



PENGARUH KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *WORDWALL*

Kiki Agus Miranti^{1*}, Rohana², Nugroho Notosutanto Arhon Dhony³

^{1*,2,3} Universitas PGRI Palembang

*Email: kikiagusmiranti2021@gmail.com, rohana@univpgri-palembang.ac.id,
arhondhony13@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5547>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa *Quasi Experimental Design* bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas eksperimen berjumlah 31 peserta didik dan kelas kontrol berjumlah 36 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes kemampuan berpikir kreatif berupa *pretest* dan *posttest*. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji *N-Gain*, dan uji hipotesis *Independent Sample T-Test* dengan bantuan program SPSS versi 22. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil uji *N-Gain* menunjukkan rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen sebesar 45,57% dengan kategori sedang, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 24,22% dengan kategori rendah. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *Problem-Based Learning (PBL)* berbantuan *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD Negeri 109 Palembang.

Kata Kunci: *Problem-Based Learning, Wordwall, Kemampuan Berpikir Kreatif, IPAS.*

1. PENDAHULUAN

Terciptanya teknologi baru yang menunjukkan kemajuan zaman telah didorong oleh perkembangan ilmu pengetahuan. Kini teknologi telah mencapai tahap digital dan digunakan di berbagai bidang di Indonesia, termasuk pendidikan. Teknologi ini diharapkan mempermudah dan mendukung perkembangan pendidikan dengan membuat interaksi lebih komunikatif antara peserta didik dan sumber belajar mereka (Upit Hofifah & Mislana, 2025, p. 42). Lebih khusus lagi, lembaga pendidikan harus menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi agar proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan berkualitas. Khususnya, dunia pendidikan harus menyesuaikan diri dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Pendidikan 4.0 adalah istilah yang cukup dikenal yang mengacu pada kemajuan teknologi dalam pendidikan dan digunakan oleh para ahli untuk menggambarkan integrasi teknologi jaringan dalam proses pendidikan (Khoironiya et al., 2025, p. 143). Dalam lingkungan pembelajaran, koneksi antara guru dan peserta didik disebut pembelajaran.

Banyak hal yang terlibat dalam proses pembelajaran, seperti memilih model pembelajaran, pendekatan, metode, bahan ajar, media pembelajaran, dan sebagainya. Banyak peneliti melakukan penelitian tentang elemen pembelajaran yang terkait dengan peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Model pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan guru untuk mengajarkan materi kepada siswanya. Dengan kata lain, metode pembelajaran ialah suatu cara untuk menyampaikan materi atau informasi kepada peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu, model pembelajaran adalah bagian penting dari kurikulum (Kusumaningtyas et al., 2024, p. 64).

Ilmu pendidikan adalah cabang ilmu yang bersifat praktis yang ditujukan pada praktik dan perilaku yang mempengaruhi peserta didik. Pembelajaran berbasis masalah *problem-based learning* adalah model pembelajaran yang mengajak siswa mencari solusi atas masalah rumit di dunia nyata secara aktif, metode ini biasanya diterapkan dalam kelompok belajar dengan fokus pada kegiatan



diskusi, pengambilan, keputusan bersama, serta pengembangan pengetahuan dan keterampilan (Ismail et al., 2025, p. 166).

Penggunaan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) tertuju langsung pada masalahnya, sehingga memudahkan peserta didik untuk mengingat apa yang mereka pelajari. Selain itu, penting untuk mengingat bahwa media sangat penting. Setiap tempat, alat, atau aktivitas yang dimaksudkan untuk menyampaikan informasi disebut sebagai media pembelajaran itu membantu mencapai tujuan pembelajaran (Desi et al., 2024, p. 1765). Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar adalah ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Dengan menggunakan kurikulum merdeka, pelajaran IPAS memberi peserta didik pemahaman dan konsep tentang lingkungan alam dan sosial. Guru harus kreatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Wordwall adalah media yang dapat digunakan pada semua mata pelajaran yang akan dipelajari, dan memungkinkan peserta didik meniru proses pembelajaran secara langsung (Nafian et al., 2024, p. 747).

