yang signifikan antara siswa yang mengikuti

¹⁴¹ Safitri, A, and Bakar.

pembelajaran menggunakan model *game-based learning* berbasis media Susur Cerdas dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model *game-based learning* berbasis media Susur Cerdas berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pengaruh tersebut juga terlihat dari perbedaan peningkatan nilai yang diperoleh kedua kelas. Pada kelas kontrol, rata-rata nilai pretest sebesar 60,156 meningkat menjadi 62,688 pada posttest atau mengalami peningkatan sebesar 2,532 poin. Sementara itu, pada kelas eksperimen rata-rata nilai pretest sebesar 59,941 meningkat menjadi 67,852 pada posttest atau mengalami peningkatan sebesar 7,911 poin. Perbedaan peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan model *game-based learning* berbasis media Susur Cerdas memperoleh perkembangan kemampuan berpikir kreatif yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen tidak terlepas dari karakteristik pembelajaran yang diterapkan melalui media Susur Cerdas. Selama proses pembelajaran, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam berbagai aktivitas permainan yang menuntut kerja sama, diskusi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah. Siswa didorong untuk mengemukakan ide, mengembangkan gagasan, mengeksplorasi berbagai alternatif jawaban, serta menemukan solusi yang tepat terhadap tantangan yang diberikan. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk

membangun pengetahuan secara mandiri sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori Game-Based Learning yang dikemukakan oleh Prensky. Menurut Prensky, pembelajaran berbasis permainan mengintegrasikan unsur tantangan, tujuan yang jelas, aturan, interaksi, dan umpan balik yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.¹⁴² Melalui aktivitas permainan, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat dalam proses berpikir, menganalisis situasi, menentukan strategi, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah. Kondisi tersebut memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga pemahaman konsep dan kemampuan berpikir mereka dapat berkembang secara optimal.

Pada penelitian ini, karakteristik *game-based learning* tampak selama penerapan media Susur Cerdas ketika siswa dihadapkan pada berbagai tantangan yang harus diselesaikan secara berkelompok. Siswa dituntut untuk memahami petunjuk permainan, mendiskusikan berbagai kemungkinan jawaban, menentukan strategi terbaik, serta menghubungkan informasi yang diperoleh dengan materi kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk berpikir secara lebih terbuka dan fleksibel dalam menemukan solusi terhadap setiap permasalahan yang diberikan. Oleh karena itu, pembelajaran tidak hanya

¹⁴² Prensky, "Digital Game-Based Learning," January 1, 2001.

berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, termasuk kemampuan berpikir kreatif.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan teori berpikir kreatif yang dikemukakan oleh Guilford. Menurut Guilford, kemampuan berpikir kreatif terdiri atas empat indikator utama, yaitu fluency (kelancaran), flexibility (keluwesan), originality (keaslian), dan elaboration (elaborasi).¹⁴³ Keempat indikator tersebut berkembang ketika peserta didik diberikan kesempatan untuk menghasilkan banyak ide, melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang, menciptakan gagasan yang unik, serta mengembangkan ide secara rinci dan mendalam. Melalui aktivitas permainan dalam media Susur Cerdas, siswa memperoleh ruang untuk berdiskusi, bertukar pendapat, mengeksplorasi informasi, dan memecahkan masalah secara kolaboratif sehingga kemampuan berpikir kreatif mereka dapat berkembang dengan lebih baik.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan perspektif pendidikan Islam yang mendorong manusia untuk terus mengembangkan potensi diri melalui usaha dan perubahan ke arah yang lebih baik. Sebagaimana firman Allah Swt. dalam QS. Ar-Ra'd ayat 11:

حَتَّىٰ يَقُومَ أَمَّا يُغَيِّرُ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ إِنَّ اللَّهَ أَمَرَ نَوْمًا يَحْفَظُونَهُ خَلْفَهُ وَمِنْ يَدَيْهِ بَيِّنٌ مِّنْ مُّعْجَبَاتٍ لَهُ
 ⑪ إِلَٰهٌ مِّنْ دُونِهِ مَن لَّهُمْ وَمَا لَهُ مَرَدٌّ لَا فِ سَوْءًا يَقُومُ اللَّهُ أَرَادَ وَإِذَا بِأَنْفُسِهِمْ مَا يُغَيِّرُوا

Yang menyatakan bahwa Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.

¹⁴³ Guilford, *Nat. Hum. Intell.*

Ayat tersebut menunjukkan bahwa setiap perubahan memerlukan ikhtiar dan keterlibatan aktif dari individu. Dalam konteks pendidikan, kemampuan berpikir kreatif tidak muncul secara otomatis, tetapi perlu dikembangkan melalui aktivitas pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir, mengeksplorasi ide, serta memecahkan berbagai permasalahan. Melalui penerapan model Game-Based Learning berbasis media Susur Cerdas, siswa didorong untuk aktif mencari informasi, berdiskusi, menyusun strategi, dan menemukan berbagai alternatif solusi dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan. Aktivitas tersebut menjadi sarana bagi siswa untuk mengembangkan potensi berpikir kreatif sehingga mampu menghasilkan gagasan yang lebih beragam, fleksibel, dan inovatif. Dengan demikian, peningkatan kemampuan berpikir kreatif yang diperoleh siswa dalam penelitian ini mencerminkan adanya upaya pengembangan diri yang sejalan dengan nilai-nilai pendidikan Islam.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Hofifah dan Mislan yang menunjukkan bahwa penerapan Game-Based Learning mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara signifikan.¹⁴⁴ Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, mengeksplorasi berbagai alternatif solusi, serta mengembangkan ide-ide baru dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

¹⁴⁴ Upit Hofifah dan Mislan Mislan, "Penerapan Model Game Based Learning (GBL) Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 116/X Lambur II."

Selain itu, temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Maulana dkk. yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan Treasure Hunt dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Peningkatan motivasi belajar tersebut menjadi salah satu faktor yang mendukung berkembangnya kemampuan berpikir kreatif karena siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran.¹⁴⁵ Kondisi serupa juga terlihat pada penerapan media Susur Cerdas, di mana siswa menunjukkan keterlibatan yang tinggi selama proses permainan berlangsung sehingga mereka lebih terdorong untuk mengemukakan ide dan mencari berbagai alternatif penyelesaian masalah.

Penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian Ardiansyah dkk. yang menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis permainan dengan pendekatan *game-based learning* memperoleh respons positif dari peserta didik dan mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik. Lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif tersebut mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi ide, berdiskusi, serta memecahkan masalah secara kreatif.¹⁴⁶ Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa media Susur Cerdas mampu

¹⁴⁵ Hans Galih Maulana dkk., “Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Permainan Treasure Hunt Pada Materi Analisis Data Di Kelas VIII SMP,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (2025): 156–63, <https://doi.org/10.37216/tarbawi.v4i1.168>.

¹⁴⁶ Adi Satrio Ardiansyah dkk., “Inovasi Bahan Ajar Etnomatematika Melalui Permainan Engklek Dengan Game Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik,” *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika* 4, no. 2 (2023): 1344–57, <https://doi.org/10.46306/lb.v4i2.375>.

menciptakan suasana pembelajaran yang menarik sekaligus memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *game-based learning* berbasis media Susur Cerdas berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPS. Melalui aktivitas permainan yang menuntut keterlibatan aktif, kerja sama, diskusi, eksplorasi ide, dan pemecahan masalah, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga kemampuan berpikir kreatif mereka berkembang lebih baik dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa Game-Based Learning berbasis media Susur Cerdas dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekaligus mendukung terciptanya proses pembelajaran yang aktif, inovatif, dan bermakna.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di MTs Bahrul Ulum Tajinan mengenai penggunaan model *game-based learning* berbasis media Susur Cerdas terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pada penelitian ini, kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah penggunaan model *game-based learning* menunjukkan adanya perbedaan. Hal ini ditunjukkan dengan hasil kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

Efektivitas model juga diperkuat melalui hasil uji hipotesis yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Selain itu, penerapan media Susur Cerdas dalam pembelajaran turut membantu siswa dalam mengembangkan ide, menemukan berbagai alternatif solusi, serta berpikir lebih fleksibel dan inovatif dalam menyelesaikan permasalahan. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model *game-based learning* berbasis media Susur Cerdas terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

B. Saran

1. Bagi sekolah, Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan model pembelajaran yang inovatif, khususnya melalui penggunaan media pembelajaran berbasis permainan. Dukungan sekolah dalam penyediaan fasilitas dan kebijakan pembelajaran yang kreatif.
2. Bagi guru, disarankan untuk menggunakan model pembelajaran yang lebih interaktif, variatif, dan menyenangkan seperti *game-based learning*, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Guru juga diharapkan mampu merancang media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.
3. Bagi peneliti, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam pengelolaan kelas, khususnya dalam mengatur siswa sehingga suasana pembelajaran kurang kondusif. Kondisi tersebut menyebabkan waktu yang dibutuhkan dalam proses pelaksanaan menjadi lebih lama, sehingga pelaksanaan pembelajaran belum berjalan secara optimal.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk lebih mempersiapkan strategi pengelolaan kelas yang efektif agar suasana pembelajaran tetap kondusif selama kegiatan berlangsung. Selain itu, perlu dilakukan pengaturan waktu yang lebih matang serta perencanaan kegiatan yang terstruktur, sehingga setiap tahapan pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal dan tujuan penelitian dapat tercapai dengan lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahadi Giatma Dwijuna, and Zain Neni Nur Laili Ersela. "The Simulation Study of Normality Test Using Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling, and Shapiro-Wilk." *Eigen Mathematics Journal* 6, no. 1 (2023): 11–19.
- Alfadhilah, Jauharotina. "Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget." *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 05, no. 01 (2025): 94–111.
- Alifah, Lailatul, and Suranto Suranto. "Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Melalui Metode Treasure Hunt Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial." *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya* 8, no. 3 (2024): 1265. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3553>.
- Amalia, Dini, Zahra Shopia, Noorkhalisah Noorkhalisah, Asniwati Asniwati, and Aldy Ferdiyansyah. "Identifikasi Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Studi Kasus Pembelajaran IPS Kelas 4 SDN Telaga Biru 7)." *Jurnal Cahaya Edukasi* 2, no. 3 (2025): 6–12. <https://doi.org/10.63863/jce.v3i3.75>.
- Amelia, Intan Nur. "Analisis Metode Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Berdasar Teori Perkembangan Kognitif Anak Piaget." *Al-Ibanah* 7, no. 1 (2022): 1–11. <https://doi.org/10.54801/iba.v7i1.79>.
- Anggi Rahmawati, Iska, and Ivayuni Listiani. "Penerapan Metode Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Pada Siswa Kelas Iv Sdn 1 Bancangan." *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan* 14, no. 3 (2023): 243–52. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagogia>.
- Anwar, Saiful, and Jasiah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran SKI." *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 3, no. 1 (2025): 355–73. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>.
- Arafah, Andi Asrafiani, Sukriadi, and Auliaul Fitrah Samsuddin. "Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme Pada Pembelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan MIPA* 13, no. 2 (2023): 358–66.
- Ardania, Nabila, Fiki Mahya Mafaza, Imatriya Nur Jannah, Annisa Eka Putri, and Taufik Arochman. "Analisis Pengaruh Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Pembelajaran Di Kelas." *Indonesian Journal of Education and Learning* 8, no. 1 (2024): 77–85. <https://doi.org/10.31002/ijel.v8i1.1328>.
- Ardiansyah, Adi Satrio, Muhammad Anwar, Berlian Disi Prasetya, Rahmawati Kusuma Wardani, and Nanik Ratnawati. "Inovasi Bahan Ajar Etnomatematika Melalui Permainan Engklek Dengan Game Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik." *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika* 4, no. 2 (2023): 1344–57. <https://doi.org/10.46306/lb.v4i2.375>.

