

**PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBASIS *WORDWALL*
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**RELLYS PRATIWI
NPM 2213053070**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBASIS *WORDWALL* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF IPAS PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

RELLYS PRATIWI

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 ter-ukurnya 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_0 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.

Kata Kunci: berpikir kreatif, IPAS, *project based learning*, *wordwall*.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF THE WORDWALL -BASED PROJECT-BASED LEARNING MODEL ON THE CREATIVE THINKING ABILITY OF IPAS GRADE V ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

RELLYS PRATIWI

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.

Keywords: creative thinking, IPAS, *project based learning*, *wordwall*.

**PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBASIS *WORDWALL*
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF IPAS PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh

RELLYS PRATIWI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi : PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* BERBASIS *WORDWALL* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF IPAS PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Nama Mahasiswa : *Rellys Pratiwi*

Nomor Pokok Mahasiswa : 2213053070

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyetujui,
1. Komisi Pembimbing



Dosen Pembimbing I Dosen Pembimbing II

[Signature] *[Signature]*

Deviyanti Pangestu, M.Pd NIP 199308032024212048
Yoga Fernando Rizqi, M.Pd NIP 199607212025211037

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

[Signature]

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si. *[Signature]*
NIP 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Deviyanti Pangestu, M.Pd.



Sekretaris : Yoga Fernando Rizqi, M.Pd.



Penguji Utama : Frida Destini, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 11 Mei 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

Nama : Rellys Pratiwi

NPM : 2213053070

Program Studi : S1-Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbasis *wordwall* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPAS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” tersebut adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 11 Mei 2026

Yang Membuat Pernyataan,



Rellys Pratiwi

NPM 2213053070

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Rellys Pratiwi lahir di Bandar Lampung pada tanggal 10 April 2004. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan bapak Heru Iman Santoso dan Ibu Neneng Etik.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. Sekolah Dasar Negeri 4 Natar pada tahun 2010-2016
2. Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Natar pada tahun 2016-2019
3. Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Natar pada tahun 2019-2022

Pada tahun 2022 peneliti diterima dan terdaftar sebagai mahasiswi S-1 pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung melalui jalur seleksi SNMPTN.

Pada tahun 2024 peneliti mendapat kesempatan untuk mengikuti program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Kampus Mengajar angkatan 8 yang diselenggarakan oleh Kemendikbudristek selama satu semester. Selain itu, pada bulan Januari-Februari 2025 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Tri Mulya Jaya, Kecamatan Banjar Agung, Kabupaten Tulang Bawang.

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.”

(QS. Al-Insyirah [94] : 5-6)

“Bila esok nanti kau sudah lebih baik, jangan lupakan masa-masa sulitmu.
Ceritakan kembali pada dunia, caramu mengubah peluh jadi senyuman.”

(Andmesh Kamaleng)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Dengan penuh rasa syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, skripsi ini kupersembahkan kepada orang-orang tersayang yang selalu menjadi sumber kekuatan dalam setiap langkah perjuanganku.

Orang Tuaku Tercinta

Bapak Heru Iman Santoso dan Mama Neneng Etik

Untuk Mama dan Bapak, terima kasih atas cinta yang tak pernah berkurang meski waktu terus berjalan, atas doa yang tak pernah terputus meski lelah menghampiri, dan atas pengorbanan yang sering kali tak terlihat namun begitu besar artinya. Setiap langkah yang kutempuh hari ini adalah hasil dari perjuangan, air mata, dan harapan yang kalian titipkan dalam hidupku.

Adikku Tersayang Dakar Pradita

Terima kasih karena selalu menjadi penyemangat di saat merasa lelah dan hampir menyerah. Candaan, perhatian, dan kebersamaan kita menjadi penguat yang mungkin tak selalu terlihat, tetapi sangat terasa dalam setiap langkah perjuangan ini. Tumbuh lebih baik dibanding diriku, ya!