Pembelajaran model *problem-based learning* merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran yang menempatkan guru sebagai fasilitator. Fokus utama model ini adalah penyajian masalah kontekstual di awal pembelajaran agar peserta didik dapat mencari solusi secara mandiri. Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pemecahan masalah. Selain model pembelajaran, penggunaan media interaktif sangat krusial dalam mengasah keterampilan berpikir kreatif. Salah satunya adalah wordwall, platform berbasis web yang menyediakan berbagai permainan edukatif yang interaktif. Integrasi model PBL dengan berbantuan wordwall bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik serta menstimulasi diskusi antar guru dan peserta didik, sehingga tercipta ruang partisipasi yang lebih luas dalam proses pembelajaran (Sari & Maret, 2025, p. 5565).

Penggunaan Wordwall sangat sederhana dan mudah tidak perlu diunduh hanya mengirimkan link ke peserta didik dan memungkinkan mereka untuk langsung menjawab, dan memiliki waktu yang dapat dibatasi, dashboard yang berisikan nama peserta didik yang ikut menjawab, dan dapat digunakan pada gawai peserta didik, bukan komputer mereka (Alfurqan, 2022, p. 493). Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menganalisis informasi dan menemukan ide-ide baru untuk memecahkan masalah. Dengan demikian, kemampuan berpikir kreatif dianggap sebagai kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa agar lebih luas dalam berpikiran kritis. Beberapa indikator dapat digunakan untuk menentukan apa yang menjadi komponen penilaian kemampuan berpikir kreatif. kefasihan, fleksibilitas, dan kebaruan adalah indikator kemampuan kreatif. Kebaruan adalah kemampuan peserta didik untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang tidak biasa atau tidak umum, sedangkan kefasihan adalah kemampuan peserta didik untuk menyelesaikan masalah dengan hanya satu cara (Astria et al., 2023, p. 4).

Sikap peserta didik yang cenderung pasif selama proses pembelajaran dan kesulitan dalam menjawab soal yang memerlukan analisis permasalahan adalah tanda kemampuan berpikir kreatif yang rendah. Model pembelajaran masih terbatas pada ceramah, diskusi, dan tanya jawab, sehingga hasil belajar peserta didik kurang memuaskan. Ada lebih banyak peserta didik yang tidak tuntas dari pada peserta didik yang tuntas. Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah pendekatan belajar yang membantu peserta didik memperoleh keterampilan yang diperlukan di era globalisasi. PBL bertujuan untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan pendidikan. Dengan berbantuan media berbasis wordwall, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mereka, mendapatkan motivasi untuk berkerja, dan membangun dalam pemecahan masalah dalam berkerja kelompok (Ambarwana et al., 2025, p. 1178).

Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 109 Palembang. Dalam proses pembelajaran berlangsung masih sedikit guru yang menerapkan model *Problem-based learning* dengan menggunakan media aplikasi berbantuan Wordwall yang mampu membuat menarik kreaktifitas peserta didik terhadap kemampuan berpikir kreatif. Oleh karna itu banyak peserta didik yang belum memberikan ide serta gagasannya sendiri secara langsung, Seorang guru harus mengetahui seberapa kreatif peserta didik dalam memecahkan masalah, dan mereka harus menggunakan berbagai strategi atau model pembelajaran selama proses pembelajaran. Sangat penting bagi guru untuk



merancang kegiatan belajar yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif. Seperti yang ditunjukkan oleh beberapa penelitian, penerapan strategi diskusi dan tanya jawab, serta pendekatan konstruktivistik dan kolaboratif lainnya dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan kemampuan berpikir kreatif mereka. Peserta didik dalam model diskusi tidak hanya mendengarkan, tetapi mereka juga berpartisipasi secara aktif dalam pertukaran informasi, menyampaikan ide-ide mereka, dan memberikan tanggapan terhadap pendapat orang lain. Pendekatan ini meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpikir dan kreatif (Husen, 2022, p. 444).

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru masih belum optimal dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif sehingga proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam mengemukakan ide, menemukan alternatif solusi, maupun memecahkan masalah yang diberikan. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi juga masih terbatas sehingga pembelajaran belum mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Irman et al., 2025, p.60). Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini difokuskan pada penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Wordwall dalam pembelajaran IPAS Bab 6 *Peranku di Lingkungan Sekolah dan Masyarakat*. Fokus penelitian diarahkan pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik, yaitu kemampuan dalam menghasilkan ide-ide baru, mengembangkan gagasan, serta memberikan berbagai alternatif solusi terhadap permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental*). Desain penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol tanpa pemilihan sampel secara acak (*non-random*). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 109 Palembang. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, kelas eksperimen yang berjumlah 31 peserta didik dan kelas kontrol yang berjumlah 36 peserta didik.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes kemampuan berpikir kreatif berupa *pretest* dan *posttest*. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan Wordwall, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran *ekspositori*. Data penelitian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji *N-Gain*, dan uji hipotesis *Independent Sample t-Test* untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik, berikut ini adalah rancangan perlakuan yang digunakan pada penelitian ini