- Astrianda, Nica, Isyatur Raziah, Hayatun Maghfirah, and Cukri Rahmi Niani. "Strategi Pemilihan Game Yang Tepat Untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis Game Pada Tahap Usia Sekolah." *Teknodimas: Teknologi Pengabdian Masyarakat* 2, no. 1 (2024): 26–31.
- Azzahra, Nabiila Tsuroyya, Septa Nur Laila Ali, and M Yunus Abu Bakar. "Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran." *Jurnal Ilmiah Research Student* 2, no. 2 (2025): 64–75. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>.
- Basri, Warul Walidin, and Yusra Jamali. "Penerapan Model Fun Learning Dalam Peningkatan Tahfidz Alquran Pada Siswa Kelas VII SMP IT Raudhatul Ulum Kota Subulussalam." *ARJIS* 2, no. 2 (2023): 162–81.
- Bell, D and Kahrhoff, J. "Active Learning Handbook Institute for Excellence in Teaching and Learning," 2006, 1–35. <http://www.webster.edu/fdc/alhb/alhb2006.pdf>.
- Chen, Xufeng. "University-School Interaction in Implementing Game Based Learning for Creative Thinking Development." *Education and Information Technologies* 28, no. 2 (February 1, 2023): 1833–48. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11208-z>.
- Chusna, Puji Asmaul, Khasanah Khasanah, and Ermalistiani Ermalistiani. "Pengembangan Media Treasure Hunt Pada Pembelajaran Matematika Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Nglegok Blitar." *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal* 3, no. 1 (2022): 79–91. <https://doi.org/10.37812/zahra.v3i1.411>.
- Creswell J. W., and Creswell J. D. "Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches." In *SAGE Publications, Inc.*, 196, 2023. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.
- Damayanti, Kusumasari Kartika Hima. "Proses Pembelajaran Dan Perkembangan Kognisi Menurut Perspektif Jean Piaget." *Journal of Lifespan Development* 1, no. 1 (2023): 39–54. <https://journal.ukmc.ac.id/index.php/jlstd/article/view/1026%0Ahttps://journal.ukmc.ac.id/index.php/jlstd/article/download/1026/1032>.
- Dendodi, Qonitah, Nadhila Nurahlina, and Anggun Aprilia. "Analisis Peran Pengalaman Belajar Dalam Membangun Memori Jangka Panjang Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan* 3, no. 4 (2025): 1750–58.
- Dewi, Listiana, and Endang Fauziati. "Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar Dalam Pandangan Teori Konstruktivisme Vygotsky." *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2021): 163–74. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i1.3104>.
- Diana, Husnud. "Game Based Learning Berbantuan Media Board Game Klaster Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa." *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 6, no. 2 (2022): 661–76. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.622>.

- Dirgantini, Siti Rochmah. "Peningkatan Partisipasi Dan Pemahaman Nilai Keagamaan Melalui Implementasi Pendekatan Konstruktivisme Dalam Desain Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar." *Epistemic: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2023): 36–57.
- Efgivia, M. Givi, R.Y Adora Rinanda, Suriyani, Aang Hidayat, Irfan Maulana, and Anthon Budiarto. "Analysis of Constructivism Learning Theory." *Proceedings of the 1st UMGESHIC International Seminar on Health, Social Science and Humanities (UMGESHC-ISHSSH 2020)* 585 (2021): 208–12. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211020.032>.
- Elvira, Vina, Tobroni, and Dede Hadiansah. "Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Wordwall Terhadap Motivasi Dan Berpikir Kreatif Siswa Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 14 (2025): 260–71. <https://doi.org/10.22202/economica.2017.v6.il.1941>.
- Endi, Zim Syamsul. "Penerapan Teori Konstruktivisme Jean Piaget Berbasis Neuroscience Dalam Pendidikan Di SMP Tahfizh Insan Madani." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (2025): 373–82.
- Fahrurrozi, Muhammad Abdurrasyid. "Pemanfaatan Teknologi Digital Informasi Dalam Pengembangan Pendidikan Madrasah Dan Pesantren" 3, no. December (2024): 0–16. <https://doi.org/0.35905/edum.v>.
- Fatimah, Laela Umi, and Khairuddin Alfath. "Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda Dan Fungsi Distraktor." *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam* 8, no. 2 (2019): 37–64. <https://doi.org/10.36668/jal.v8i2.115>.
- Fauziyah, Nailul, Ratna Nulinnaja, and Hafsoh Al Aziizah. "Model Team Games Tournaments (TGT) Dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa." *SOCIUS: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial* 9, no. 2 (2020): 144–54.
- Ginting, Meta Br. "Membangun Pengetahuan Anak Usia Dini Melalui Permainan Konstruktif Berdasarkan Perspektif Teori Piaget." *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2018): 81–101.
- Guilford, J.P. *The Nature of Human Intelligence. The Nature of Human Intelligence*, 1967.
- H, Aprillia Putri D, Muhammad Zakki Fuad, Sinta Dwi Ismaya, and M Yunus Bakar Abu. "Pendekatan Teori Konstruktivistik Dalam Pembelajaran." *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa (JIPM)* 4, no. 3 (2026): 424–41.
- Hardivizon. "Metode Pembelajaran Rasulullah Saw (Telaah Kualitas Dan Makna Hadis)." *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 02 (2017).
- Herlina, Lina, Shobihur Surur, Aisyah Al Adawiyah, Ria Fitrasah, and Agustin Hanivia Cindy. *Gamifikasi Dalam Pembelajaran*. Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah, 2025.
- Hibana, Muthia Rahman Nayla, and Kulsum Nurhayati. "Exploring the Role of

- Game-Based Learning in Early Childhood Cognitive Development: Perspectives from Teachers and Parents.” *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 9, no. 4 (2024): 733–45. <https://doi.org/10.14421/jga.2024.94-12>.
- Hidayat, Usep Taufik. “Tafsir Al-Azhar : Menyelami Kedalaman Tasawuf Hamka.” *Buletin Al-Turas* 21, no. 1 (2025): 49–76. <https://doi.org/10.15408/bat.v21i1.3826>.
- Hidayat, Yunus Nur. “Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Karakter Adaptif Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Konstruktivisme Sosial Vygotsky.” *Journal Of Education Research and Community Service (JERCS)* 01 (2025): 226–33.
- Hotim Hodijah, Putri Nur, Wahyu Lestari, and Darwin Djeni. “Pengaruh Penggunaan Learning Management System (LMS) Sevimaedlink Terhadap Kamandirian Belajar Dan Kemampuan Berfikir Kreatif.” *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 12, no. 2 (2025): 188–98. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v12i2.7979>.
- Humayra, Nadjwa Salshabilla, Henny Futry Ananti, Norlia Norlia, and Arum Murdianingsih. “Integrasi Teori Pembelajaran Bahasa Untuk Penguatan Pembelajaran Abad Ke-21 Dalam Konteks Pendidikan Bahasa Indonesia.” *Jurnal Penelitian Inovatif* 5, no. 1 (2025): 577–88. <https://doi.org/10.54082/jupin.549>.
- Ibrahim, Moch Bayu, Anisa Khayati Nur Kafah, Rika Yuliana, and Af Idatul Amalia. “Integration Of Project Based Learning (PjBL) And Game Based Learning (GBL) In A Deep Learning Approach” 2, no. 1 (2025): 60–69.
- Ilham, Muhammad Fakhri, Arba’iyah, and Lucia Tiodora. “Implementasi Teori Belajar Perspektif Psikologi Konstruktivisme Dalam Pendidikan Anak Sekolah Dasar.” *Jurnal Multilingual* 3, no. 3 (2023): 380–91.
- Irawan, Jenny Nugraheni Riyan, Aditya Nanda Priyatama, and Afia Fitriani. “Permainan Tangram Terhadap Berpikir Kreatif Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Intervensi Psikologi (JIP)* 12, no. 1 (2020): 37–50. <https://doi.org/10.20885/intervensipsikologi.vol12.iss1.art4>.
- Irman, Irman, Endang Surahman, Dita Agustian, Diana Herawati, and Liah Badriah. “Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA.” *Jurnal Pendidikan MIPA* 15, no. 1 (2025): 60–67.
- Isnaini, Muhammad, and dkk. “Teknik Analisis Data Uji Normalitas.” *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah* 4, no. 2 (2025): 1377–84.
- Iswara, Dina, and Usman. “Teori Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 1, no. 02 (2025): 1–9.
- Kuncoro, Condro Ayu Mukti, and Turahmat Turahmat. “Strategi Scaffolding Pada Zone of Proximal Development (ZPD) Dalam Pembelajaran Teks Cerpen Berlatar Sejarah Kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang.” *DEIKTIS:*

- Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 5, no. 2 (2025): 1049–61. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v5i2.1403>.
- Kurniawan, Yulius, and Didit Darmawan. “Pendekatan Multidimensional Dalam Penerapan Teori Behaviorisme, Kognitivisme, Konstruktivisme, Dan Humanisme Di Pendidikan Modern.” *NALA* 4, no. 1 (2024): 65–74.
- Kusumawati, Sely Eka, Zahwa Adinda Salsabila, and Dany Miftah M Nur. “Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII D SMP Negeri 1 Batealit Jepara.” *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner* 02, no. 03 (2025): 2763.
- Lampropoulus, Georgios, Theofylaktos Anastasiadis, and Kerstin Siakas. “Digital Game-Based Learning in Education: Significance of Motivating, Engaging and Interactive Learning Environments.” *Proceedings of the 24th International Conference on Software Process Improvement-Research into Education and Training (INSPIRE)*, 2019, 117–27.
- Lester, James C., Hiller A. Spires, John L. Nietfeld, James Minogue, Bradford W. Mott, and Eleni V. Lobene. “Designing Game-Based Learning Environments for Elementary Science Education: A Narrative-Centered Learning Perspective.” *Information Sciences* 264 (2014): 4–18. <https://doi.org/10.1016/j.ins.2013.09.005>.
- Loka Son, Aloisius. “Instrumentasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Analisis Reliabilitas, Validitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal.” *Gema Wiralodra* 10, no. 1 (2019): 41–52. <https://doi.org/10.31943/gemawiralodra.v10i1.8>.
- Luhur, Tubagus Ahadiyat Rachamadi, Akhmad Sulthoni, and Murdianto. “Konsep Kerugian Dalam Al-Qur’an Perspektif Tafsir Al-Misbah.” *El-Wasathy: Journal of Islamic Studies* 2, no. 1 (2024): 94–111. <https://doi.org/10.61693/elwasathy.vol2i1.2024.94-111>.
- Luthfiyani, Putri Wahidah, Khairunnas Rajab, and Masyhuri Masyhuri. “Pendekatan Konstruktifisme Dalam Psikologi Belajar Berbasis Nilai-Nilai Islam.” *Hamalatul Qur’an : Jurnal Ilmu Alqur’an* 6, no. 1 (2025): 20–36. <https://doi.org/10.37985/hq.v6i1.469>.
- Madyan, Ferdi Dwi Novanto, Dias Edmilizar, Sundari Sundari, and Nur Sarifa Aini. “Manajemen Kreativitas Untuk Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Penerapan Paikem (Pembelajaran, Aktif, Inovatif, Kreatif Dan Menyenangkan) Di Kelas Ix Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Kec Batang Asam Kab Tanjung Jabung Barat.” *E-Bisnis : Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis* 17, no. 2 (2024): 59–65. <https://doi.org/10.51903/e-bisnis.v17i2.1989>.
- Magdalena, Ina, Septy Nurul Fauziah, Siti Nur Faziah, and Fika Sulaehatun Nupus. “Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan.” *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains* 3, no. 2 (2021): 198–214. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.

- Magfiroh, Laily Mazilatul, Nur Solikhatunnisa Azzahro, Farahnaila Aulia Saputri, Roubert Mafaza, Nur Syakira Rahmania, Doni, and Moch Shochiful Achsan. "Konstruktivisme Jean Piaget Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Kreatif Serta Inovatif Dalam Pendidikan Di Era Digital." *Indonesian Journal of Multidisciplinary Studies* 1, no. 1 (2025): 34–48.
- Majidah, Nurul, Akhmad Maulana, Dea Nooraida, Rahma Yanti, Sri Mulyani, Arini Rusda, Tya Yuniar, Diani Ayu Pratiwi, and Aslamiah Aslamiah. "Implementasi Kurikulum Merdeka Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Di SDN Alalak Tengah 2." *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin* 2, no. 3 (2024): 1226–35. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i3.353>.
- Mandar, Yasri, and Sihono. "Implementasi Teori Konstruktivisme Dalam PAI: Kajian Teori Jean Piaget Dan Jerome Bruner." *Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 10, no. 1 (2025): 223–37.
- Mariati, Mariati, and Warul Walidin. "Pembelajaran Perspektif Al-Zarnuji: Relevansi Nilai-Nilai Pendidikan Islam Sebagai Strategi Efektif Di Era Kontemporer." *Tadabbur: Jurnal Peradaban Islam* 7, no. 2 (2025): 95–114. <https://doi.org/10.22373/tadabbur.v7i2.764>.
- Martin, Richard C. *Encyclopedia of Islam and the Muslim World*, 2004.
- Marwati, Miekaela. "Penerapan Metode Pembelajaran Diskusi-Presentasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Konsep Siswa Kelas IV C SD Tarakanita Gading Serpong Pada Topik Daur Hidup Hewan." *Nurina Widya: Jurnal Pendidikan Dan Humaniora* 1, no. 2 (2022): 85–98.
- Maskhuliah, Prihaten, Vera Ayu Vidiyanti, Ayu Dwi Jayanti M. Putri, Mawar Wailusu, Zulfadli, and Safrudin Supraman. "Hipotesis Penelitian Dalam Statistik Manajemen Pendidikan: Konsep, Jenis, Dan Prosedur Pengujian." *Jurnal Penelitian Nusantara* 1, no. 8 (2025): 425–33.
- Masykur, Alya Dinia Asyfiqi, and Syamsurizal Yazid. "Metode Mengajar Rasulullah SAW (Kajian Pedagogis-Sosiologis)." *Hikmah: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2025): 275–90. <https://doi.org/10.61132/hikmah.v2i1.602>.
- Maulana, Ahmad Ahsin, Muhammad Izzul Muslimin, Muhammad Fajar Kurniyawan, Pandhit Eka, and Cahya Saputra. "Penggunaan Game Based Learning Untuk Efektifitas Pembelajaran Di SD Muhammadiyah Pakel" 6 (2026). <https://doi.org/10.59818/jpi.v6i1.2661>.
- Maulana, Hans Galih, Azhar Ahmad Smaragdina, Dion Dwi Rizky, Cindy Kusumawati, Ganesha Febriansyah Satriagung, and Widyah Ayu Ningrum. "Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Permainan Treasure Hunt Pada Materi Analisis Data Di Kelas VIII SMP." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 02 (2025): 156–63. <https://doi.org/10.37216/tarbawi.v4i1.168>.
- Mubarak, Husni. "Cognitive Developmental Jean Piaget Dalam Pembelajarannya." *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 9, no. 2 (2025): 703–