Almamater Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbasis *wordwall* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPAS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan dan penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari dukungan serta bantuan berbagai pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M. ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi ini dan memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu memfasilitasi administrasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang telah membantu memfasilitasi administrasi dan memberikan semangat serta motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Deviyanti Pangestu, M.Pd., Dosen Pembimbing 1 yang selalu membimbing dengan penuh kesabaran, selalu memberikan saran-saran dan semangat yang luar biasa dalam proses penyelesaian skripsi ini.

6. Yoga Fernando Rizqi, M.Pd., Dosen Pembimbing 2 yang telah senantiasa meluangkan waktunya untuk memberi bimbingan, saran, dan juga semangat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Frida Destini, M.Pd., Dosen Pembahas yang telah memberikan saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Dosen dan Tenaga Kependidikan Program Studi S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Nildawati, S.Pd., selaku Kepala SD Negeri 2 Natar yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan uji coba instrumen di SD Negeri 2 Natar.
10. Yuniar, S.Pd.I., selaku Kepala SD Negeri 1 Natar yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SD Negeri 1 Natar.
11. Wahyu, S.Pd., dan Sulastri, S.Pd., selaku wali kelas V B dan V C SD Negeri 1 Natar, peserta didik kelas VB dan VC yang telah bekerja sama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
12. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2022 terutama kelas H, terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah diberikan selama ini.
13. Keluarga besarku, ASLI Family yang selalu memberikan doa dan dukungan baik moril dan materil untuk terus semangat dalam proses pendidikan.
14. Mutiara Putri, Mita Yogi Handayani, Intan Sari, Rani Selvia, dan Deasy Adelia Syahrani, Bintang, Dila, Salsa, Fisca, Fani, Iyun, Ayu, Widdiyah, , terima kasih telah menjadi rumah kedua di perantauan, tempat berbagi keluh kesah, saling menyemangati di saat lelah, dan saling mengingatkan untuk terus bertahan sampai garis akhir.
15. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
16. Dan yang terakhir, diriku sendiri. Terima kasih untuk diriku sendiri yang telah mampu bertahan, berjuang, dan tidak menyerah dalam setiap proses panjang perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Terima kasih karena tetap kuat meskipun lelah, tetap melangkah meskipun ragu, dan tetap percaya meskipun banyak tantangan yang harus dihadapi. Perjalanan ini tidak selalu mudah, tetapi kamu berhasil melewatinya dengan sabar dan penuh usaha. Skripsi ini menjadi bukti bahwa segala air mata, doa, dan kerja keras yang telah kamu lakukan

tidak pernah sia-sia. Hari ini, izinkan diri ini merasa bangga. Karena kamu sudah sampai sejauh ini.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, Oleh karena itu peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Metro, 11 Mei 2026

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rellys Pratiwi', with a stylized flourish at the end.

Rellys Pratiwi

NPM 2213053070

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Hakikat Belajar	9
2.1.1 Pengertian Belajar	9
2.1.3 Teori Belajar	10
2.2 Hakikat Pembelajaran.....	12
2.2.1 Pengertian Pembelajaran.....	12
2.2.2 Tujuan Pembelajaran.....	13
2.3 Berpikir Kreatif	14
2.3.1 Pengertian Berpikir Kreatif.....	14
2.3.2 Faktor yang Mempengaruhi Berpikir Kreatif	15
2.3.3 Indikator Berpikir Kreatif	16
2.4 Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	17
2.4.1 Pengertian Model Pembelajaran	17
2.4.2 Pengertian Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i>	19
2.4.3 Langkah-langkah Model <i>Project Based Learning</i>	20
2.4.4 Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Project Based Learning</i>	21
2.5 Media Pembelajaran <i>wordwall</i>	22
2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	22
2.5.2 Pengertian Media <i>wordwall</i>	23
2.5.3 Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>wordwall</i>	24

