



Pengaruh Model Project Based Learning Berbasis Wordwall terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPAS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar

Rellys Pratiwi ^{1*}, Deviyanti Pangestu ², Yoga Fernando Rizqi ³, Frida Destini ⁴

Correspondensi Author

^{1,2,3,4} PGSD, Universitas
Lampung, Indonesia

Email:

rellyspratiwi10@gmail.com

Keywords :

Berpikir Kreatif;
IPAS;
Project Based Learning;
Wordwall.

Abstrak. Urgensi penelitian ini adalah perlunya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sekolah dasar melalui penerapan model Project Based Learning berbasis Wordwall yang inovatif dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Keterampilan berpikir kreatif memiliki peran penting yang harus dimiliki oleh peserta didik guna menghadapi beragam tantangan yang muncul, baik selama proses pembelajaran maupun dalam aktivitas kehidupan sehari-hari. Meninjau permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada kurang terukurnya pemahaman berpikir kreatif peserta didik di SD Negeri 1 Natar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Project Based Learning berbasis wordwall terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experiment nonequivalent control group design. Populasi berjumlah 88 dan sampel yang digunakan yaitu 28 peserta didik kelas VC dan 30 peserta didik kelas VB, sampel ditentukan menggunakan purposive sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa soal uraian dan non tes berupa observasi. Data dianalisis menggunakan uji N-Gain dan uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana serta uji T dengan hasil nilai signifikansi uji regresi linier sederhana sebesar $0,000 < 0,05$, dan hasil nilai uji T sebesar $0,31 < 0,05$ sehingga H_a diterima. Rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,4420 lebih tinggi dibanding kelas kontrol sebesar 0,3928 meskipun keduanya berada pada kategori sedang. Hasil penelitian ini adalah model Project Based Learning berbasis wordwall berpengaruh signifikan dan lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Natar tahun ajaran 2025/2026.

Abstract. The urgency of this research is the need to improve elementary school students' creative thinking skills through the implementation of an innovative Wordwall-based Project Based Learning model that is aligned with 21st-century learning demands. Creative thinking skills play an important role that students must possess in order to face various challenges that arise, both during the learning process and in daily life activities. Reviewing this issue, this research focuses on the insufficient measurement of students' creative thinking understanding at SD Negeri 1 Natar. This study aims to determine the effect of the

Project Based Learning model based on Wordwall on the creative thinking abilities of students in IPAS. The research method used is a quantitative approach with a quasi-experimental nonequivalent control group design. The population consists of 88 individuals, and the sample used includes 28 students from class VC and 30 students from class VB, with the sample determined using purposive sampling. The data collection technique used tests in the form of essay questions and non-tests in the form of observations. Data were analyzed using the N-Gain test and hypothesis testing using simple linear regression and T-test, with the significance value of the simple linear regression test being $0.000 < 0.05$, and the T-test value being $0.31 < 0.05$, thus H_a was accepted. The average N-Gain of the experimental class was 0.4420, higher than the control class at 0.3928, although both were in the moderate category. The result of this study is that the Project Based Learning model based on Wordwall has a significant impact and is more effective in enhancing the creative thinking skills of fifth-grade students in IPAS at SD Negeri 1 Natar for the 2025/2026 academic year.