15. <https://doi.org/10.35931/am.v9i2.4383>.
- Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd, M.Pd Evi Chamalah, S.Pd., and M.Pd Oktarina Puspita Wardani, S.Pd. *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Unissula Press, 2013.
- Muhammad, Gilang, Syarif Suhartadi, and Ferry Dwi Fitrianto. “Penggunaan Model PBL Untuk Meningkatkan Pemahaman Hasil Belajar Siswa Smkn 11 Malang.” *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)* 7, no. 2 (2025): 16–23. <https://doi.org/10.26740/jvte.v7n2.p16-23>.
- Mulyadi. “Teori Belajar Konstruktivisme Dengan Model Pembelajaran (Inquiry).” *Al Yasini : Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum Dan Pendidikan* 7, no. 2 (2022): 174–87. <https://doi.org/10.55102/alyasini.v7i2.4482>.
- Ndia, Asma, Nur Halisa, Yuyun Pratiwi, Nurhudayah, and Haslinda. “Penggunaan Game Edukatif Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Indopedia (Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)* 3, no. 3 (2025): 498–503.
- Nerita, Siska, Azwar Ananda, and Mukhaiyar. “Pemikiran Konstruktivisme Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Education and Development* 11, no. 2 (2023): 292–97. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4634>.
- Ningtyas, Wa Souvi Raaziqal, and Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi. “Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Permainan Edukatif Di SD Dumas Surabaya.” *Walada: Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2024): 89–100. <https://doi.org/10.61798/wjpe.v3i2.129>.
- Novianti, Fira, and Tri Nova Hasti Yuniata. “Analisis Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Pada Materi Bentuk Aljabar Yang Ditinjau Dari Perbedaan Gender.” *Jurnal Maju* 5, no. 1 (2018): 120–32.
- Nurhalimah, Sri, Yunin Hidayati, Irsad Rosidi, and Wiwin Puspita Hadi. “Hubungan Antara Validitas Item Dengan Daya Pembeda Dan Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda PAS.” *Jurnal Natural Science Educational Research* 4, no. 3 (2022): 249–57.
- Nurjamilah, Salsabila Alfiatur Rizki, M. Tizani Nawa Bi, and Emilia Susanti. “Teori Belajar Konstruktivisme” 4, no. 4 (2025): 6867–82.
- Nurjamilah, Salsabila Alfiatur Rizki, M Tizani Nawa Bik, and Emilia Susanti. “Teori Belajar Konstruktivisme.” *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 4, no. 4 (2025): 6867–82. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>.
- Nurwidodo, Sri Wulan Romdaniyah, Sudarmanto, Dina Rosanti, Kurniawati, and Zaenal Abidin. “Analisis Profil Berpikir Kritis, Kreatif, Keterampilan Kolaboratif, Dan Literasi Lingkungan Siswa Kelas 8 SMP Muhammadiyah Sebagai Impak Pembelajaran Modern.” *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi* 9, no. 2 (2021): 605–19. <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v9i2.4642>.
- Oktavia, Putri. “Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Type

- Treasure Hunt Terhadap Minat Baca Siswa Kelas V Dalam Mata Pelajaran IPAS Di SDN 65 Lebong Selatan,” 2025.
- Oktavia, Ririn. “Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa.” *OSF Preprints*, 2022, 1–7.
- Pehlivan, Ekin, and Taylan Yalcin. “Graceful Failure: Learning through Game-Based Learning.” *Making the Intangibles Count: The Meaning of Value in Higher Education Today*, 1970.
- Permana, Natalis Sukma. “Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native.” *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik* 22, no. 2 (2022): 313–21. <https://doi.org/10.34150/jpak.v22i2.433>.
- Pho, Annie, and Amanda Dinscore. “Game-Based Learning.” *Tips and Trends*. edufication.com, 2015. https://www.edufication.com/wp-content/uploads/2023/01/https-acrl.ala_.orgISwp-contentuploads201405spring2015.pdf.
- . “Game Based Learning. Tips and Trends.” *Association of College and Research Libraries*, 2015.
- Plass, Jan L, Bruce D Homer, and Charles K Kinzer. “Foundations of Game-Based Learning.” *Educational Psychologist* 50, no. 4 (2015): 258–83. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>.
- Prayitno, Anton, Efi Fatmah Nurjana, and Fitria Khasanah. “Karakterisasi Scaffolding Berdasarkan Kesalahan Berpikir Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika.” *Jurnal Kependidikan* 1, no. 1 (2017): 50–66.
- Prensky, M. “Digital Game-Based Learning.” *McGraw-Hill, New York* 1 (January 1, 2001). <https://doi.org/10.1145/950566.950567>.
- Prensky, Marc. “Digital Game-Based Learning.” *Computers in Entertainment* 1, no. 1 (2003): 21–21. <https://doi.org/10.1145/950566.950596>.
- . “The Games Generations: How Learners Have Changed.” *Computers in Entertainment* 1, no. 1 (2001): 1–26. <http://portal.acm.org/citation.cfm?doid=950566.950596>.
- Prihantini, Ika, Fruri Stevani, and Article History. “Pengaruh Game-Based Learning Berbantu Media Monopoli Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis.” *Jurnal Perspektif Pendidikan Dan Keguruan* 16, no. 1 (2025): 57–65.
- Purwanti, Kartika Yuni, and Lisa Virdinarti Putra. “The Effectiveness of Game Based Learning Method With Perfect Number Media on Creative Thinking Ability of Elementary School Students.” *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 8, no. 1 (2022): 38–45. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v8i1.17094>.
- Puspasari, Yulia, Sri Muryati, Wahyu Dini Septiari, and Erna Dwi Suryani. “Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas X Dalam Pembelajaran Collaborative Learning Melalui Penulisan Teks Anekdote.” *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra* 11, no. 3 (2025): 2798–2815.

<https://doi.org/10.30605/onoma.v1i13.5938>.

- Putri Wulandari, Budiaman, Saipiatuddin. "Penerapan Treasure Hunt Sebagai Media Pembelajaran IPS Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Di SMPN 57 Jakarta Application of the Treasure Hunt as a Social Studies Learning Media in Increasing Student Activity." *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara* 1, no. 3 (2024): 3853–57. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>.
- Raharjo, Adithya Dipta, Agis Amelia Putri, and Hafiz Rekso Budi. "The Use of Game-Based Learning to Increase Student Engagement." *Hipkin Journal of Educational Research* 1, no. 3 (2024): 299–310. <https://doi.org/10.64014/hipkin-jer.v1i3.30>.
- Ramadhan, Emira Hayatina, and Hindun. "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Membantu Siswa Berpikir Kreatif." *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya* 2, no. 2 (2023): 43–54. <https://doi.org/10.55606/protasis.v2i2.98>.
- Ramadhan, Rusydian, Audrey Valencia Susanto, Daniel Franando Dcj, Nabhan Rabbani, and Albertrado Totto Eldiyano. "Problem Solving Melalui Permainan." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 5, no. 3 (2025): 5346–55.
- Rosyada, Amrina, Edi Harapan, and Rohana Rohana. "Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Kualitas Pembelajaran Sekolah Menengah Atas Di Kota Sekayu, Sumatera Selatan." *Jurnal Manajemen Pendidikan: Jurnal Ilmiah Administrasi, Manajemen Dan Kepemimpinan Pendidikan* 3, no. 1 (2021): 31–42. <https://doi.org/10.21831/jump.v3i1.38295>.
- Safitri, Intan Dwi, yunina, Rizkika Qurroti A, and M Yunus Abu Bakar. "Menggali Teori Kognitivistik Dalam Dunia Pembelajaran." *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)* 2, no. 3 (2025): 752–64. <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jinu/article/download/4592/4056/18263>.
- Samudera, Adjie Sahara. "Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta." *Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital.*, 2020, 55.
- Saofiandi, Ari, Endah Andayani, and Rusfandi Rusfandi. "Interaksi Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran IPS." *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)* 19, no. 1 (2025): 9–19. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI>.
- Sianturi, Rektor. "Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis." *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama* 8, no. 1 (2022): 386–97. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>.
- sihombing, chintani. "Penerapan Model Student Teams Achievement Division (STAD) Dan Metode Ceramah Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Pematang Raya." *MANAGEMENT OF EDUCATION: JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM* 6, no. 1

(2020): 76–80.

- Sternberg, Robert J. “The Triarchic Theory of Intelligence.” In *Contemporary Intellectual Assessment: Theories, Tests, and Issues.*, 92–104. New York, NY, US: The Guilford Press, 1997.
- Suardipa, I Putu. “Kajian Creative Thinking Matematis Dalam Inovasi Pembelajaran.” *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya* 3, no. 2 (2019): 15–22. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/Purwadita>.
- Suci, Yuyu Tresna. “Menelaah Teori Vygotsky Dan Interdepensi Sosial Sebagai Landasan Teori Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Di Sekolah Dasar.” *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2018): 231–39.
- Sudijono, A. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. PT RajaGrafindo, 1998. <https://books.google.co.id/books?id=6Y-TtQEACAAJ>.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2013.
- Suparlan. “Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran.” *Islamika: Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (2019): 79–88.
- Suryana, Ermis, Marni Prasyur Aprina, and Kasinyo Harto. “Teori Konstruktivistik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran.” *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 7 (2022): 2070–2280.
- Susiningrum, Dwiana. “Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Hang Tuah 1 Surabaya.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 6, no. 3 (2018): 195–200.
- Tampubolon, Andre Kristiando, and Asrin Lubis. “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan (Game-Based Learning) Dengan Memanfaatkan Platform Online Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa.” *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 3, no. 2 (2025): 270–90. <https://doi.org/10.58540/pijar.v3i2.1270>.
- Ulya, Zihniatul. “Penerapan Teori Konstruktivisme Menurut Jean Piaget Dan Teori Neuroscience Dalam Pendidikan.” *Jurnal of Education (AL-MUDARRIS)* 7, no. 1 (2024): 12–23.
- Umar, Ratnah. “Jami’ Al-Bayan ’An Ta’ Wilayi Al-Quran (Manhaj/Metode Penafsirannya).” *Jurnal Al-Asas* 1, no. 2 (2018): 14–24.
- Upit Hofifah, and Mislan Mislan. “Penerapan Model Game Based Learning (GBL) Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 116/X Lambur II.” *Ikhlas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2025): 41–56. <https://doi.org/10.61132/ikhlas.v2i2.720>.
- Virliani, Viera, and Rika Sukmawati. “Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP Dengan Model Treffinger.” *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (January 31, 2019): 17. <https://doi.org/10.31000/prima.v3i1.1127>.