2.5.4	Kekurangan dan Kelebihan Media <i>wordwall</i>	26
2.6	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	27
2.6.1	Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).....	27
2.6.2	Tujuan Mata Pelajaran IPAS.....	28
2.7	Kerangka Pikir.....	30
2.8	Hipotesis Penelitian	31
III.	METODE PENELITIAN	32
3.1	Jenis dan Desain Penelitian	32
3.1.1	Jenis Penelitian.....	32
3.1.2	Desain Penelitian.....	32
3.2	<i>Setting</i> Penelitian	33
3.3	Prosedur Penelitian	33
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian.....	35
3.4.1	Populasi.....	35
3.4.2	Teknik Sampling.....	35
3.5	Variabel Penelitian	36
3.5.1	Variabel <i>Independent</i> (Bebas).....	36
3.5.2	Variabel <i>Dependent</i> (Terikat)	36
3.6	Definisi Konseptual dan Operasional	37
3.6.1	Definisi Konseptual.....	37
3.6.2	Definisi Operasional	37
3.7	Teknik Pengumpulan Data	39
3.7.1	Teknik Tes.....	39
3.7.2	Observasi.....	40
3.7.3	Dokumentasi.....	40
3.8	Instrumen Penelitian	40
3.8.1	Instrumen Tes.....	41
3.8.2	Instrumen Non Tes.....	42
3.9	Uji Prasyarat Instrumen Tes	44
3.9.1	Uji Validitas	44
3.9.2	Uji Reliabilitas	46
3.9.3	Uji Daya Beda Soal.....	47
3.9.4	Uji Taraf Kesukaran Soal.....	48
		vi
3.10	Teknik Analisis Data dan Pengajuan Hipotesis.....	50

3.10.1 Teknik Analisis Data	50
3.11 Uji Prasyarat Analisis Data.....	50
3.11.1 Uji Normalitas	50
3.11.2 Uji Homogenitas.....	51
3.11.3 Uji <i>N-Gain</i>	52
3.12 Uji Hipotesis	53
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	55
4.1 Pelaksanaan Penelitian	55
4.2 Hasil Penelitian.....	56
4.3 Hasil Analisis Data Penelitian	56
4.4 Hasil Uji Prasyarat Analisis Data.....	66
4.4 Hasil Analisis Uji Hipotesis.....	69
4.5 Pembahasan	71
4.6 Keterbatasan Penelitian	75
V. SIMPULAN DAN SARAN	76
5.1 Kesimpulan.....	76
5.2 Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	83