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia Indonesia agar menjadi lebih baik (Qutni et al., 2021). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha yang dirancang secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya, baik dalam aspek spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan. Selain itu, pelaksanaan pendidikan nasional berlandaskan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Keterampilan abad ke-21 merupakan seperangkat kemampuan yang perlu dimiliki individu agar mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta dinamika global yang semakin kompleks (Adiilah & Haryanti, 2023). Keterampilan ini tidak hanya menekankan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga kemampuan berpikir tingkat tinggi, bekerja sama, dan berkomunikasi secara efektif. *National Education Association* mengelompokkan keterampilan abad ke-21 ke dalam empat kompetensi utama yang dikenal sebagai 4C, yaitu berpikir kritis (*Critical thinking*), kreativitas (*Creativity*), komunikasi (*Communications*), dan kolaborasi (*Colaboration*) (Redhana, 2019). Keterampilan abad ke-21 perlu diajarkan sejak dini, khususnya pada jenjang sekolah dasar, agar peserta didik memiliki dasar yang kuat dalam menghadapi tuntutan perkembangan zaman (Astuti, 2024). Dari keempat keterampilan di atas, penelitian ini berfokus pada keterampilan berpikir kreatif. Menurut J. P. Guilford, kemampuan berpikir kreatif berkaitan dengan dua proses berpikir, yaitu berpikir divergen dan berpikir konvergen. Berpikir divergen merupakan kemampuan individu

untuk menghasilkan berbagai kemungkinan jawaban atau solusi yang beragam terhadap suatu permasalahan. Kemampuan ini ditunjukkan melalui beberapa indikator, yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), elaborasi (*elaboration*), dan keaslian (*originality*) (Singgih, 2024).

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan hal-hal baru atau mengubah hal yang sudah ada menjadi ide-ide baru, memikirkan cara penyelesaian masalah yang tidak dapat diselesaikan oleh banyak orang, menciptakan ide baru dan melihat beberapa kemungkinan yang akan terjadi (Fatmawati, 2022). Kemampuan berpikir kreatif sangat penting bagi peserta didik karena memungkinkan mereka mengatasi dan menyelesaikan masalah yang dihadapi (Erisa & Nuryanti, 2021; Puspitasari & Yanuarto; 2026). Kemampuan berpikir kreatif membantu peserta didik menemukan solusi baru, membuat ide-ide baru, dan mengaitkan ide-ide tersebut dengan situasi kehidupan sehari-hari (Sari et al., 2024; Sofianti et al., 2025)

Pada pembelajaran, IPAS memiliki peran dalam mengembangkan kreativitas peserta didik melalui kegiatan belajar yang mendorong peserta didik untuk aktif mengeksplorasi, menemukan konsep, dan memecahkan permasalahan secara kreatif (Aurelia et al., 2024). Sebagaimana tercermin dalam salah satu tujuan pembelajarannya yaitu menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif sebagai salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21 (Wati & Sari, 2023; Ibrahim et al., 2024). Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran IPAS dapat membantu peserta didik berpikir lebih aktif dan menemukan sendiri berbagai konsep melalui pengalaman belajar yang mereka alami (Setyaningrum & Suswandari, 2025). Oleh karena itu, berpikir kreatif menjadi unsur yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran IPAS (Nani et al., 2023).

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang telah dilakukan di SD Negeri 1 Natar pada tanggal 4 Agustus 2025 pada peserta didik kelas V, Data pada penelitian pendahuluan dikumpulkan melalui teknik tes dengan memberikan soal yang disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif kepada peserta didik. Tes ini digunakan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan berpikir kreatif sebelum diberi perlakuan pembelajaran. Instrumen yang digunakan berupa soal uraian yang mengacu pada indikator berpikir kreatif, meliputi kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari keempat indikator tersebut diperoleh hasil bahwa keterampilan berpikir kreatif peserta didik masih tergolong rendah. Metode pembelajaran yang masih di dominasi metode konvensional sehingga peserta didik kurang terbiasa diberikan tantangan yang mendorong yang dapat mendorong mereka berpikir lebih kreatif. Selain itu rasa kurang percaya diri dan kekhawatiran akan melakukan kesalahan membuat peserta didik enggan menyampaikan pendapatnya.

Tingkat kreativitas peserta didik yang rendah ini dikarenakan peserta didik tidak menerima pelatihan yang cukup untuk meningkatkan keterampilan kreatif mereka guna memenuhi tuntutan keterampilan abad ke-21. Kondisi ini tercermin dari rendahnya motivasi peserta didik untuk berpikir secara mandiri. Kurangnya dukungan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik berdampak langsung pada rendahnya tingkat kreativitas mereka (Erisa, 2021). Hal ini disebabkan karena secara umum peserta didik Indonesia kurang mendapat rangsangan yang memadai untuk mengembangkan kemampuan berpikir pada tingkat tinggi.

Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik SD Negeri 1 Natar tidak bisa hanya dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional,

tetapi diperlukan solusi dalam mengatasi rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan melakukan perubahan pada proses pembelajaran yakni dengan penggunaan model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, sehingga peserta didik lebih terlibat aktif, kreatif dan termotivasi dalam kegiatan belajar (Mangangantung et al., 2023). Salah satunya adalah *Project Based Learning*, yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif melalui proyek dan pengalaman nyata. Model ini adalah model yang mendorong peserta didik untuk mengembangkan pemahaman konteks, kreativitas, motivasi belajar, serta kemampuan berpikir kritis secara terpadu serta dapat menumbuhkan sikap belajar yang lebih disiplin sekaligus mendorong peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif.

Selain itu, efektivitas model pembelajaran akan lebih optimal jika didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media ini tidak hanya menunjang penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan mendukung keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran (Yuliana et al., 2025). Salah satunya yaitu media yang dapat mendukung pembelajaran adalah *wordwall*.

Wordwall adalah sebuah aplikasi berbasis web yang memungkinkan pendidik membuat permainan kuis interaktif yang menyenangkan (Yuliza et al., 2023). Media ini dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran. *Wordwall* menyediakan beragam template dengan jenis dan model yang bervariasi, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Template tersebut antara lain berupa permainan *spin wheel*, *matching up quiz*, *match the match*, dan masih banyak lagi (Nabut et al., 2024).

Model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis media *wordwall* mendorong peserta didik untuk berperan aktif melalui proyek atau tugas nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dengan model ini, peserta didik tidak sekadar menerima informasi secara pasif, melainkan diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi ide, berpikir kritis, dan mengembangkan kreativitas mereka. Penggunaan *wordwall* sebagai media sarana interaktif semakin memperkaya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif karena pendidik dapat menyajikan materi dengan cara yang menarik dan variatif, misalnya melalui kuis interaktif, *puzzle*, atau permainan edukatif yang mendorong motivasi peserta didik dalam mengembangkan kreativitas.

Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang mengatakan bahwa penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar peserta didik (Erisa, 2021). Lebih lanjut, penelitian terdahulu juga mengatakan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berbasis *wordwall* mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengolah informasi sehingga terwujud kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan keterlibatan aktif pada diri peserta didik (Qonita & Handayani, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah terdapat pengaruh dari model *Project Based Learning* berbasis *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik kelas V SD di SD Negeri 1 Natar? dan Apakah terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol? Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* berbasis *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik kelas V SD di SD Negeri 1 Natar dan untuk mengetahui perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun

lingkup penelitian dibatasi pada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Natar, materi pembelajaran IPAS tertentu, serta penggunaan model *Project Based Learning* berbasis media *Wordwall* sebagai variabel perlakuan.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada integrasi model *Project Based Learning* dengan media *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sekolah dasar dengan pengukuran yang mengacu pada indikator berpikir kreatif secara komprehensif. Penelitian ini juga memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya, yaitu pada penggabungan model dan media pembelajaran secara terpadu serta fokus pada konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu salah satu bentuk dari desain eksperimen semu (Sugiyono, 2016). Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberikan pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* berbasis *wordwall* dan kelompok kontrol yang diberikan pembelajaran menggunakan model *Guided Discovery Learning* tanpa media *wordwall*.