- Wahab, Abdul, Zulmiswal Suherli, and Resti Fitriati. "Pengalaman Belajar Siswa Melalui Penggunaan Game Puzzle IPA Pada Mata Pelajaran Quran Hadis Di Kelas VII MTsN Majene." *Jurnal El-Fakhru, Islamic Education, Teaching and Studies* 4, no. 2 (2025): 132–45.
- Wahyudin, Yusuf Baihaqi, and Masruchin. "Konsep Bahagia Dan Derivasinya Dalam Al-Qur'an Telaah Tafsir Taisiru Al-Karimi Ar-Rahman Fi Tafsiri Kalami Al-Mannan" 2, no. 1 (2023): 73–91.
- Wibawa, Aisyah Cinta Putri, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, and Rizki Hikmawan. "Game-Based Learning (GBL) Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal." *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)* 3, no. 1 (2021): 17–22. <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>.
- Wiguna, Frans Aditia, and Susi Damayanti. "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPS Di SDN Ngadirejo Kota Kediri." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 3, no. 2 (2018): 175. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v3i2.11787>.
- Wu, Min Lun. "Making Sense of Digital Game-Based Learning: A Learning Theory-Based Typology Useful for Teachers." *Journal of Studies in Education* 8, no. 4 (2018): 1. <https://doi.org/10.5296/jse.v8i4.13022>.
- Wulandari, Sekar Ayu, and Sani Safitri. "Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam." *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2024): 334–41. <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/jipsos/article/download/3507/2794/26927>.
- Yumanik, Lestari Dija, and Karunia Eka Lestari. "Analisis Kemampuan Elaborasi Matematis Siswa Pada Materi Persamaan Linier Satu Variabel." *Radian Journal: Research and Review in Mathematics Education* 1, no. 1 (2022): 49–56. <https://doi.org/10.35706/radian.v1i1.6499>.
- Yunus, Nosva Adam, Suhardiman Darson Tamu, and Febiyanti R Hasan. "Analisis Tingkat Kreativitas Mahasiswa Pendidikan Matematika Pada Mata Kuliah Statistika Dasar." *Journal of Innovative and Creativity* 5, no. 3 (2025): 29944–52.
- Yustina, Ajeng Fani, and Yahfizham Yahfizham. "Game Based Learning Matematika Dengan Metode Squid Game Dan Among Us." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2023): 615–30. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1946>.
- Yusup, Panji Maulana, and Imas Mastroah. "Efektivitas Pembelajaran IPS Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Dan Berpikir Kritis Siswa." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 11, no. 2 (2025): 231–47.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 5042/Un.03.1/TL.00.1/11/2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

01 Desember 2025

Kepada

Yth. Kepala MTs Bahrul Ulum Tajinan
di
Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Rahma Alya Fatika Sari
NIM : 220102110042
Tahun Akademik : Ganjil - 2025/2026
Judul Proposal : **Pengaruh Model Game Based Learning Berbasis Media Susur Cerdas terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa MTs Bahrul Ulum Tajinan**

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Prof. Dr. Muhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id , email : fitk@uin-malang.ac.id
Nomor : 24/Un.03.1/TL.01.04/01/2026 Sifat : Penting Lampiran : - Hal : Izin Penelitian	6 Januari 2026
Kepada Yth. Kepala MTs Bahrul Ulum Tajinan di Malang	
Assalamu'alaikum Wr. Wb. Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:	
Nama NIM Jurusan Semester - Tahun Akademik Judul Skripsi	: Rahma Alya Fatika Sari : 220102110042 : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) : Genap - 2025/2026 : Pengaruh Model Game-Based Learning Berbasis Media Susur Cerdas terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa MTs Bahrul Ulum Tajinan
Lama Penelitian	: Januari 2026 sampai dengan Maret 2026 (3 bulan)
diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu. Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.	
	
Tembusan : 1. Yth. Ketua Program Studi PIPS 2. Arsip	

Lampiran 3 Surat Telah Melakukan Penelitian



MADRASAH TSANAWIYAH "BAHRUL ULUM" (TERAKREDITASI A)

SK NO:599/BAN-SM/SK/2019/TGL.9 Juli 2019 NSM : 121235070134

Jl. Raya Tajinan No 50 ☎ (0341) 751584 Kec. Tajinan Kab. Malang 65172

SURAT KETERANGAN Nomor: 041/MTs.BU/G/V/2026

Menindaklanjuti surat permohonan izin penelitian dari Nomor 24/Un.03.1/TL.01.04.01/2026
Tanggal 6 Januari 2026, maka dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa atas nama:

Nama : Rahma Alya Fatika Sari
NIM : 220102110042
Fak/ Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Ilmu Pendidikan Sosial
Judul Penelitian : Pengaruh Model Game-Based Learning Berbasis Media Susur Cerdas
Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa MTs Bahrul Ulum Tajinan
Tempat Penelitian : MTs. Bahrul Ulum Tajinan
Periode Penelitian : Januari 2026 s/d Maret 2026

Telah menyelesaikan penelitian sesuai dengan periode tersebut diatas.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Tajinan, 20 Mei 2026

Kepala Madrasah

Fahliyatun Nisa', S.Pd.I.

Lampiran 4 Lembar Penilaian Validasi Instrumen Soal

Lembar Validasi Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Identitas Peneliti

Nama Mahasiswa : Rahma Alya Fatika Sari
 NIM : 220102110042
 Materi : Peranan Masyarakat dalam Kegiatan Ekonomi
 Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Petunjuk Penilaian

- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu mengenai soal tes kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi Peranan Masyarakat dalam Kegiatan Ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran *Game-Based Learning* berbasis Media Susur Cerdas.
- Mohon berikan tanda checklist (✓) pada kolom skala penelitian sesuai pendapat Bapak/Ibu.
- Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian berikut ini:
 4 : Sangat Sesuai
 3 : Sesuai
 2 : Kurang Sesuai
 1 : Tidak Sesuai
- Apabila terdapat kekurangan pada soal tes yang dikembangkan, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran dan masukan sebagai bahan perbaikan pada kolom yang telah disediakan.
- Terimakasih banyak atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini.

b. Penilaian Instrumen

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓	
2.	Soal evaluasi sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai				✓
3.	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi yang diukur			✓	
4.	Pokok soal dirumuskan dengan jelas			✓	
5.	Kalimat soal tidak mengandung arti ganda sehingga mudah untuk diselesaikan		✓		
6.	Soal evaluasi disusun sesuai dengan kemampuan siswa			✓	
7.	Soal evaluasi dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa terhadap materi		✓		

c. Saran dan Komentar

- Gunakan kata kerja operasional (kko) dari taxonomy bloom dlm membuat pertanyaan
- Jika soal essay maka jawaban bersifat subjektif, sehingga tidak perlu kunci jawaban mutlak
- Dalam setiap soal gunakan 1 perintah agar yg menjawab tidak bingung
- Jika diperlukan soal bisa menggunakan/diberikan stimulus

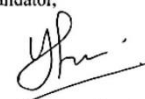
d. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian diatas, lembar observasi siswa dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Malang, 12 Februari 2026

Validator,


 Yudi Firdausyah M.Pd

Lampiran 5 Soal Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap soal dengan cermat.
2. Jawablah pertanyaan dengan jelas dan benar.
3. Kerjakan seluruh soal secara mandiri.
4. Periksa kembali jawaban sebelum dikumpulkan

Soal esai *pretest-posttest*

1. Di sebuah desa terdapat petani sayur, pedagang sayur keliling, dan warga sebagai pembeli. Dalam beberapa bulan terakhir, sebagian warga mulai berbelanja ke supermarket di kota. Bagaimana kamu dapat membedakan peran masing-masing pelaku ekonomi tersebut berdasarkan kondisi yang terjadi?
2. Seorang petani menjual hasil panennya kepada tengkulak karena tidak memiliki akses ke pasar. Tengkulak kemudian menjualnya kembali ke pasar tradisional. Bagaimana hubungan produksi, distribusi, dan konsumsi saling berkaitan pada kasus tersebut jika dilihat dari sudut pandang yang berbeda?
3. Data desa menunjukkan 70% warga lebih sering berbelanja secara online dibandingkan di toko lokal. Bagaimana dampak perubahan pola konsumsi tersebut terhadap keberlangsungan usaha lokal di lingkungan sekitar?
4. Usaha keripik singkong rumahan mengalami penurunan penjualan karena banyak produk serupa di pasaran. Ide kreatif apa yang dapat dihasilkan agar usaha tersebut tetap bertahan dan diminati konsumen?
5. Pengrajin bambu masih menggunakan alat tradisional sehingga jumlah produksi terbatas. Bagaimana kamu memeriksa permasalahan tersebut dan

solusi inovatif apa yang dapat dihasilkan untuk meningkatkan produktivitas?

6. Nelayan menjual ikan dalam kondisi segar dengan harga rendah kepada pengepul. Gagasan kreatif apa yang dapat dihasilkan untuk meningkatkan nilai tambah hasil tangkapan nelayan?
7. Saat panen raya, harga hasil pertanian turun drastis sehingga pendapatan petani menurun. Bagaimana kamu memandang penyebab masalah tersebut dan solusi apa yang dapat diajukan dari berbagai sudut pandang?
8. Pedagang pasar tradisional kehilangan pembeli sejak berdirinya minimarket di sekitar pasar. Masalah ekonomi apa yang terjadi pada kondisi tersebut dan bagaimana dampaknya bagi pedagang?
9. Banyak siswa membeli jajanan berlebihan hingga tidak habis dikonsumsi. Bagaimana peran siswa sebagai konsumen dapat diarahkan melalui ide-ide kreatif agar konsumsi menjadi lebih bijak?
10. Distribusi gas LPG di desa sering terlambat karena jarak agen yang jauh dan keterbatasan transportasi. Bagaimana perencanaan solusi distribusi yang dapat dikembangkan agar kebutuhan warga terpenuhi tepat waktu?
11. Penyaluran air bersih menggunakan mobil tangki tidak merata di daerah padat penduduk. Bagaimana perencanaan prosedur distribusi yang lebih adil dan efektif dapat dikembangkan?
12. Produsen roti lokal bekerja sama dengan distributor untuk memasok produk ke toko-toko. Bagaimana interaksi antara produsen, distributor, dan konsumen terjadi pada kasus tersebut?

13. Konsumen sering mengeluhkan keterlambatan pengiriman barang dari penjual. Faktor apa saja yang memengaruhi keberlanjutan kerja sama antar pelaku ekonomi dan bagaimana solusinya?
14. Desa pesisir memiliki potensi wisata pantai yang belum dikelola secara optimal. Konsep kreatif apa yang dapat dihasilkan untuk memanfaatkan potensi tersebut agar meningkatkan ekonomi masyarakat?
15. Banyak usaha kecil di desa belum memanfaatkan teknologi digital untuk pemasaran. Bagaimana strategi inovatif yang dapat dirancang agar usaha masyarakat berkembang lebih optimal?

Lampiran 6 Lembar Penilaian Modul Ajar

LEMBAR PENILAIAN VALIDATOR MODUL AJAR

Identitas Peneliti

Nama Mahasiswa : Rahma Alya Fatika Sari
 NIM : 220102110042
 Materi : Peranan Masyarakat dalam Kegiatan Ekonomi
 Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Petunjuk Penilaian

- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak/Ibu mengenai modul ajar pada materi Peranan Masyarakat dalam Kegiatan Ekonomi.
- Mohon berikan tanda checklist (✓) pada kolom skala penelitian sesuai pendapat Bapak/Ibu.
- Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan, dengan skala penilaian berikut ini:
 4 : Sangat Sesuai
 3 : Sesuai
 2 : Kurang Sesuai
 1 : Tidak Sesuai
- Apabila terdapat kekurangan pada modul ajar yang dikembangkan, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran dan masukan sebagai bahan perbaikan modul ajar pada kolom yang telah disediakan.
- Terimakasih banyak atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini.

b. Penilaian Instrumen

No.	Komponen Modul Ajar	Aspek yang di Nilai	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Identitas penulis modul	Terdiri dari nama penyusun, tahun, institusi, jenjang sekolah, tingkat kelas dan alokasi waktu				✓
2.	Capaian Pembelajaran	Capaian pembelajaran berupa hasil akhir yang akan harus dipenuhi oleh siswa				✓
3.	Profil pelajar pancasila	Memiliki 5 elemen pancasila				✓
4.	Sarana dan prasarana	Memiliki alat dan bahan ajar dikegiatan pembelajaran				✓
5.	Target peserta didik	Memiliki beberapa target peserta didik yaitu: peserta didik reguler, peserta didik kesulitan belajar dan peserta didik dengan pencapaian tinggi				✓
6.	Model pembelajaran yang digunakan	Terdapat komponen model pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu tatap muka				✓
7.	Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian dengan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai				✓
8.	Asesmen	Pencapaian pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓

		Terdiri dari asesmen sebelum pembelajaran (diagnostik), selama pembelajaran (formatif) dan akhir pembelajaran (sumatif)				
9.	Refleksi	Kesesuaian pemberian umpan balik hingga mencapai tujuan pembelajaran				✓
10.	Materi	Kesesuaian materi disusun secara dan logis untuk mempermudah dan dapat dipahami siswa			✓	
11.	Media Pembelajaran	Memiliki media pembelajaran yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran				✓

c. Saran dan Komentar

1. Gunakan refleksi yg lebih mendalam
2. Gunakan Satu Perintah Saja dalam Soal.

d. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian diatas, lembar observasi siswa dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- ☒ b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

Malang, 14 Januari 2025

Validator,

Syarifah Andriani, S.Pd

Lampiran 7 Modul Ajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

MODUL AJAR KELAS EKSPERIMEN

INFORMASI UMUM	
Nama Penyusun	Rahma Alya Fatika Sari
Instansi	MTs Bahrul Ulum Tajinan
Tahun Pelajaran	2025/2026
Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase/Kelas	D/VII
Tema/Topik	3/Potensi Ekonomi Lingkungan
Materi	Peranan Masyarakat dalam Kegiatan Ekonomi
Alokasi Waktu	8 JP (2 Pertemuan)
Profil Pelajar Pancasila	Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia, Bergotong Royong, Bernalar Kritis
Sarana Prasarana	Papan tulis, LCD, Laptop
Target Peserta Didik	Reguler
Model Pembelajaran	<i>Game-Based Learning</i> Berbasis Media Susur Cerdas
Mode Pembelajaran	Tatap Muka
KOMPETENSI INTI	
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik mampu menganalisis peranan masyarakat dalam kegiatan ekonomi, termasuk pelaku ekonomi, proses produksi, distribusi, konsumsi, dan hubungan antar pelaku ekonomi di lingkungan sekitar.	
A. TUJUAN PEMBELAJARAN	
1. Peserta didik mampu menganalisis peranan pelaku ekonomi (produsen, distributor, konsumen) dalam kehidupan sehari-hari. 2. Peserta didik mampu menjelaskan proses produksi, distribusi, dan konsumsi melalui contoh konkret di lingkungan sekitar. 3. Peserta didik mampu mengidentifikasi masalah ekonomi dan mengusulkan solusi kreativitas sederhana. 4. Peserta didik mampu mengembangkan ide kreatif terkait peningkatan nilai tambah produk dan efektivitas distribusi. 5. Peserta didik mampu menyimpulkan hubungan antar pelaku ekonomi berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran.	
B. PERTANYAAN PEMANTIK	
1. Bagaimana peran produsen, distributor, dan konsumen saling memengaruhi dalam kegiatan ekonomi? 2. Mengapa proses produksi penting untuk kesejahteraan masyarakat? 3. Apa saja hambatan dalam distribusi yang sering terjadi di lingkunganmu? 4. Bagaimana ide kreatif dapat meningkatkan nilai tambah suatu produk lokal? 5. Apa perbedaan konsumsi bijak dengan konsumsi berlebihan?	
C. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pertemuan 1	
Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)	

1. Guru dan peserta didik menyampaikan salam dan doa
2. Guru melakukan presensi
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
4. Setelah menyampaikan tujuan pembelajaran, guru meminta siswa untuk mengisi lembar soal yang telah dibagikan guru (pretest)
5. Setelah peserta didik menyelesaikan tugas, guru meminta agar mengumpulkannya di meja guru

Kegiatan Inti (120 Menit)

1. Langkah 1 Menentukan Game Sesuai Topik

- Guru menetapkan penggunaan Game Susur Cerdas yang disesuaikan dengan materi Peranan Masyarakat dalam Kegiatan Ekonomi
- Guru menjelaskan bahwa setiap tantangan dalam game mewakili permasalahan ekonomi nyata.