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Indikator berpikir kreatif menurut Munandar.....	17
2. Data Populasi Didik Kelas V SD Negeri 1 Natar	35
3. Data Sampel Didik Kelas V SD Negeri 1 Natar.....	36
4. Sintaks Project Based Learning	38
5. Kriteria Kemampuan Berpikir Kreatif.....	39
6. Kisi-kisi Instrumen Tes Indikator Berpikir Kreatif	41
7. Lembar Observasi Aktivitas Keterlaksanaan Model PJBL Peserta Didik.....	43
8. Lembar Observasi Berpikir Kreatif	44
9. Klasifikasi Validitas	45
10. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes	45
11. Hasil Uji Reliabilitas.....	47
12. Klasifikasi Daya Beda Soal	48
13. Hasil Analisis Uji Daya beda Soal.....	48
14. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal	49
15. Hasil Analisis Taraf Kesukaran	49
16. Data Hasil Penelitian	56
17. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	57
18. Distribusi Frekuensi Nilai Posttestt Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	58
19. Rata-rata Peningkatan Hasil Pretest dan <i>Postest</i>	59
20. Keterlaksanaan Perolehan Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif.....	61
21. Persentase Nilai tiap Indikator Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	63
22. Persentase Nilai tiap Indikator Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas Kontrol	64
23. Rekapitulasi Keterlaksanaan Penggunaan Model PJBL berbasis <i>wordwall</i> ...	65
24. Hasil Uji Normalitas	66
25. Hasil Uji Homogenitas Pretest	67
26. Hasil Uji Homogenitas <i>Postest</i>	68
27. Nilai N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	68
28. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	70
29. Hasil Uji T.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Fitur aplikasi <i>wordwall</i>	23
2. Kerangka Pikir Penelitian.....	31
3. Desain Penelitian	33
8. Perbandingan Rata-rata Nilai.....	60
9. Kategori Berpikir Kreatif Peserta Didik	62
10. Persentase Nilai Tiap Indikator	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	84
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan	85
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen	86
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen	87
5. Surat Izin Penelitian	88
6. Surat Balasan Izin Penelitian	89
7. Lembar Validasi Modul Soal	90
8. Lembar Kelayakan Media	93
9. Lembar Kelayakan LKPD	97
10. Lembar Kelayakan Modul Ajar	101
11. Modul Ajar Kelas Eksperimen	105
12. Modul Ajar Kelas Kontrol	116
13. LKPD Kelas Eksperimen	124
14. LKPD Kelas Kontrol	140
15. Kisi-kisi Instrumen Tes	148
16. Soal Uji Coba Instrumen	149
17. Instrumen Tes (Yang digunakan)	156
18. Rubrik Penilaian Instrumen Tes	167
19. Lembar Observasi Aktivitas Keterlaksanaan Model PJBL Peserta Didik	168
20. Rubrik Observasi Keterlaksanaan Model PJBL	169
21. Hasil Observasi Aktivitas Keterlaksanaan Model PJBL Peserta Didik	170
22. Hasil Observasi Berpikir Kreatif	172
23. Lembar Observasi Berpikir Kreatif	174
24. Rubrik Penilaian Indikator Berpikir Kreatif	175
25. Nilai Pretest Kelas Eksperimen	176
26. Nilai <i>Postest</i> Kelas Eksperimen	177
27. Nilai Pretest Kelas Kontrol	178
28. Nilai <i>Postest</i> Kelas Kontrol	179
29. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes	179
30. Hasil Uji Reliabilitas	182
31. Hasil Uji Daya Beda Soal	183
32. Taraf Kesukaran	184
33. Perhitungan Uji Normalitas	184
34. Perhitungan Uji Homogenitas Pretes	185
35. Perhitungan Uji Homogenitas <i>Postest</i>	186
36. Perhitungan N-Gain Kelas Eksperimen dan Kontrol	187
37. Perhitungan Uji Hipotesis	187
38. Dokumentasi Penelitian Pendahuluan	192

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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. 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 (Margareta dan Julianto, 2025). Kemampuan berpikir kreatif membantu peserta didik menemukan solusi

baru, membuat ide-ide baru, dan mengaitkan ide-ide tersebut dengan situasi kehidupan sehari-hari (Munandar, 2014).

Hal ini selaras dengan pendapat Munandar (2014) bahwa untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik ditinjau dari empat indikator yakni 1) berpikir lancar dimana peserta didik mampu menghasilkan ide atau solusi dalam menyelesaikan masalah, 2) berpikir luwes yaitu peserta didik mampu menghasilkan ide, jawaban, atau solusi dari berbagai sudut pandang, 3) berpikir orisinal yaitu kemampuan peserta didik memberikan jawaban yang unik dan berbeda dari yang lain dengan kata-kata mereka sendiri, dan 4) keterampilan mengelaborasi yaitu kemampuan peserta didik dalam mengembangkan dan menjelaskan ide atau solusi secara rinci (Munandar, 2014).

Dengan kemampuan ini, peserta didik mampu menganalisis situasi secara menyeluruh, mengaitkan pengetahuan yang telah dimiliki, serta menghasilkan berbagai ide atau solusi alternatif yang kreatif untuk menyelesaikan masalah secara efisien. Sehingga, pengembangan pemikiran kreatif menjadi elemen yang tak boleh diabaikan dalam usaha meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar (Zuhra dan Safarati, 2025).

Pada pembelajaran, IPAS memiliki peran dalam mengembangkan kreativitas peserta didik. Sebagaimana tercermin dalam salah satu tujuan pembelajarannya yaitu menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif (Suhelayanti dkk.,2023). Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran IPAS dapat membantu peserta didik berpikir lebih aktif dan menemukan sendiri berbagai konsep melalui pengalaman belajar yang mereka alami. Oleh karena itu, berpikir kreatif menjadi unsur yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran IPAS (Winarni dan Muktadir, 2024).