Tabel 1. Rancangan Desain Penelitian

O ₁	X	O ₂
O ₃		O ₄

Sumber: Sugiyono, 2022, hal. 116

a. Uji Validitas Soal

Validitas instrumen merupakan derajat ketepatan suatu alat ukur dalam mengukur kemampuan yang menjadi tujuan penelitian. Menurut Sugiyono (2022, p. 121), instrumen yang valid adalah instrumen yang mampu mengukur apa yang seharusnya diukur sehingga hasil pengukurannya mencerminkan keadaan yang sebenarnya. Oleh karena itu, pada penelitian ini uji validitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan setiap butir soal dalam mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran yang menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL). Instrumen yang memenuhi kriteria validitas selanjutnya digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian.

Peneliti melakukan uji coba kepada beberapa siswa di SD Negeri 109 Palembang namun tidak termasuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti memberikan soal esai kepada kelas V.E untuk mengetahui valid atau tidak valid. Soal esai yang telah dikerjakan peserta didik V. E dihitung



menggunakan SPSS 2022. Berikut ini uji validitas kelas V. E

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

No Soal	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0,265	0,334	Tidak Valid
2	0,210	0,334	Tidak Valid
3	0,410	0,334	Valid
4	0,284	0,334	Tidak Valid
5	0,337	0,334	Valid
6	0,452	0,334	Valid
7	0,415	0,334	Valid
8	0,715	0,334	Valid
9	0,381	0,334	Valid
10	0,518	0,334	Valid

Kriteria pengujian validitas instrumen $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan valid, sebaliknya apa bila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrument dinyatakan tidak valid(sugiyono 2022., p 121). Berdasarkan tabel diatas data yang valid berjumlah 7 (soal 3,5,6,7,8,9,10) sedangkan yang tidak valid berjumlah 3 (soal 1,2, dan 4) berdasarkan soal yang sudah valid tersebut peneliti hanya menggunakan 7 soal untuk dijadikan soal tes yaitu soal nomer 3,5,6,7,8,9,10.

b. Uji Reliabilitas Soal

Reliabilitas instrumen menurut Sugiyono., (2025, p. 130) suatu alat yang memberikan hasil yang tetap sama (konsisten). Jika suatu pengujian tertentu memberikan hasil yang tetap, maka pengujian tersebut dapat dilakukan memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi.

Uji reabilitas dilakukan pada 7 butir soal yang telah dinyatakan valid. Pengukuran *Reabilitas Alpha Cronbach* menggunakan SPSS 22. Hasil yang diperoleh perhitungan reabilitas yaitu sebagai berikut

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.599	7

Kriteria pengujian validasi instrumen apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan reliabel, sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan tidak reliabel dengan taraf 5% (Sugiyono., 2025, p. 130). Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas diatas maka dapat dilihat nilai reliabilitas yang didapatkan $\alpha = 0,599 > r_{tabel} 0,334$.

c. Uji Taraf Kesukaran

Tingkat Kesukaran menurut (Sarassanti & Wahidah, 2024, p. 178). Soal dipandang dari kemampuan peserta didik dalam menjawab. Persoal yang penting dalam melakukan analisis tingkat kesukaran soal adalah penentuan proposi dan kriteria soal yang Salah satu syarat instrumen tes yang baik adalah memiliki tingkat kesukaran yang tidak terlalu sulit atau terlalu mudah. Tabel berikut menunjukkan kriteria penafsiran tingkat kesukaran soal. Cara melakukan analisis untuk menentukan tingkat kesukaran soal adalah dengan menggunakan rumus berikut.