2. Langkah 2 Penjelasan Konsep

- Guru menjelaskan konsep dasar pelaku ekonomi.
- Guru menjelaskan proses produksi, distribusi, dan konsumsi.
- Guru memberikan contoh kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar peserta didik.

3. Langkah 3 Menyepakati Aturan Game

- Guru menjelaskan aturan bermain Susur Cerdas.
- Guru menyampaikan sistem skor dan batas waktu permainan.
- Guru dan peserta didik menyepakati mekanisme kerja kelompok.

4. Langkah 4 Bermain Game

- Peserta didik memainkan **Susur Cerdas tahap awal** secara berkelompok.
- Game berisi soal pemahaman konsep dasar ekonomi.
- Peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk menentukan jawaban.

5. Langkah 5 Membuat Rangkuman Pemahaman

- Peserta didik mendiskusikan jawaban yang diperoleh dari permainan.
- Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi.
- Guru memberikan penguatan dan meluruskan konsep yang kurang tepat

6. Langkah 6 Melakukan Refleksi

- Peserta didik menyampaikan pengalaman bermain.
- Peserta didik menyampaikan kerja sama kelompok yang telah dilakukan.
- Peserta didik menyampaikan kendala yang dihadapi selama permainan.

Kegiatan Penutup (15 Menit)

1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pertemuan pertama.
2. Guru memberikan motivasi belajar.

Guru menyampaikan rencana kegiatan pertemuan kedua.

Pertemuan 2

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

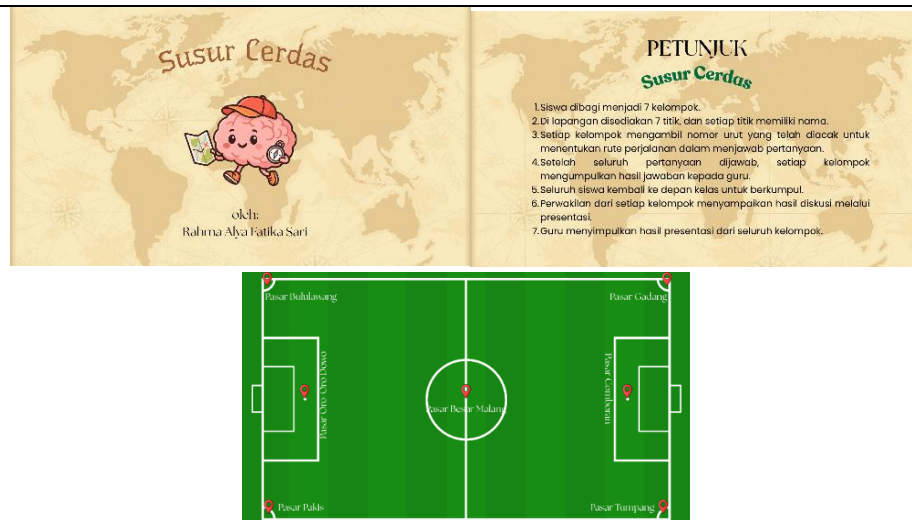
1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa.
2. Guru memeriksa kehadiran peserta didik.
3. Guru mengulas singkat materi pertemuan sebelumnya.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran lanjutan.

Kegiatan Inti (115 Menit)

1. Langkah 5 Membuat rangkuman

- Setiap kelompok mempresentasikan hasil pemecahan masalah dari permainan.
- Kelompok lain memberikan tanggapan, pertanyaan, dan masukan.

• Guru memandu jalannya diskusi agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran.
2. Langkah 6 Membuat refleksi • Guru mengevaluasi hasil permainan setiap kelompok. • Guru menilai keterampilan kolaboratif peserta didik selama kegiatan berlangsung. • Guru memberikan penguatan konsep tentang produksi, distribusi, dan konsumsi. • Guru memberikan apresiasi terhadap keaktifan dan kerja sama peserta didik.
Kegiatan Penutup 1. Peserta didik mengerjakan posttest. 2. Guru dan peserta didik melakukan refleksi akhir pembelajaran. 3. Guru menyampaikan umpan balik hasil belajar. 4. Guru menutup pembelajaran dengan salam.
D. ASESMEN PENCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN 1. Asesmen diagnostik: guru memberikan pertanyaan terkait materi yang akan disampaikan sebagai penguat siswa 2. Asesmen sumatif: siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk melakukan diskusi melalui penugasan 3. Asesmen formatif: guru mengevaluasi hasil pembelajaran melalui tes tertulis
E. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK Refleksi Guru • Apakah seluruh siswa sudah memahami materi yang dipelajari dengan baik? • Apakah metode dan media pembelajaran sudah membantu siswa belajar lebih aktif? • Apakah indikator berpikir kreatif siswa sudah terlihat selama pembelajaran berlangsung? • Apakah siswa sudah mampu menyampaikan ide dan solusi secara mandiri? • Apa yang perlu diperbaiki agar pembelajaran berikutnya lebih efektif dan menarik? Refleksi Peserta didik • Apa hal paling penting yang saya pelajari hari ini? • Bagaimana cara saya memahami materi selama pembelajaran? • Ide kreatif apa yang saya temukan atau saya sampaikan? • Apakah saya sudah aktif berdiskusi dan bekerja sama dengan kelompok? • Apa kesulitan yang saya alami selama pembelajaran? • Apa yang ingin saya tingkatkan pada pembelajaran berikutnya?
F. DAFTAR PUSTAKA • Nasution, S., Hidayati, S., Nasution, P., & Hasyim, H. (2024). Peranan Koperasi dalam Perekonomian Indonesia. <i>As-Syirkah: Islamic Economic & Financial Journal</i>, 3(2), 522–530. https://doi.org/10.56672/syirkah.v3i2.160 • Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). <i>Buku Panduan Guru</i> • N. Suparno dan T. D. Haryo Tamtono. 2022. IPS untuk SMP/MTs Kelas VII. Jakarta: PT Penerbit Erlangga • Direktorat Pembinaan SMA. (2019). <i>E-Modul: Peran Pelaku Ekonomi dalam Kegiatan Ekonomi</i>. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. • https://id.scribd.com/document/693995784/Modul-Ajar-Peranan-masyarakat-Dalam-Rantai-Ekonomi • https://id.scribd.com/document/428330814/Peran-pelaku-ekonomi-dalam-kegiatan-ekonomi
LAMPIRAN
MEDIA PEMBELAJARAN



BAHAN AJAR PESERTA DIDIK

1. Kegiatan Ekonomi

Kegiatan ekonomi merupakan seluruh aktivitas yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Setiap hari manusia melakukan kegiatan ekonomi, baik sebagai produsen, konsumen, maupun pihak yang menyalurkan barang. Kegiatan ekonomi tidak berdiri sendiri, tetapi saling terhubung agar barang dan jasa dapat tersedia dan dimanfaatkan oleh masyarakat. Tiga kegiatan utama dalam ekonomi adalah produksi, distribusi, dan konsumsi.

a. Produksi

Produksi adalah kegiatan menciptakan atau menambah nilai suatu barang atau jasa sehingga memiliki manfaat yang lebih besar. Produksi tidak selalu berarti membuat barang baru, tetapi juga bisa memperbaiki, mengolah, atau meningkatkan kualitas barang. Dalam proses produksi, produsen memanfaatkan beberapa **faktor produksi**, yaitu:

- Sumber daya alam, seperti bahan baku
- Tenaga kerja, yaitu manusia yang mengerjakan proses produksi
- Modal, seperti mesin, teknologi, dan peralatan
- Keahlian, yaitu kemampuan mengolah faktor produksi secara efektif

Produksi menjadi awal dari seluruh kegiatan ekonomi karena tanpa adanya barang atau jasa yang dihasilkan, kegiatan distribusi dan konsumsi tidak dapat berjalan.

b. Konsumsi

Konsumsi adalah kegiatan menggunakan barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan dan memperoleh manfaat. Ketika seseorang makan, memakai pakaian, menonton hiburan, atau menggunakan layanan kesehatan, semua itu merupakan kegiatan konsumsi. Beberapa faktor yang memengaruhi konsumsi antara lain:

- Pendapatan, semakin tinggi pendapatan maka semakin banyak barang/jasa yang dapat dikonsumsi
- Harga barang, harga yang lebih tinggi biasanya membuat pembelian berkurang
- Kebiasaan dan gaya hidup, seperti pola hidup hemat atau konsumtif
- Selera, yang bersifat subjektif dan berbeda pada setiap individu

Konsumsi menutup rangkaian kegiatan ekonomi, namun sekaligus menjadi awal baru bagi produsen dalam menentukan jenis produksi berikutnya berdasarkan kebutuhan dan permintaan masyarakat.

c. Distribusi

Distribusi merupakan kegiatan menyalurkan barang atau jasa dari produsen hingga sampai ke tangan konsumen. Tujuan utama distribusi adalah memastikan barang tersedia di tempat, waktu, dan jumlah yang tepat. Saluran distribusi dapat berupa:

- **Distribusi langsung**, yaitu produsen menjual langsung kepada konsumen
- **Distribusi tidak langsung**, yaitu penyaluran dilakukan melalui perantara seperti agen, grosir, atau toko

2. Pelaku Ekonomi

Setiap individu, kelompok, maupun organisasi dapat disebut sebagai *pelaku ekonomi* selama mereka terlibat dalam aktivitas yang berkaitan dengan **produksi, konsumsi**, atau **distribusi**. Siapa pun yang membuat barang/jasa, menikmati atau membeli barang/jasa, atau menyalurkan barang/jasa kepada pihak lain, termasuk dalam kelompok pelaku ekonomi. Secara umum, pelaku ekonomi dibagi menjadi **rumah tangga konsumen, rumah tangga produsen, rumah tangga pemerintahan, dan masyarakat luar negeri**. Pada bagian ini kalian akan mempelajari peran masing-masing pelaku ekonomi, serta memahami pada kelompok mana kalian dan keluarga kalian termasuk.

a. Rumah Tangga Konsumen

Tanpa disadari, kalian adalah bagian dari rumah tangga konsumen. Saat membeli jajanan di kantin, membeli buku, atau memenuhi kebutuhan sehari-hari, kalian sedang melakukan kegiatan konsumsi. Rumah tangga konsumen merupakan pelaku ekonomi yang paling umum ditemukan di masyarakat.

Rumah tangga konsumen adalah individu atau sekelompok orang yang menggunakan barang dan jasa hasil produksi untuk memenuhi kebutuhan hidup. Selain berperan sebagai pengguna barang/jasa, RTK juga dapat menjadi penyedia faktor produksi, misalnya dengan menyewakan tanah, bangunan, atau menginvestasikan modal sehingga memperoleh pendapatan berupa gaji, bunga, sewa, atau laba.

Contoh:

Pak Bawang menyewakan bangunan kosong miliknya untuk gudang, dan pada saat yang sama ia membeli kebutuhan pokok di minimarket. Dalam contoh ini, Pak Bawang bertindak sebagai **pemberi sewa** (penyedia faktor produksi) sekaligus **konsumen** yang membeli barang kebutuhan sehari-hari.

b. Rumah Tangga Produsen

Jika kalian melihat warga berjualan gorengan, membuka toko sembako, atau memproduksi pakaian, kegiatan tersebut termasuk ke dalam rumah tangga produsen. RTP merupakan pelaku ekonomi yang menghasilkan barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan masyarakat.