Tabel 1. Data Hasil Analisis Soal Penelitian Pendahuluan peserta didik kelas V SD Negeri 1 Natar berdasarkan Indikator Berpikir Kreatif

No	Kelas	Jumlah Peserta didik	Fluency	Flexibility	Originality	Elaboration	Rata-rata
1.	V A	30	57	54	55	55	55,25
2.	V B	30	51	49	58	47	51,52
3.	V C	28	50	52	52	47	50,25

Sumber : Dokumentasi data penelitian pendahuluan tahun 2025

Berdasarkan hasil penelitian awal yang telah dilakukan di SD Negeri 1 Natar. 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 pada peserta didik diukur melalui tes yang digunakan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan berpikir kreatif sebelum diberikan 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.

Hal ini terlihat dari belum tercapainya indikator-indikator berpikir kreatif menurut Munandar (2014) yang meliputi keempat aspek tersebut.

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 (Setyaningsih, 2023). Kondisi ini tercermin dari rendahnya motivasi peserta didik untuk berpikir secara mandiri. Kurangnya dukungan dalam meningkatkan kemampuan kreatif peserta didik berdampak langsung pada rendahnya tingkat kreativitas mereka (Erisa dkk., 2021). Hal ini disebabkan karena secara umum peserta didik Indonesia kurang mendapat rangsangan yang memadai untuk mengembangkan kemampuan berpikir pada tingkat tinggi (Nurlaela dan Ismayati, 2023).

Upaya 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 dapat ditingkatkan melalui perubahan dalam proses pembelajaran, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi sehingga peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif, dan antusias dalam kegiatan belajar. 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 (Patmawati, 2023).

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 dan Musfirah, 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, 2023). Media ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga mampu meningkatkan keterlibatan serta motivasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. (Farhaniah dkk., 2021). *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 (M. Nabut, 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 (Lubis dan Nuriadin, 2022).

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 dkk.,

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 dan Handayani, 2023).

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, judul penelitian yang akan dilakukan adalah “Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbasis *wordwall* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPAS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Model pembelajaran yang kurang variatif dan kegiatan pembelajaran masih terpusat pada pendidik.
- 1.2.2 Rasa kurang percaya diri dan kekhawatiran akan melakukan kesalahan membuat peserta didik enggan menyampaikan pendapatnya.
- 1.2.3 Rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik terutama dalam memahami materi IPAS.
- 1.2.4 Proses pembelajaran belum menggunakan model *Project Based Learning*.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada.

- 1.3.1 Model *Project Based Learning* berbasis *wordwall* (X)
- 1.3.2 Kemampuan berpikir kreatif (Y)

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah penelitian ini adalah.

1. 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?
2. Apakah terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk

1. Mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* berbasis *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik kelas V SD di SD Negeri 1 Natar.
2. Mengetahui perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait, adapun manfaatnya adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran, khususnya dengan model *Project Based Learning* berbasis *wordwall* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif IPAS di sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

a. Bagi Pendidik

Penggunaan model *Project Based Learning* dapat membuat peserta didik lebih terlibat secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran IPAS, sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

- b. Bagi Peserta didik
Memberikan pengalaman yang menyenangkan pada saat pembelajaran dikelas menggunakan model *Project Based Learning* berbasis *wordwall* sehingga meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
- c. Bagi Sekolah
Memberikan masukan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi untuk mendukung peningkatan mutu pendidikan di sekolah dasar.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya
Menambah wawasan dan memberikan pertimbangan bagi peneliti lain dalam mencari informasi lebih rinci terkait model *Project Based Learning* berbasis *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik di sekolah dasar.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Belajar

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sengaja maupun tidak sengaja oleh setiap individu yang menimbulkan perubahan, seperti dari tidak mengetahui menjadi mengetahui, dari tidak mampu membaca menjadi mampu membaca, dan perubahan lainnya (Wahab dan Rosnawati, 2021).