Prosedur penelitian ini meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan tahap akhir. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan penelitian pendahuluan di SD Negeri 1 Natar untuk mengetahui kondisi pembelajaran, mengidentifikasi permasalahan, merumuskan masalah, menentukan sampel penelitian, serta menyiapkan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian. Pada tahap pelaksanaan, peneliti memberikan pretest kepada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, kemudian melaksanakan pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda, yaitu menggunakan model *Project Based Learning* berbasis *Wordwall* pada kelas eksperimen dan *Guided Discovery Learning* pada kelas kontrol, serta diakhiri dengan pemberian posttest untuk mengukur hasil belajar.

Pada tahap akhir, peneliti melakukan analisis data, menginterpretasikan hasil penelitian, dan menarik kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Natar, Kabupaten Lampung Selatan. Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SD Negeri 1 Natar dengan jumlah 88 peserta didik. Sampel yang digunakan yaitu kelas VB dan VC. Pemilihan sampel didasarkan pada kesamaan tingkat kemampuan, yang terlihat dari rata-rata kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran IPAS. Dengan pertimbangan tersebut, kelas C ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang akan diberikan perlakuan dan kelas B ditetapkan sebagai kelas kontrol.

Instrumen dalam penelitian ini adalah instrumen tes dan non-tes. Instrumen tes yang digunakan yaitu tes tertulis berupa soal uraian (*essay*) dengan ranah kognitif C4-C6. Sedangkan instrumen non-tes berupa lembar observasi, yang bertujuan untuk melihat sejauh mana peserta didik aktif selama pembelajaran dengan model *Project Based Learning* berbasis *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif. Observasi dilakukan dengan mencatat dan mengamati secara langsung aktivitas peserta didik, kemudian data yang diperoleh didokumentasikan untuk dianalisis menggunakan teknik analisis skala likert. Uji prasyarat analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji N-Gain. Uji hipotesis dengan menggunakan regresi

linier sederhana guna mengetahui pengaruh variabel X terhadap Y, serta uji-t independent t-tes untuk menghitung perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh positif dari penerapan model PjBl berbasis *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Natar. Rincian data penelitian disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Hasil Penelitian

Data	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	28	28	30	30
Nilai Tertinggi	59	92	69	88
Nilai Terendah	28	46	34	63
Rata-rata	50,11	76,23	51,77	71,77

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa sebelum diterapkan nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol masih lebih rendah dibandingkan dengan nilai *posttest*. Setelah kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran PjBl berbasis *wordwall*, terjadi peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 50,11 pada *pretest* menjadi 76,23 pada *posttest*. Peningkatan ini disebabkan karena adanya perlakuan khusus di kelas eksperimen yaitu penggunaan model PjBl berbasis *wordwall*, sementara di kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan serupa hanya menggunakan model *Guided Discovery Learning*.

Selama pelaksanaan penelitian, dilakukan observasi terhadap aktivitas peserta didik pada kelas yang memperoleh perlakuan (Kelas VC). Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan model PjBl berbasis *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Rekapitulasi hasil observasi aktivitas peserta didik tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Keterlaksanaan Penggunaan Model PjBl berbasis *wordwall*

No	Tingkat Keterlaksanaan	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1.	81 – 100	Sangat Baik	4	14,2
2.	61 – 80	Baik	20	71,4
3.	41 – 60	Cukup	4	14,2
4.	21 – 40	Kurang	0	0
5.	< 20	Sangat Kurang	0	0
Jumlah			28	90.8

Berdasarkan tabel tingkat keterlaksanaan, sebagian besar berada pada kategori baik dengan frekuensi sebanyak 20 dan persentase sebesar 71,4%. Selanjutnya, kategori sangat baik dan cukup masing-masing memiliki frekuensi 4 dengan persentase 14,2%. Sementara itu, tidak terdapat keterlaksanaan pada kategori kurang maupun sangat kurang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara umum tingkat keterlaksanaan pembelajaran telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang direncanakan.

Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS Statistics 26 menggunakan metode Kolmogorov Smirnov pada taraf signifikansi 5% (0,05). Hasil pengujian normalitas data *pretest* dan *posttest* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Test of Normality					
	Kolmogorov Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i> Kontrol	.107	30	.200	.959	30	.285
<i>Posttest</i> Kontrol	.102	30	.200	.977	30	.723
<i>Pretest</i> Eksperimen	.088	28	.200	.975	28	.720
<i>Posttest</i> Eksperimen	.158	28	.070	.919	28	.033

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel di atas, dapat di lihat bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas berdistribusi normal. Kesimpulan ini diperoleh dari nilai signifikansi pada uji Kolmogorov-Smirnov yang seluruh data > 0,05, sehingga memenuhi kriteria data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilaksanakan dengan bantuan aplikasi SPSS Statistics 26, dengan memperhatikan nilai *Based on Mean* pada tabel *Test of Homogeneity of Variances*. Adapun kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi > 0,05, maka data dinyatakan homogen. Hasil uji homogenitas pada data *pretest* dan *posttest* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Pretest

Test of Homogeneity of Variance		
		Sig.
Nilai	Based on Mean	.327
Kemampuan	Based on Median	.334
Berpikir Kreatif	Based on Median and with adjusted df	.334
	Based on trimmed mean	.322

Berdasarkan nilai signifikansi pada tabel *Test of Homogeneity of Variances*, diperoleh nilai *Based on Mean* untuk data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,327. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga berdasarkan kriteria pengujian dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dari kedua kelas bersifat homogen.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Posttest

Test of Homogeneity of Variance		
		Sig.
Nilai	Based on Mean	.182
Kemampuan	Based on Median	.287
Berpikir Kreatif	Based on Median and with adjusted df	.288
	Based on trimmed mean	.222

Selanjutnya, nilai *Based on Mean* pada data *posttest* kedua kelas diperoleh sebesar 0,182. Karena nilai tersebut juga lebih besar dari 0,05, maka data *posttest* dinyatakan homogen.

Uji N Gain

Uji N-Gain digunakan untuk mengukur tingkat peningkatan kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pembelajaran. Nilai N-Gain yang diperoleh selanjutnya diklasifikasikan ke dalam tiga kategori, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Perhitungan N-Gain dengan bantuan aplikasi SPSS Statistics 26. Adapun hasil perhitungan N-Gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain

Kelas	N-Gain Score	Keterangan
Eksperimen	0,4420	Sedang
Kontrol	0,3928	Sedang

Berdasarkan tabel tersebut, hasil perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* Berbasis *wordwall* memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,4420. Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,3928.

Berdasarkan kriteria klasifikasi N-Gain, kedua nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang, karena berada pada rentang 0,30 – 0,70. Hasil ini menunjukkan bahwa kedua model pembelajaran memberikan peningkatan kemampuan peserta didik pada tingkat sedang, meskipun kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Uji Hipotesis 1

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis regresi linier sederhana dengan bantuan aplikasi SPSS Statistics 26. Pengambilan keputusan didasarkan pada perbandingan antara nilai signifikansi (Sig.) dengan taraf probabilitas sebesar 0,05. Apabila nilai signifikansi < 0,05, maka variabel X dinyatakan berpengaruh terhadap variabel Y. Sebaliknya, jika nilai signifikansi > 0,05, maka variabel X dinyatakan tidak berpengaruh terhadap variabel Y. Hasil analisis regresi linier sederhana tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis 1

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	2931,903	1	2931,903	53,362	,000 ^b
Residual	1428,525	26	54,943		
Total	4360,429	27			

a. Dependent Variable: Y
b. Predictors: (Constant), X

Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana, diperoleh nilai **F_{hitung} sebesar 53,362** dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000. Selanjutnya, karena nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05, maka berdasarkan kriteria pengambilan keputusan dalam uji hipotesis diperoleh hasil *H₀* ditolak dan *H_a* diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan variabel X (Model *Project Based Learning* berbasis *wordwall*) berpengaruh terhadap variabel Y (kemampuan berpikir kreatif). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Natar Tahun Ajaran 2025/2026.