Tabel 4. Indeks Kesukaran

Tingkat Kesukaran %	Interpretasi
0-27	Sukar
28-72	Sedang
73-100	Mudah

Sumber : (Sarassanti, 2024)

**Tabel 5. Hasil Data Tingkat Kesukaran Soal**

No	Hasil Statistik	Skor Tertinggi (:)	Hasil	Keterangan
1.	2,11	4	0,56	Sedang
2.	0,66	4	0,17	Sukar
3.	3,34	4	0,84	Mudah
4	3,03	4	0,76	Mudah
5.	2,69	4	0,67	Sedang
6.	3,11	4	0,78	Mudah
7.	2,26	4	0,57	Sedang

Berdasarkan hasil perhitungan taraf kesukaran terhadap 7 butir soal yang telah diuji coba, diperoleh bahwa terdapat 3 butir soal dengan kategori mudah, yaitu soal 3,4 dan 6 selanjutnya, terdapat 3 butir soal dengan kategori sedang, yaitu soal nomor 1, 5, dan 7. Selain itu, terdapat 1 butir soal dengan kategori sukar, yaitu soal nomor 2. Dengan demikian, sebagian besar soal berada pada kategori sedang dan mudah sehingga dapat digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dengan tingkat kesukaran yang bervariasi.

d. Uji Daya Pembeda

(Rachmawati & Pradana, 2025, p. 280) Menyatakan tujuan uji daya pembeda adalah untuk mengetahui kemampuan suatu soal untuk membedakan siswa yang memiliki penguasaan materi yang rendah dan tinggi. Apabila soal tersebut diberikan kepada anak yang mampu, hasilnya menunjukkan prestasi yang tinggi, apabila diberikan kepada anak yang lemah, maka hasilnya rendah.

Tabel 5. Hasil Daya Pembeda

No Soal	Daya Pembeda	Kreteria
1.	0,249	sedang
2.	0,290	Sedang
3.	0,416	Baik
4.	0,176	Muda
5.	0,537	Baik
6	0,141	Muda
7.	0,458	Baik

Dari hasil uji daya pembeda soal baik sekali, muda, cukup bisa dinyatakan bahwa bisa melihat kemampuan peserta didik dari penguasaan materi yang telah diajar dan soal yang telah di berikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Genap Tahun 2026 yang bertempat di SD Negeri 109 Palembang. Penelitian ini melibatkan 67 peserta didik yang terdiri atas 31 peserta didik kelas eksperimen dan 36 peserta didik kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan model *Problem-Based Learning* berbantuan *Wordwall* mengalami peningkatan kemampuan berpikir kreatif yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran *ekspositori*. Selanjutnya hasil analisis data *pretest* dan *posttest*, kemampuan awal peserta didik pada kedua kelas relatif setara sebelum perlakuan diberikan. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Amanda et al., 2024).

Setelah proses pembelajaran berlangsung, nilai *posttest* kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan *model Problem-Based Learning* berbantuan *Wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penggunaan model pembelajaran berbasis masalah mendorong peserta didik untuk aktif berdiskusi, mengemukakan ide, serta mencari solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Sementara itu, media

Wordwall membantu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Janitra1, 2020)



Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini uji *Kolmogorov smirnov* dengan bantuan SPSS 22. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre-Test (Kelas Kontrol)	.144	31	.100	.943	31	.098
Post-Test (Kelas Kontrol)	.125	31	.200*	.956	31	.234
Pre-Test (Kelas Eksperimen)	.100	36	.200*	.983	36	.852
Post-Test (Kelas Eksperimen)	.116	36	.200*	.950	36	.103

(Sumber: Olah data peneliti 2026)

Berdasarkan hasil analisis dari uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov smirnov* dengan bantuan SPSS 22 diatas data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikan (sig) > 0,05 (Sugiyono 2022, p. 79). berdasarkan tabel diatas bahwa hasil nilai *Pretest* dan *Posttest* pada kelas kontrol 0,100 dan 0,200. *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen yaitu 0,200 dan 0,200 dimana nilai tersebut melebihi nilai $\alpha = 0,05$, sesuai dengan syarat uji normalitas maka dapat disimpulkan bahwa berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas data sebagai berikut.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas data pada penelitian ini menggunakan SPSS 22, berikut hasil dari homogenitas data.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Data Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen

Test of Homogeneity of Variance		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan	Based on Mean	.659	1	65	.420
Berpikir	Based on Median	.493	1	65	.485
Kreatif	Based on Median and with adjusted df	.493	1	64.656	.485
	Based on trimmed mean	.681	1	65	.412

Berdasarkan hasil uji homogenitas diatas, data yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai signifikan *based on mean* (0,420) > (0.05) sehingga data tersebut dapat dinyatakan nilai varian dari kelas kontrol dan kelas eksperimen”bervarians homogeny”. (Qomaruddin & Sa’diyah, 2024, p.79).

c. Uji N-Gain

Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung. Pada penelitian ini, peningkatan dilihat pada peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan PBL dan berbantuan *wordwall* dan peserta didik kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran *ekspositori*.