Rumah tangga produsen dapat berupa usaha milik negara maupun milik swasta. Mereka mengolah bahan baku, memanfaatkan tenaga kerja, dan menggunakan modal untuk menghasilkan barang atau jasa.

Contoh:

PT XYZ memproduksi donat dan menjualnya ke pasar. Kegiatan tersebut merupakan bentuk nyata peran rumah tangga produsen dalam menyediakan barang bagi masyarakat.

c. Pemerintah

Di lingkungan sekitar kalian tentu terdapat kantor desa, kecamatan, atau kantor pemerintah daerah. Setiap lembaga pemerintahan menjalankan kegiatan ekonomi seperti membeli perlengkapan kantor, membayar gaji pegawai negeri, hingga membangun fasilitas umum. Aktivitas ini menunjukkan bahwa pemerintah juga merupakan pelaku ekonomi. Pemerintah berperan sebagai:

- Konsumen, melalui penggunaan anggaran negara untuk membeli barang dan jasa dalam rangka melayani masyarakat

- **Produsen**, melalui BUMN dan BUMD yang menghasilkan barang dan jasa strategis
- **Pengatur**, dengan menciptakan kebijakan seperti perpajakan, pengaturan suku bunga, dan undang-undang untuk menjaga stabilitas ekonomi

Contoh:

PT Pertamina (BUMN) mengelola minyak dan gas bumi untuk memenuhi kebutuhan energi masyarakat. Ini adalah wujud pemerintah sebagai produsen dalam perekonomian.

d. Masyarakat Luar Negeri

Setiap negara membutuhkan kerja sama ekonomi dengan negara lain melalui kegiatan **ekspor** dan **impor**. Hubungan ini diperlukan agar kebutuhan yang tidak dapat dipenuhi sendiri dapat diperoleh dari luar, dan produk dalam negeri dapat dipasarkan ke negara lain. Masyarakat luar negeri berperan sebagai:

- **Konsumen**, ketika membeli barang ekspor Indonesia seperti udang, kopi, atau tekstil
- **Produsen**, ketika menjual barang impor seperti baja, gandum, atau teknologi ke Indonesia
- **Penyedia tenaga ahli** serta **investor** yang membantu pembangunan dalam negeri

Contoh:

Indonesia mengeksport udang ke Jepang dan Amerika Serikat, sedangkan impor baja dilakukan dari Cina karena produksi baja nasional belum mencukupi kebutuhan dalam negeri.

3. Pasar

Masyarakat selalu melakukan aktivitas ekonomi untuk memenuhi kebutuhan yang beragam. Karena kebutuhan terus berubah, permintaan terhadap suatu barang juga dapat naik dan turun. Contohnya saat Lebaran, permintaan bahan pokok, daging, dan pakaian meningkat sehingga harga naik, lalu kembali normal ketika kebutuhan tersebut menurun. Hal ini menunjukkan bahwa perubahan kebutuhan masyarakat berpengaruh langsung terhadap kondisi pasar dan harga.

Perbedaan kebutuhan tersebut juga dipengaruhi oleh peran dan status sosial seseorang, seperti pekerjaan, pendidikan, tingkat ekonomi, agama, dan suku. Keragaman ini menciptakan variasi permintaan dalam masyarakat.

Saat ini, pasar tidak hanya berbentuk tempat fisik. Selain pasar tradisional, toko, atau pusat perbelanjaan, transaksi juga dapat dilakukan secara daring melalui platform seperti Shopee, Tokopedia, dan Grab. Dengan demikian, pasar adalah setiap sarana yang mempertemukan penjual dan pembeli, baik secara langsung maupun tidak langsung, untuk melakukan transaksi dan menyalurkan barang serta jasa kepada konsumen.

Fungsi Pasar

a. Fungsi distribusi

Pasar menjadi media penyaluran barang dan jasa dari produsen ke konsumen.

b. Fungsi pembentukan harga

Harga terbentuk melalui proses tawar-menawar antara penjual yang ingin mendapatkan laba dan pembeli yang menginginkan harga lebih murah, hingga tercipta harga pasar.

c. Fungsi promosi

Pasar juga menjadi tempat memperkenalkan barang/jasa melalui pajangan, iklan, atau strategi menarik lainnya agar produk diminati konsumen.

Jenis-Jenis Pasar

a. Berdasarkan jenis barang yang dijual

- **Pasar barang konsumsi** – menjual barang kebutuhan sehari-hari (buah, pakaian, sembako).
- **Pasar faktor produksi** – memperjualbelikan faktor produksi seperti tanah (alam), tenaga kerja, dan modal.

b. Berdasarkan waktu berlangsungnya

- **Pasar kaget** – muncul pada acara tertentu, seperti car free day.
- **Pasar harian** – buka setiap hari.
- **Pasar mingguan** – berlangsung seminggu sekali, misalnya Pasar Kliwon atau Wage.
- **Pasar bulanan** – berlangsung sebulan sekali, seperti pameran bulanan.
- **Pasar tahunan** – digelar setahun sekali, misalnya Pekan Raya Jakarta atau Sekaten.

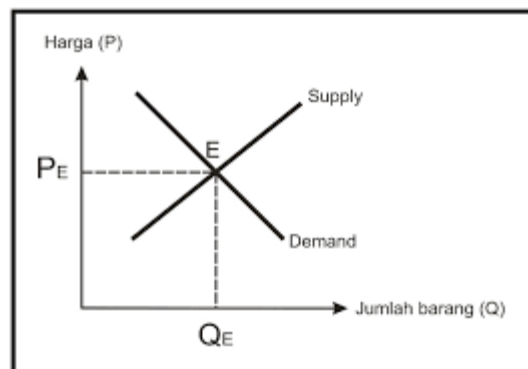
c. Berdasarkan luas distribusi

- **Pasar lokal** – melayani wilayah kecil seperti desa atau kecamatan.
- **Pasar daerah** – mencakup wilayah kabupaten atau provinsi.
- **Pasar nasional** – mencakup seluruh negara, seperti pasar modal dan pasar uang.
- **Pasar internasional** – perdagangan antarnegara, termasuk jual beli online lintas negara seperti Amazon dan Alibaba.

d. Berdasarkan luas distribusi

- **Pasar konkret** – penjual dan pembeli bertemu langsung di satu tempat (misalnya Pasar Prambanan).
- **Pasar abstrak** – transaksi dilakukan tanpa tatap muka, seperti melalui internet, telepon, dan toko online.

4. Harga



Dalam kehidupan sehari-hari, kalian selalu berhubungan dengan harga saat membeli barang di warung, toko, atau supermarket. Harga menunjukkan nilai suatu barang atau jasa dan sering menjadi pertimbangan utama ketika seseorang memutuskan untuk membeli. Dengan memahami harga, kalian dapat mengatur uang dengan lebih bijak dan memilih barang sesuai kebutuhan.

Harga adalah sejumlah uang yang dibayarkan untuk memperoleh barang atau jasa. Nilai ini menjadi alat tukar yang diakui dalam transaksi. Harga yang disepakati oleh penjual dan pembeli disebut **harga pasar** atau **harga keseimbangan**.

Perbedaan harga dapat muncul karena berbagai hal, seperti kualitas barang, merek, lokasi penjualan, ketersediaan barang, tingkat permintaan, dan biaya produksi. Misalnya, harga tas di pasar jauh lebih murah dibandingkan di mal, atau harga cabai dapat turun saat panen dan melonjak ketika terjadi gagal panen.

Memahami harga sangat penting karena memengaruhi pilihan konsumen. Ada orang yang memilih barang murah agar hemat, namun ada juga yang memilih harga lebih tinggi

karena mempertimbangkan kualitas atau merek. Dengan memahami cara harga terbentuk, kalian dapat membandingkan barang, mempertimbangkan kebutuhan, dan mengambil keputusan yang lebih bijak.

Fungsi Harga

- a. **Sebagai penentu nilai barang atau jasa** yang akan diperjualbelikan.
- b. **Memudahkan transaksi** antara penjual dan pembeli.
- c. **Menjadi acuan kualitas**, karena harga sering mencerminkan mutu suatu barang atau jasa.
- d. **Menjadi dasar produsen dalam menetapkan harga jual** dan memperoleh keuntungan.
- e. **Menjadi pertimbangan konsumen**, apakah suatu barang layak dibeli atau tidak berdasarkan kesesuaian harga dan kualitas.

MODUL AJAR KELAS KONTROL

INFORMASI UMUM	
Nama Penyusun	Rahma Alya Fatika Sari
Instansi	MTs Bahrul Ulum Tajinan
Tahun Pelajaran	2025/2026
Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase/Kelas	D/VII
Tema/Topik	3/Potensi Ekonomi Lingkungan
Materi	Peranan Masyarakat dalam Kegiatan Ekonomi
Alokasi Waktu	2 × 150 menit (2 Pertemuan)
Profil Pelajar Pancasila	Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia, Bergotong Royong, Bernalar Kritis
Sarana Prasarana	Papan tulis, LCD, Laptop
Target Peserta Didik	Reguler
Model Pembelajaran	Ceramah
Mode Pembelajaran	Tatap Muka
KOMPETENSI INTI	
CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik mampu menganalisis peranan masyarakat dalam kegiatan ekonomi, termasuk pelaku ekonomi, proses produksi, distribusi, konsumsi, dan hubungan antar pelaku ekonomi di lingkungan sekitar.	
TUJUAN PEMBELAJARAN	
1. Peserta didik mampu menganalisis peranan pelaku ekonomi (produsen, distributor, konsumen) dalam kehidupan sehari-hari. 2. Peserta didik mampu menjelaskan proses produksi, distribusi, dan konsumsi melalui contoh konkret di lingkungan sekitar. 3. Peserta didik mampu mengidentifikasi masalah ekonomi dan mengusulkan solusi kreativitas sederhana. 4. Peserta didik mampu mengembangkan ide kreatif terkait peningkatan nilai tambah produk dan efektivitas distribusi. 5. Peserta didik mampu menyimpulkan hubungan antar pelaku ekonomi berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran.	
PERTANYAAN PEMANTIK	
1. Bagaimana peran produsen, distributor, dan konsumen saling memengaruhi dalam kegiatan ekonomi? 2. Mengapa proses produksi penting untuk kesejahteraan masyarakat? 3. Apa saja hambatan dalam distribusi yang sering terjadi di lingkunganmu? 4. Bagaimana ide kreatif dapat meningkatkan nilai tambah suatu produk lokal? 5. Apa perbedaan konsumsi bijak dengan konsumsi berlebihan?	
KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pertemuan 1	
Pendahuluan (15 menit)	
1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa. 2. Guru memeriksa kehadiran peserta didik. 3. Guru melakukan apersepsi tentang kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 5. Peserta didik mengerjakan pretest.	
Kegiatan Inti (120 menit)	
1. Guru menjelaskan materi pelaku ekonomi, produksi, distribusi, dan konsumsi dengan metode ceramah. 2. Peserta didik mencatat poin-poin penting materi.	