Uji Hipotesis 2

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian dilakukan menggunakan uji *independent sample t-test* dengan bantuan aplikasi SPSS Statistics 26. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) dengan taraf probabilitas sebesar 0,05. Apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka tidak ditemukan perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut. Hasil dari uji *independent sample t-test* tersebut selanjutnya disajikan pada tabel berikut.

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis 2

t-test for Equality of Means		t	df	Sig.(2-tailed)
Kemampuan berpikir kreatif	Equal variances assumed	2,215	56	0,31
	Equal variances not assumed	2,192	49	0,33

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai *sig-(2-tailed)* sebesar 0,31 dan 0,33 yang berarti lebih kecil dari nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Selanjutnya untuk melihat t_{tabel} didasarkan pada derajat kebebasan (df), yang besarnya adalah $n-K$ (jumlah variabel independen) - 1, yaitu $58-1-1 = 56$. Nilai $df = 56$ pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{\text{tabel}} = 1,673$. Berdasarkan nilai t_{hitung} sebesar $2,215 > t_{\text{tabel}} 1,673$ yang artinya terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga berdasarkan perhitungan uji-t dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menerapkan model *Project Based Learning* berbasis *wordwall* dengan kelas kontrol yang menggunakan model *Guided Discovery Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Natar tahun pelajaran 2025/2026.

Pembahasan

Pada tahap awal (*pretest*), kemampuan berpikir kreatif di kedua kelas masih tergolong rendah dan tidak menunjukkan pengaruh dan perbedaan yang berarti, sehingga dapat dikatakan bahwa kondisi awal peserta didik relatif setara. Setelah diberikan perlakuan, hasil *posttest* memperlihatkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Secara kuantitatif, hal ini dibuktikan melalui hasil uji N-Gain, di mana rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,4420, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,3928. Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 53,362 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan dalam uji hipotesis diperoleh hasil H_o ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan variabel X (Model *Project Based Learning* berbasis *wordwall*) berpengaruh terhadap variabel Y (kemampuan berpikir kreatif). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Natar Tahun Ajaran 2025/2026.

Pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen tidak terlepas dari penerapan model *Project Based Learning* yang diintegrasikan dengan materi

IPAS pada Bab 8 “Bumiku Sayang, Bumiku Malang”. Materi ini membahas tentang kondisi lingkungan, kerusakan alam, serta upaya pelestarian dan penanggulangan bencana yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Keterkaitan materi dengan realitas lingkungan membuat peserta didik lebih mudah memahami konsep sekaligus mendorong mereka untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mencari solusi terhadap permasalahan yang ada.

Dalam penerapan model *Project Based Learning*, peserta didik dilibatkan dalam berbagai kegiatan proyek yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Proyek tersebut antara lain pembuatan mitigasi bencana gunung meletus, pembuatan poster peduli lingkungan, serta penyusunan cerita solusi terhadap permasalahan lingkungan. Melalui proyek mitigasi bencana, peserta didik belajar mengidentifikasi tahapan-tahapan terjadinya letusan gunung berapi, mulai dari aktivitas magma di dalam perut bumi hingga terjadinya erupsi. Kegiatan ini mendorong peserta didik untuk mengembangkan pemahaman konseptual sekaligus berpikir kreatif dalam menyajikan informasi, baik dalam bentuk gambar, bagan, maupun penjelasan sederhana. Pada proyek poster, peserta didik menyalurkan ide kreatif mereka dalam bentuk visual yang menarik dan komunikatif. Sementara itu, melalui proyek cerita solusi, peserta didik mengembangkan imajinasi sekaligus kemampuan berpikir kreatif dalam menyusun solusi secara naratif. Proses pengerjaan proyek tersebut melibatkan berbagai tahapan, mulai dari perencanaan, pengumpulan informasi, diskusi kelompok, pembuatan produk, hingga presentasi hasil. Rangkaian kegiatan ini secara langsung melatih indikator berpikir kreatif yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Peserta didik dilatih untuk menghasilkan banyak ide, melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang, menciptakan karya yang unik, serta mengembangkan ide secara lebih rinci.