Tabel 8. Hasil Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Eksperimen

No	Kelas	Mean	Kesimpulan
1.	Eksperimen	45,57	Sedang
2.	Kontrol	24,22	Rendah

Berdasarkan hasil uji *N-Gain* diperoleh nilai rata-rata (mean) *N-Gain* persen pada kelas eksperimen sebesar 45,57 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 24,22. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Mengacu pada kriteria *N-Gain* menurut Meltzer dkk, (2024) yang digunakan dalam penelitian ini, nilai *N-Gain* kelas eksperimen berada pada kategori sedang,



sedangkan nilai N-Gain kelas kontrol berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan *Wordwall* mampu memberikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif yang lebih baik dibandingkan pembelajaran yang diterapkan pada kelas kontrol. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Putri & Hamimah, 2023).

Peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Melalui kegiatan pemecahan masalah yang dipadukan dengan media interaktif, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengembangkan ide, mengemukakan pendapat, berdiskusi, serta menemukan berbagai alternatif solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Kondisi tersebut mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik secara lebih optimal. (Qomaruddin & Sa'diyah, 2024, p.79). Sementara itu, pada kelas kontrol juga terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif, namun peningkatannya lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang tidak memanfaatkan media *Wordwall* masih dapat meningkatkan kemampuan peserta didik, tetapi efektivitasnya tidak sebesar pembelajaran yang menggunakan model *Problem-Based Learning* berbantuan *Wordwall*. Oleh karena itu, hasil uji *N-Gain* memperkuat temuan penelitian bahwa model *Problem-Based Learning* berbantuan *Wordwall* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD Negeri 109 Palembang.

d. Uji Hipotesis

Uji Independent Sample t-test digunakan untuk mengetahui apakah model pembelajaran *problem based learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil keterampilan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Pengujian ini membandingkan hasil keterampilan kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan metode *ekspositori*. Data dalam penelitian ini diolah menggunakan bantuan SPSS versi 22.

Tabel 9. Uji Hipotesis Data Posttests Kelas Kontrol dan Eksperimen

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					Independent Samples	
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kemampuan Berpikir Kreatif	Equal variances assumed	.659	.420	-15.337	65	.000	-32.58333	2.12451	-36.82627	-28.34039
	Equal variances not assumed			-15.269	62.254	.000	-32.58333	2.13394	-36.84867	-28.31800

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample T-Test* diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Problem-Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD Negeri 109 Palembang. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ariyani et al. (2025), Ibrahim et al. (2024), serta Nurhalisa et al. (2025).

PEMBAHASAN PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 109 Palembang, diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik mengalami peningkatan setelah mengikuti proses pembelajaran. Peningkatan tersebut terlihat dari perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Namun, peningkatan yang terjadi pada kedua kelas menunjukkan



hasil yang berbeda. Berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain*, rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen mencapai 45,57%, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 24,22%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Problem-Based Learning (PBL)* berbantuan *Wordwall* lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *ekspositori*. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Samara et al. (2024)

Tingginya peningkatan pada kelas eksperimen tidak terlepas dari penerapan model *Problem-Based Learning* yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan pemecahan masalah, peserta didik dilatih untuk berpikir kritis, mengemukakan ide, bertukar pendapat dengan teman kelompok, serta mencari berbagai alternatif penyelesaian terhadap permasalahan yang diberikan. Selain itu, penggunaan media *Wordwall* menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik dan interaktif sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Sementara itu, pada kelas kontrol juga terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif, tetapi peningkatannya tidak sebesar kelas eksperimen. Hal ini disebabkan karena pembelajaran *ekspositori* lebih menekankan pada penyampaian materi oleh guru sehingga peserta didik memiliki kesempatan yang lebih sedikit untuk mengeksplorasi ide dan menemukan solusi secara mandiri. Akibatnya, perkembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik tidak seoptimal pada kelas yang menggunakan model *Problem-Based Learning* berbantuan *Wordwall*. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ahsaniyyah dan Fanny (2024)