3. Guru memberikan contoh-contoh kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar. 4. Peserta didik mengerjakan latihan soal individu. 5. Guru membahas hasil latihan bersama peserta didik. Kegiatan Penutup (15 menit) 1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pertemuan pertama. 2. Guru memberikan penguatan materi. 3. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan kedua.
Pertemuan 2
Pendahuluan (15 menit) 1. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa. 2. Guru memeriksa kehadiran peserta didik. 3. Guru mengulas singkat materi pertemuan sebelumnya. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran lanjutan. Kegiatan Inti (115 menit) 1. Guru menjelaskan materi lanjutan tentang permasalahan distribusi dan konsumsi. 2. Peserta didik mengerjakan tugas pemahaman secara individu. 3. Guru membimbing peserta didik dalam mengerjakan tugas. 4. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab untuk memperdalam materi. Kegiatan Penutup (20 menit) 1. Peserta didik mengerjakan posttest. 2. Guru dan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran. 3. Guru menyampaikan umpan balik hasil belajar. 4. Guru menutup pembelajaran dengan salam.
ASESMEN PENCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN
1. Asesmen diagnostik: guru memberikan pertanyaan terkait materi yang akan disampaikan sebagai penguat siswa 2. Asesmen sumatif: siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk melakukan diskusi melalui penugasan 3. Asesmen formatif: guru mengevaluasi hasil pembelajaran melalui tes tertulis
REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK
Refleksi Guru • Apakah seluruh siswa sudah memahami materi yang dipelajari dengan baik? • Apakah metode dan media pembelajaran sudah membantu siswa belajar lebih aktif? • Apakah indikator berpikir kreatif siswa sudah terlihat selama pembelajaran berlangsung? • Apakah siswa sudah mampu menyampaikan ide dan solusi secara mandiri? • Apa yang perlu diperbaiki agar pembelajaran berikutnya lebih efektif dan menarik? Refleksi Peserta didik • Apa hal paling penting yang saya pelajari hari ini? • Bagaimana cara saya memahami materi selama pembelajaran? • Ide kreatif apa yang saya temukan atau saya sampaikan? • Apakah saya sudah aktif berdiskusi dan bekerja sama dengan kelompok? • Apa kesulitan yang saya alami selama pembelajaran? • Apa yang ingin saya tingkatkan pada pembelajaran berikutnya?
DAFTAR PUSTAKA
• Nasution, S., Hidayati, S., Nasution, P., & Hasyim, H. (2024). Peranan Koperasi dalam Perekonomian Indonesia. <i>As-Syirkah: Islamic Economic & Financial Journal</i>, 3(2), 522–530. https://doi.org/10.56672/syirkah.v3i2.160 • Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). <i>Buku Panduan Guru</i> • N. Suparno dan T. D. Haryo Tamtono. 2022. <i>IPS untuk SMP/MTs Kelas VII</i>. Jakarta: PT Penerbit Erlangga

- Direktorat Pembinaan SMA. (2019). *E-Modul: Peran Pelaku Ekonomi dalam Kegiatan Ekonomi*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- <https://id.scribd.com/document/693995784/Modul-Ajar-Peranan-masyarakat-Dalam-Rantai-Ekonomi>
- <https://id.scribd.com/document/428330814/Peran-pelaku-ekonomi-dalam-kegiatan-ekonomi>

Lampiran 8 Lembar Observasi

Lembar Observasi

Kelas Eksperimen

Nama Observer : Moch. Asyraf Zaky
 Kelas : VII B
 Pertemuan : 1 (satu)
 Hari/Tanggal : 9 Januari 2016

Petunjuk Penilaian

1. Bacalah terlebih dahulu petunjuk dan pernyataan di bawah ini sebelum anda mengisi.
2. Berikan tanda (✓) pada setiap pernyataan yang terdapat pada kolom di bawah ini, sesuai dengan hasil pengamatan anda.

Keterangan:

YA : Jika Aspek yang dinilai muncul

TIDAK : Jika aspek yang dinilai tidak muncul

No.	Aspek yang Diamati	Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran		Keterangan
		YA	TIDAK	
Pendahuluan				
1.	Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	✓		
2.	Perwakilan peserta didik memimpin doa		✓	Doa dipimpin oleh guru. Peserta didik mengikuti dan bersama-sama.
3.	Guru menanyakan kabar peserta didik dan mengecek kehadiran peserta didik	✓		
4.	Guru memberikan apersepsi mengenai kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar	✓		
5.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓		
Kegiatan Inti				
6.	Guru memilih game Susur Cerdas	✓		
7.	Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok	✓		
8.	Guru menjelaskan konsep dasar pelaku ekonomi (produsen, distributor, konsumen)	✓		
9.	Guru menjelaskan proses produksi, distribusi, dan konsumsi	✓		
10.	Guru memberikan contoh kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar peserta didik	✓		Contoh yang diberikan dapat dipahami oleh siswa.
11.	Guru menjelaskan aturan permainan Susur Cerdas	✓		Peraturan dijelaskan dengan detail.
12.	Guru menjelaskan sistem skor dalam permainan	✓		
13.	Guru menjelaskan batas waktu pengerjaan dalam permainan	✓		
14.	Guru menyepakati mekanisme kerja kelompok bersama peserta didik	✓		

15.	Guru menyampaikan bentuk penalti dan penghargaan dalam permainan	✓		
16.	Peserta didik aktif bermain game Susur Cerdas secara berkelompok	✓		
17.	Peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk menentukan jawaban	✓		
18.	Peserta didik menunjukkan kerja sama dalam kelompok	✓		
19.	Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi permainan	✓		Pemilihan kelompok pemenang hasil
20.	Guru memberikan penguatan terhadap jawaban peserta didik	✓		
21.	Guru meluruskan konsep yang kurang tepat	✓		
22.	Peserta didik menyampaikan pengalaman bermain	✓		
23.	Peserta didik menyampaikan kendala selama permainan berlangsung	✓		
Penutup				
24.	Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran	✓		
25.	Guru memberikan motivasi belajar kepada peserta didik	✓		
26.	Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya	✓		Guru memberikan informasi mengenai materi

Malang, 9 Januari 2026

Observer


Noch. Asyraf zaty

Lembar Observasi

Kelas Eksperimen

Nama Observer : Aisur Nabila Wibisoni

Kelas : VII B

Pertemuan : 2 (Dua)

Hari/Tanggal : 22 Januari 2020

Petunjuk Penilaian

1. Bacalah terlebih dahulu petunjuk dan pernyataan di bawah ini sebelum anda mengisi.
2. Berikan tanda (✓) pada setiap pernyataan yang terdapat pada kolom di bawah ini, sesuai dengan hasil pengamatan anda.

Keterangan:

YA : Jika Aspek yang dinilai muncul

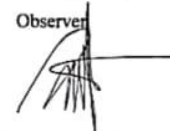
TIDAK : Jika aspek yang dinilai tidak muncul

No.	Aspek yang Diamati	Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran		Keterangan
		YA	TIDAK	
Pendahuluan				
1.	Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	✓		
2.	Perwakilan peserta didik memimpin doa	✓		
3.	Guru menanyakan kabar peserta didik dan mengecek kehadiran peserta didik	✓		
4.	Guru memberikan apersepsi mengenai kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar	✓		
5.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓		
Kegiatan Inti				
6.	Guru memilih game Susur Cerdas	✓		
7.	Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok	✓		
8.	Guru menjelaskan konsep dasar pelaku ekonomi (produsen, distributor, konsumen)	✓		
9.	Guru menjelaskan proses produksi, distribusi, dan konsumsi	✓		
10.	Guru memberikan contoh kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar peserta didik	✓		
11.	Guru menjelaskan aturan permainan Susur Cerdas	✓		
12.	Guru menjelaskan sistem skor dalam permainan	✓		
13.	Guru menjelaskan batas waktu pengerjaan dalam permainan	✓		
14.	Guru menyepakati mekanisme kerja kelompok bersama peserta didik	✓		

15.	Guru menyampaikan bentuk penalti dan penghargaan dalam permainan	✓		
16.	Peserta didik aktif bermain game Susur Cerdas secara berkelompok	✓		
17.	Peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk menentukan jawaban	✓		berjalan dengan lancar
18.	Peserta didik menunjukkan kerja sama dalam kelompok	✓		
19.	Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi permainan	✓		hasil yg diharapkan sudah memenuhi indikator
20.	Guru memberikan penguatan terhadap jawaban peserta didik	✓		
21.	Guru meluruskan konsep yang kurang tepat	✓		
22.	Peserta didik menyampaikan pengalaman bermain	✓		
23.	Peserta didik menyampaikan kendala selama permainan berlangsung	✓		
Penutup				
24.	Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran	✓		
25.	Guru memberikan motivasi belajar kepada peserta didik	✓		
26.	Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya	✓		

Malang, 22 Januari 2026

Observer



Ainun Nabila Wibiarti.

Lembar Observasi

Kelas Kontrol

Nama Observer : Moch. Asyraf Zamey

Kelas : VII A

Pertemuan : 1 (satu)

Hari/Tanggal : 26 Januari 2026

Petunjuk Penilaian

1. Bacalah terlebih dahulu petunjuk dan pernyataan di bawah ini sebelum anda mengisi.
2. Berikan tanda (✓) pada setiap pernyataan yang terdapat pada kolom di bawah ini, sesuai dengan hasil pengamatan anda.

Keterangan:

YA : Jika Aspek yang dinilai muncul

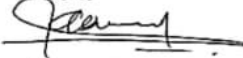
TIDAK : Jika aspek yang dinilai tidak muncul

No.	Aspek yang Diamati	Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran		Keterangan
		YA	TIDAK	
Pendahuluan				
1.	Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	✓		
2.	Perwakilan peserta didik memimpin doa	✓		
3.	Guru menanyakan kabar peserta didik dan mengecek kehadiran	✓		
4.	Guru melakukan apersepsi tentang kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar	✓		
5.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓		
6.	Peserta didik mengerjakan pretest dengan tertib	✓		
Kegiatan Inti				
7.	Guru menjelaskan materi pelaku ekonomi dengan metode ceramah	✓		materi yg dijelaskan dg bantuan PPT
8.	Guru menjelaskan proses produksi, distribusi, dan konsumsi	✓		
9.	Guru memberikan contoh kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar	✓		
10.	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru	✓		
11.	Peserta didik mencatat poin-poin penting materi	✓		
12.	Guru memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik	✓		
13.	Peserta didik mengajukan pertanyaan terkait materi	✓		
14.	Guru memberikan penguatan terhadap jawaban peserta didik	✓		
15.	Guru membagikan latihan soal individu	✓		

16.	Peserta didik mengerjakan latihan soal secara mandiri	✓		
17.	Guru membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan	✓		
18.	Guru membahas hasil latihan bersama peserta didik	✓		
19.	Peserta didik aktif menjawab pertanyaan saat pembahasan	✓		
20.	Guru mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari	✓		
21.	Peserta didik mampu menyampaikan kembali pemahaman materi	✓		
Penutup				
22.	Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran	✓		
23.	Guru memberikan penguatan materi	✓		
24.	Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran berikutnya	✓		
25.	Peserta didik mengerjakan posttest dengan tertib	✓		
26.	Guru dan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran	✓		
27.	Guru menyampaikan umpan balik hasil belajar	✓		
28.	Guru menutup pembelajaran dengan salam	✓		

Malang, 26 Januari 2026

Observer



Moch Asyrof Zaky

Lembar Observasi

Kelas Kontrol

Nama Observer : Ainun Nabila Wibianti

Kelas : VII A

Pertemuan : 2 (Dua)

Hari/Tanggal : 12 Februari 2026

Petunjuk Penilaian

1. Bacalah terlebih dahulu petunjuk dan pernyataan di bawah ini sebelum anda mengisi.
2. Berikan tanda (✓) pada setiap pernyataan yang terdapat pada kolom di bawah ini, sesuai dengan hasil pengamatan anda.

Keterangan:

YA : Jika Aspek yang dinilai muncul

TIDAK : Jika aspek yang dinilai tidak muncul

No.	Aspek yang Diamati	Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran		Keterangan
		YA	TIDAK	
Pendahuluan				
1.	Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	✓		
2.	Perwakilan peserta didik memimpin doa	✓		
3.	Guru menanyakan kabar peserta didik dan mengecek kehadiran	✓		
4.	Guru melakukan apersepsi tentang kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar	✓		
5.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓		
6.	Peserta didik mengerjakan pretest dengan tertib	✓		
Kegiatan Inti				
7.	Guru menjelaskan materi pelaku ekonomi dengan metode ceramah	✓		Guru pada saat penyampaian materi grogi
8.	Guru menjelaskan proses produksi, distribusi, dan konsumsi	✓		
9.	Guru memberikan contoh kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar	✓		
10.	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru	✓		
11.	Peserta didik mencatat poin-poin penting materi	✓		
12.	Guru memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik	✓		
13.	Peserta didik mengajukan pertanyaan terkait materi	✓		
14.	Guru memberikan penguatan terhadap jawaban peserta didik	✓		
15.	Guru membagikan latihan soal individu	✓		

16.	Peserta didik mengerjakan latihan soal secara mandiri	✓		Siswa kurang mandiri
17.	Guru membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan	✓		
18.	Guru membahas hasil latihan bersama peserta didik	✓		
19.	Peserta didik aktif menjawab pertanyaan saat pembahasan		✓	Siswa kurang excited / kurang mengemukakan
20.	Guru mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari	✓		
21.	Peserta didik mampu menyampaikan kembali pemahaman materi	✓		
Penutup				
22.	Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran	✓		Siswa kurang berpartisipasi
23.	Guru memberikan penguatan materi	✓		
24.	Guru menginformasikan kegiatan pembelajaran berikutnya	✓		
25.	Peserta didik mengerjakan posttest dengan tertib	✓		
26.	Guru dan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran	✓		
27.	Guru menyampaikan umpan balik hasil belajar	✓		
28.	Guru menutup pembelajaran dengan salam	✓		