Model *Project Based Learning* memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menyeluruh. Peserta didik tidak hanya menemukan konsep, tetapi juga menerapkannya dalam bentuk proyek nyata yang menuntut kreativitas, kerja sama, dan kemampuan memecahkan masalah (Setiawan et al., 2021). Hal ini sejalan dengan teori humanistik yang dikemukakan oleh temuan terdahulu, bahwa PjBL berbasis *wordwall* sebagai wadah pengembangan produk, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi ide, menyelesaikan masalah, dan mengekspresikan kreativitasnya, sehingga kemampuan berpikir kreatif dapat berkembang secara optimal (Rogers, 1969). Penggunaan media *wordwall* juga memberikan kontribusi dalam memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Media ini dimanfaatkan sebagai sarana interaktif dalam penyampaian materi maupun evaluasi melalui kuis dan permainan edukatif. Suasana belajar yang lebih menarik membuat peserta didik menjadi lebih termotivasi, aktif, dan tertantang, sehingga mendorong munculnya ide-ide kreatif (Nabut et al., 2024). Hal ini diperkuat juga oleh hasil uji-t yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (*sig. 2-tailed* = 0,31 < 0,05), maka disimpulkan H_a diterima dan H_o ditolak.

Keberhasilan model *Project Based Learning* berbasis *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh penelitian terdahulu menemukan bahwa penerapan model *Project Based Learning* dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. (Erisa et al., 2021) Selain itu, penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model *Project Based Learning*

berbasis *wordwall* mampu meningkatkan keaktifan serta kemampuan peserta didik dalam mengolah informasi (Qonita & Handayani, 2023). Temuan-temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa kombinasi model *Project Based Learning* dan media *wordwall* efektif dalam memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Dengan demikian, berdasarkan hasil penelitian yang diperkuat oleh teori serta penelitian yang relevan, dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* berbasis *wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan dan lebih efektif dibandingkan model *Guided Discovery Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Natar tahun ajaran 2025/2026.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* berbasis *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Natar. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji regresi linier sederhana dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, serta hasil uji T yang menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima. Selain itu, peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas eksperimen yang memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,4420 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,3928, meskipun keduanya berada pada kategori sedang. Dengan demikian, model *Project Based Learning* berbasis *Wordwall* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu keterbatasan waktu pelaksanaan yang hanya dilakukan dalam tiga kali pertemuan di luar pretest dan posttest, sehingga belum sepenuhnya menggambarkan dampak jangka panjang terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga terbatas pada materi IPAS Bab 8 “Bumiku Sayang, Bumiku Malang”, sehingga hasil yang diperoleh memungkinkan berbeda apabila diterapkan pada materi lain atau dengan cakupan yang lebih luas. Berdasarkan hasil penelitian, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah sampel maupun variabel yang diteliti, sehingga diperoleh hasil yang lebih mendalam.

Daftar Pustaka

- Adiilah, I. I., & Haryanti, Y. D. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran IPA. *Papanda Journal of Mathematics and Science Research*, 2(1), 49–56.
<https://doi.org/10.56916/pjmsr.v2i1.306>
- Astuti, M. L. (2024). Peran kecakapan 6C dalam pembelajaran abad ke-21 untuk siswa sekolah dasar. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(2), 154–161.
<https://doi.org/10.21831/didaktika.v7i2.80220>
- Aurelia, B. F., Sufa, F. F., & Jumanto, J. (2024). Pengaruh penerapan model pembelajaran (RADEC) terhadap kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran IPAS kelas 4 SD. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3665–3674.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8639>