Hasil penelitian ini diperkuat oleh uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *Problem-Based Learning (PBL)* berbantuan *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD Negeri 109 Palembang. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem-Based Learning* berbantuan *Wordwall* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Putri et al., 2024). Kondisi tersebut membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui proses pemecahan masalah yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Febriyaningsih et al. (2024) menyatakan bahwa model *Problem-Based Learning* berbantuan *Wordwall* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di sekolah dasar.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada peserta didik kelas IV SD Negeri 109 Palembang, dapat disimpulkan bahwa model *Problem-Based Learning (PBL)* berbantuan *Wordwall* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hal tersebut terlihat dari hasil perhitungan *N-Gain* yang menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen sebesar 45,57% dengan kategori sedang, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 24,22% dengan kategori rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang belajar menggunakan model *Problem-Based Learning (PBL)* berbantuan *Wordwall* lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang belajar menggunakan model *ekspositori* dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *Problem-Based Learning (PBL)* berbantuan *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD Negeri 109 Palembang.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ahsaniyyah, R., & Fanny, A. M. (2024). Pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan game edukasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar IPAS di kelas IV SDN Sumur Welut III/440. *Authentic Education*, 1(1), 19–25.
- Alfurqan. (2022). Penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(4), 489–497.



- Ambarwana, A., Hidayat, R., & Lestari, D. (2025). Implementasi *Problem Based Learning* berbantuan Wordwall terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 11(2), 1172–1182.
- Amanda, S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. 2(4).
- Ariyani, A., Nazurty, N., & Sukendro, S. (2025). The implementation of a *Problem-Based Learning* (PBL) model assisted by Wordwall media in the IPAS subject to enhance students' learning outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(2), 602–606.
- Astria, R., Mulyadi, M., & Saputra, D. (2023). Analisis kemampuan berpikir kreatif peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 1–9.
- Desi, N., Rahmawati, E., & Putra, F. (2024). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 1761–1769.
- Febriyaningsih, A., Huda, C., Rahayu, S., & Nuvitalia, D. (2024). Pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media Wordwall terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Mlatiharjo 02 Semarang. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(4), 12917–12924.
- Husen. (2022). Penerapan metode diskusi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(3), 440–448.
- 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.
- Irman, M., Saputra, A., & Kurniawan, D. (2025). Inovasi pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 10(1), 55–64.
- Ismail, M., Hasanuddin, A., & Rahman, S. (2025). Pembelajaran kolaboratif dalam meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 160–170.
- Janitra. (2020). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 95–103.
- Meltzer, D. E. (2024). *The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics*. Iowa State University.
- Nafian, M., Hidayat, R., & Sari, N. (2024). Pemanfaatan media Wordwall pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(4), 742–750.
- Nurhalisa, N., Rizal, R., Aqil, M., Lagandesa, Y. R., & Fasli, M. (2025). Pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 151–159.
- Putri, E. O., Pratiwi, D. E., & Wati, E. S. (2024). Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Wordwall mata pelajaran IPAS kelas VI-A SDN Jajar Tunggal III/452 Surabaya. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(4), 345–352.
- Putri, N. M., & Hamimah, H. (2023). Pengembangan multimedia interaktif Wordwall menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran IPA. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 95–99.
- Qomaruddin, M., & Sa'diyah, L. (2024). Analisis uji homogenitas dalam penelitian eksperimen pendidikan. *Jurnal Pendidikan Statistik*, 5(1), 75–82.
- Rachmawati, D., & Pradana, A. (2025). Analisis daya pembeda butir soal pada instrumen evaluasi pembelajaran. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 6(2), 275–284.
- Samara, N. S., Mutmainna, M., Ardilla, A., Suleha, S., & Nursakiah, N. (2024). Penerapan model *Problem Based Learning* dan pemanfaatan media Wordwall untuk meningkatkan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran Matematika kelas III SD Negeri Pao-Pao. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 758–771.



- Sari, R., & Maret, D. (2025). Integrasi model *Problem Based Learning* berbantuan Wordwall dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(5), 5560–5568.
- Sarassanti, N., & Wahidah, S. (2024). Analisis tingkat kesukaran soal sebagai evaluasi hasil belajar. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 5(2), 174–181.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.