Malang, 12 Februari 2026

Observer



Ainun Nabila Wibianti

Lampiran 9 Data Nilai Pretest-Posttest Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Achmad Ipin Afif Jamal Hambali	64	74
2	Achmad Anugrah Khoiron	54	65
3	Adam Wijaya	62	65
4	Ahmad Danish	65	78
5	Ahmad Muarif	53	55
6	Ahmad Ramadani Agung Mulia	60	70
7	Ahmad Yusuf Athoillah	64	65
8	Aji Setiawanto	54	68
9	Alnizam Dannish	57	61
10	Akhmad Khoirusshabri Muazzam	62	68
11	Bambang Karto Raharjo	63	75
12	Budi Mulyono	61	61
13	Choirul Anam	59	70
14	Erik Erlangga Maulana	57	75
15	Fardhan Noval Al-Qais	54	60
16	Hasbi Anugerah	62	73
17	Imam Zainul Fanani	55	72
18	Kenzie Achmad Al Ghazali	61	61
19	M. Naufan Reza Pratama	62	69
20	Mirza Fadhil Ibrahim	62	79
21	Muhammad Choirun Nizam Zulfikar	55	55
22	Muhamad Nabil	59	75
23	Muhammad Fathoni	59	70
24	Muhammad Fajar Arkananta	67	67
25	Muhammad Izzan Rahman	68	65
26	Muhammad Zoqi Askal Askia	65	72
27	Narendra Azka	54	59
28	Naufal Daffa	60	72
29	Pasha Ardhana Setyawan	59	73
30	Wildan Khoirun Ni'am	59	65
31	Zainal Arifianto	60	69
32	Zaky Ahmad Fauzan Fandhi	62	70
33	Zidan Rahardian	57	66
34	Zuhair Bilfaqih	63	65

Lampiran 10 Data Nilai Pretest-Posttest Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Adiva Khuril Ulya	61	64
2	Adinda Rasti Putri Cantika	55	60
3	Adinda Zhefana Putri Prasetyo	60	59
4	Almira Kayla Anzafi	58	63
5	Aqilla Balqis Altair	62	62
6	Briliana Velisya Rahmadani	59	60
7	Dalisha	65	63
8	Dewi Zhahira Maharani	59	59
9	Dini Kayla Nur Azizah	59	61
10	Evi Maulidiyah Habibah	69	65
11	Hafiza Khaira Lubna	57	62
12	Hanun Aisyilla Zalfa	56	65
13	Kayla Iftihatul Firdausi	62	62
14	Khafa Syafira Fortuna Yuliono	57	59
15	Khansa Cetta Daniswari	62	62
16	Kiran Adara Elvaretta	61	61
17	Mazea Naura Putri Adiansyah	56	65
18	Nadine Rifah Al Lahaq	59	59
19	Nahdhiatun Najah	60	59
20	Naila Putri Farzana	59	72
21	Najma Miladia Aida Fitri	62	62
22	Najwa Syifani Ly Tagor	63	59
23	Nala Ikrima Maulida	61	61
24	Nikita Herya Rizkiani	59	70
25	Salma Aisyatu Zakiyah	65	72
26	Sherina Rahma Azzahra	60	60
27	Siti Karlisa Putri	63	58
28	Syafira Isnaini Salsabila	58	62
29	Syahila Brilliant Saputra	62	62
30	Tarisha Azzakkiyah Amru	61	72
31	Vialin Ayu Nindya Visca	59	61
32	Zakkiya Rafania Nabiha	56	65

Lampiran 11 Data Hasil Pretest Kelas Eksperimen

Absen	Nomor Butir Soal														Total	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	20	64
2	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	10	54
3	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	18	62
4	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	21	65
5	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	9	53
6	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	16	60
7	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	20	64
8	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	10	54
9	0	1	2	0	1	2	1	0	1	1	0	2	1	1	13	57
10	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	18	62
11	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	19	63
12	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	17	61
13	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	15	59
14	1	0	1	2	0	1	1	0	1	2	1	0	1	2	13	57
15	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	10	54
16	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	18	62
17	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	55
18	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	17	61
19	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	18	62
20	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	18	62
21	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	55
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	15	59
23	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	15	59
24	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	23	67
25	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	24	68
26	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	21	65
27	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	10	54
28	1	1	2	1	2	1	0	1	2	1	2	1	0	1	16	60
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	15	59
30	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	15	59
31	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	16	60
32	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	18	62
33	0	1	2	0	1	2	1	0	1	1	0	2	1	1	13	57
34	1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	19	63

Lampiran 12 Data Hasil Posttest Kelas Eksperimen

Absen	Nomor Butir Soal														Total	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	2	2	1	3	1	2	3	2	2	2	1	2	4	3	30	74
2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	0	2	2	21	65
3	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	21	65
4	3	3	2	3	2	3	2	1	2	3	3	2	2	3	34	78
5	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	55
6	3	2	2	1	2	2	0	2	2	0	2	3	2	3	26	70
7	2	1	2	1	2	0	2	1	0	3	2	2	0	3	21	65
8	1	2	1	2	1	2	2	1	2	3	1	1	3	2	24	68
9	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	17	61
10	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26	68
11	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	4	2	2	35	75
12	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	17	61
13	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	30	70
14	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	4	4	35	75
15	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	16	60
16	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	33	73
17	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	32	72
18	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	17	61
19	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	29	69
20	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	3	39	79
21	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	55
22	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	34	75
23	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	31	70
24	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	23	67
25	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	21	65
26	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	31	72
27	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	15	59
28	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	32	72
29	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	33	73
30	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	21	65
31	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	29	69
32	2	1	2	3	1	2	2	2	2	3	2	2	2	3	29	70
33	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	22	66
34	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	21	65

Lampiran 13 Data Hasil Pretest Kelas Kontrol

Absen	Nomor Butir Soal														Total	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	17	61
2	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	55
3	1	1	1	1	1	2	0	1	1	1	1	1	2	2	16	60
4	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14	58
5	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	18	62
6	2	1	1	1	0	1	2	1	1	1	1	1	1	1	15	59
7	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	21	65
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	15	59
9	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	15	59
10	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	25	69
11	1	0	2	1	0	2	1	0	1	1	1	2	1	0	13	57
12	0	1	1	1	1	1	1	1	0	2	1	0	1	1	12	56
13	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	18	62
14	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13	57
15	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	18	62
16	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	17	61
17	1	1	0	1	1	0	1	2	1	1	1	0	1	1	12	56
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	15	59
19	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	16	60
20	2	0	1	0	1	1	1	2	2	1	2	0	1	1	15	59
21	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	18	62
22	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	19	63
23	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	17	61
24	2	2	1	1	0	1	1	2	1	2	0	1	1	0	15	59
25	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	21	65
26	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	16	60
27	1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	19	63
28	2	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	2	1	1	14	58
29	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	18	62
30	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	17	61
31	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	15	59
32	1	1	1	1	0	1	1	0	1	2	1	1	1	0	12	56

Lampiran 14 Data Hasil Posttest Kelas Kontrol

Absen	Nomor Butir Soal														Total	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	20	64
2	2	1	2	0	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	16	60
3	0	1	0	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	15	59
4	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	19	63
5	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	18	62
6	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	16	60
7	1	0	2	1	3	2	1	2	1	2	1	1	0	2	19	63
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	15	59
9	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	17	61
10	2	3	2	0	3	2	2	0	2	1	2	0	1	1	21	65
11	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	18	62
12	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	3	1	1	21	65
13	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	18	62
14	2	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	2	2	15	59
15	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	18	62
16	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	17	61
17	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	21	65
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	15	59
19	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	15	59
20	2	3	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	1	2	28	72
21	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	18	62
22	1	1	0	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	15	59
23	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	17	61
24	2	3	1	2	3	1	2	2	1	2	2	1	2	2	26	70
25	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	21	72
26	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	16	60
27	1	1	2	0	1	1	1	0	1	2	1	0	2	1	14	58
28	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	18	62
29	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	18	62
30	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	1	2	2	2	28	72
31	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	17	61
32	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	21	65

Lampiran 15 Uji Validitas

[illegible]

Soal10	Pearson Correlation	.186	.313	.414*	.391*	.235	.337	.215	.610**	.351*	1	.154	.342	.669**	.509**	.262	.477**
	Sig. (2-tailed)	.308	.081	.019	.027	.194	.059	.236	.000	.049		.401	.056	.000	.003	.147	.006
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal11	Pearson Correlation	.035	.198	.244	.284	-.009	.286	.270	.048	-.003	.154	1	.369*	.144	.134	.123	.054
	Sig. (2-tailed)	.848	.278	.179	.115	.959	.112	.136	.795	.987	.401		.038	.433	.465	.504	.768
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal12	Pearson Correlation	.187	.304	.119	.566**	.156	.513**	.205	.431*	.402*	.342	.369*	1	.392*	.365*	.225	.459**
	Sig. (2-tailed)	.306	.091	.516	.001	.395	.003	.261	.014	.022	.056	.038		.026	.040	.216	.008
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal13	Pearson Correlation	.534**	.494**	.454**	.458**	.188	.471**	.452**	.507**	.446*	.669**	.144	.392*	1	.742**	.364*	.707**
	Sig. (2-tailed)	.002	.004	.009	.008	.303	.007	.009	.003	.011	.000	.433	.026		.000	.040	.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal14	Pearson Correlation	.382*	.445*	.392*	.545**	.276	.707**	.573**	.359*	.524**	.509**	.134	.365*	.742**	1	.557**	.719**
	Sig. (2-tailed)	.031	.011	.026	.001	.127	.000	.001	.044	.002	.003	.465	.040	.000		.001	.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Soal15	Pearson Correlation	.440*	.400*	.317	.498**	.457**	.698**	.296	.253	.598**	.262	.123	.225	.364*	.557**	1	.609**
	Sig. (2-tailed)	.012	.023	.077	.004	.009	.000	.099	.163	.000	.147	.504	.216	.040	.001		.000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
SkorTotal	Pearson Correlation	.516**	.590**	.631**	.635**	.548**	.684**	.574**	.471**	.592**	.477**	.054	.459**	.707**	.719**	.609**	1
	Sig. (2-tailed)	.003	.000	.000	.000	.001	.000	.001	.006	.000	.006	.768	.008	.000	.000	.000	
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 16 Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.898	14

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal01	175.97	546.031	.441	.896
Soal02	175.56	531.802	.608	.891
Soal03	175.44	529.996	.606	.890
Soal04	176.63	474.565	.713	.886
Soal05	175.44	529.415	.508	.894
Soal06	176.00	493.161	.739	.884
Soal07	175.56	549.609	.516	.894
Soal08	174.84	550.394	.507	.894
Soal09	175.72	511.822	.591	.891
Soal10	175.78	515.273	.549	.893
Soal12	174.88	565.919	.503	.896
Soal13	175.34	505.846	.716	.886
Soal14	175.81	484.480	.752	.884
Soal15	176.19	515.835	.640	.889

Lampiran 17 Uji Daya Beda

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal01	175.97	546.031	.441	.896
Soal02	175.56	531.802	.608	.891
Soal03	175.44	529.996	.606	.890
Soal04	176.63	474.565	.713	.886
Soal05	175.44	529.415	.508	.894
Soal06	176.00	493.161	.739	.884
Soal07	175.56	549.609	.516	.894
Soal08	174.84	550.394	.507	.894
Soal09	175.72	511.822	.591	.891
Soal10	175.78	515.273	.549	.893
Soal11	174.16	589.039	.232	.901
Soal12	174.88	565.919	.503	.896
Soal13	175.34	505.846	.716	.886
Soal14	175.81	484.480	.752	.884
Soal15	176.19	515.835	.640	.889

Lampiran 18 Uji Normalitas

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	pretest kls kontrol	.101	32	.200 [*]	.971	32	.513
	posttest kls kontrol	.082	32	.200 [*]	.980	32	.813
	pretest kls eksperimen	.118	34	.200 [*]	.962	34	.277
	posttest kls eksperimen	.092	34	.200 [*]	.966	34	.360

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 19 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
kemampuan berpikir kreatif	Based on Mean	.315	1	64	.577
	Based on Median	.308	1	64	.581
	Based on Median and with adjusted df	.308	1	63.550	.581
	Based on trimmed mean	.294	1	64	.589

Lampiran 20 Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	2.427	.124	-30.749	64	.000	-24.656	.802	-26.259	-23.053
	Equal variances not assumed			-30.749	58.334	.000	-24.656	.802	-26.261	-23.051

Lampiran 21 Dokumentasi

Proses pembelajaran kelas eksperimen



Proses pembelajaran kelas kontrol



Lampiran 22 Sertifikat Bebas Plagiasi

	KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH
	SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/05/2026 diberikan kepada:
Nama NIM Program Studi Judul Karya Tulis	: Rahma Alya Fatika Sari : 220102110042 : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial : Pengaruh Model Game-Based Learning Berbasis Media Susur Cerdas Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa MTs Bahrul Ulum Tajinan
Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.	
	Malang, 27 Mei 2026 a.n. Bekan Ketua  Wahyulinda Mala Rohmana, M.Pd

RIWAYAT HIDUP



Nama : Rahma Alya Fatika Sari
 NIM : 220102110042
 TTL : Malang, 31 Oktober 2002
 Fakultas / Prodi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Ilmu
 Pengetahuan Sosial
 Periode : 2022
 Alamat : Desa Wandanpuro, Kecamatan Bululawang,
 Kabupaten Malang
 No. Telopon : 085854022148
 E-mail : rahmaalya1002@gmail.com
 Pendidikan Formal : 1. TK Muslimat NU 1 Bululawang
 2. SD Negeri 2 Wandanpuro
 3. SMP Negeri 1 Bululawang
 4. SMA Negeri 1 Kepanjen
 5. S1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN
 Maulana Malik Ibrahim Malang, Tahun 2022-sekarang