- Erisa, H., & Nuryanti, Y. (2021). Model project based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 43–50. <https://doi.org/10.21009/jpd.v12i01.20754>
- Erisa, H., Hadiyanti, A. H. D., & Saptoro, A. (2021). Model project based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 1–11. <https://doi.org/10.21009/jpd.v12i01.20754>
- Fatmawati, F. (2022). Kreativitas dan intelegensi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 188–195. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.6562>
- Ibrahim, R. N. A., Saleh, M., & Arif, R. M. (2024). Pengaruh penggunaan model Project Based Learning berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPA. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 205–216. <https://doi.org/10.30605/cjpe.7.2.2024.4340>
- Mangangantung, J., Pantudai, F., & Rawis, J. A. M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1163–1173. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4962>
- Nabut, Y. M., Lehan, A. A. D., Nawa, N. E. A., Ndolu, S. W., & Hali, A. S. (2024). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV UPTD SD Inpres Lasiana Kota Kupang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 400–411. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.17420>
- Nani, N., Hartoyo, A., & Budiana, R. I. (2023). Peningkatan kreativitas peserta didik menggunakan model pembelajaran Project Based Learning pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(4), 1676–1688. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1778>
- Puspitasari, D., & Yanuarto, W. N. (2026). Enhancing elementary school students' creative thinking and engagement through the ARIAS learning model assisted by Wordwall. *Mathematics Research and Education Journal*, 10(1). [https://doi.org/10.25299/mrej.2026.vol10\(1\).27881](https://doi.org/10.25299/mrej.2026.vol10(1).27881)
- Qonita, A. G., & Handayani, S. L. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Wordwall terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Materi Gaya Gravitasi pada Kelas IV SDN Ciracas 10 Pagi. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 9(3), 867. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i3.1445>
- Qutni, D., Kristiawan, M., & Fitriani, Y. (2021). Human resource management in improving the quality of education. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 354–366. <https://doi.org/10.51276/edu.v2i2.132>
- Rogers, C. R. (1969). *Freedom to learn: A view of what education might become*. Charles E. Merrill Publishing Company.
- Sari, N. P., Sumarni, W., & Kadarwati, S. (2022). Analysis of students' creative thinking skills in science learning based on project-based learning. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 11(3), 390–399. <https://doi.org/10.15294/jpii.v11i3.36645>
- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik menggunakan pendekatan project-based learning. *Jurnal*

Basicedu, 5(4), 1879–1887. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1068>

- Setyaningrum, A., & Suswandari, M. (2025). Analisis kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPAS melalui model Problem Based Learning di sekolah dasar. *Educational: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 6(2). <https://doi.org/10.51878/educational.v6i2.9737>
- Singgih, S. (2024). Analisis Korelasi Kemampuan Berpikir Divergen dengan Kreativitas Ilmiah pada Mahasiswa Calon Guru IPA. *Journal on Education*, 6(4), 19438–19445. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5963>
- Sofianti, G., Rasmitadila, R., & Nirmala, S. D. (2025). Pengaruh model Problem Based Learning melalui pembelajaran berdiferensiasi terhadap kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(3), 1260–1270. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.3.2025.6818>
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta,.
- Wati, W. K., & Sari, P. M. (2023). Hubungan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 80–88. <https://doi.org/10.33084/tunas.v8i2.5147>
- Yuliana, Y., Musfirah, M., & Yulia, Y. (2025). Penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) berbantuan media Wordwall untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada muatan IPAS kelas IV UPT SD Negeri 240 Pinrang. *Maccayya Journal: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 68–74. <https://doi.org/10.26858/maccayya.v3i2.10863>.
- Yuliza, E., Bangun, P. B. J., Sitepu, R., Nurnawati, E., Puspita, F. M., Octarina, S., & Indrawati. (2023). Pendampingan Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Game Based Learning Pada Guru-Guru Sd. *Jurnal Pepadu*, 4(1), 103–108. <https://doi.org/10.29303/pepadu.v4i1.2231>