Pendapat yang sama terkait belajar juga di kemukakan oleh Ernest R. Hilgar (Ma'rifah, 2018) sebagai berikut.

Belajar merupakan proses yang dilakukan secara sengaja dan kemudian menimbulkan suatu perubahan, di mana perubahan tersebut memiliki keadaan yang berbeda dari perubahan yang disebabkan oleh hal lain.

Selain pendapat di atas, belajar juga diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka dapat berinteraksi dengan lingkungannya (Faizah dan Kamal, 2024).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang berlangsung secara sadar maupun tidak sadar yang ditandai dengan adanya perubahan pada pengetahuan, sikap, maupun keterampilan individu. Perubahan tersebut terjadi sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya, dan menjadi bukti bahwa proses pembelajaran telah berjalan secara efektif.

2.1.2 Tujuan Belajar

Secara umum, tujuan belajar adalah untuk menghasilkan perubahan positif pada pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik. Selain meningkatkan kemampuan intelektual, belajar juga mengembangkan aspek emosional dan sosial untuk membentuk kepribadian mandiri dan bertanggung jawab. Belajar memungkinkan seseorang memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan pengalaman sehingga berkembang menjadi pribadi yang lebih baik.

Tujuan belajar adalah untuk mengubah perilaku individu, mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap, dan seluruh aspek kepribadian (Wahab dan Rosnawati, 2021). Tujuan belajar merupakan perubahan tingkah laku individu setelah melalui proses pembelajaran. Proses belajar diharapkan menghasilkan peningkatan tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek lainnya. (Uyun dan Warsah, 2016).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar pada hakikatnya adalah untuk menciptakan perubahan perilaku secara menyeluruh pada diri individu. Perubahan tersebut tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup keterampilan, sikap, dan kepribadian. Dengan demikian, proses belajar memiliki peran penting dalam membentuk individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga matang secara emosional dan social.

2.1.3 Teori Belajar

Teori belajar merupakan teori yang mengkaji tentang aktivitas pembelajaran antara pendidik dan peserta didik dalam mengaplikasikan berbagai macam metode yang telah direncanakan (Hatija, 2023). Teori belajar memegang peranan penting dalam keseluruhan proses pembelajaran.

Ada empat teori belajar yang secara umum digunakan dalam dunia pendidikan, yaitu teori Behavioristik, Kognitif, Konstruktivistik, dan Humanistik (Hatija dalam (Wahyuni, 2020).

1. Teori Belajar Behavioristik
Teori behavioristik memandang belajar sebagai proses perubahan perilaku yang dapat diamati secara langsung serta diukur hasilnya. Keberhasilan belajar dinilai dari perubahan perilaku yang tampak. Karena itu, teori ini lebih menitikberatkan pada hasil akhir dari proses pembelajaran, bukan pada proses berpikir di dalamnya. (B.F Skinner).
2. Teori Belajar Kognitivisme
Pandangan teori belajar kognitif, proses memahami dan mengolah informasi dianggap jauh lebih penting dibandingkan sekadar mengejar hasil akhir. Belajar bukan hanya tentang apa yang dicapai, tetapi tentang bagaimana seseorang berpikir, menganalisis, dan membentuk pemahaman secara mendalam selama proses berlangsung (Jean Piaget).
3. Teori Belajar Konstruktivisme
Teori konstruktivistik adalah teori belajar yang dipahami sebagai langkah aktif peserta didik memperoleh pemahaman melalui pengalaman belajarnya sendiri. Peserta didik didorong untuk berpikir, mengorganisasi ide, dan memaknai pembelajaran. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang memahami cara berpikir peserta didik dan membantu mereka mengembangkan pemahaman secara mandiri (Jean Piaget).
4. Teori Belajar Humanistik
Teori humanisme lebih menekankan pada materi dan perkembangan pribadi peserta didik. Menurut teori ini, pembelajaran dimaksudkan untuk membantu peserta didik aktualisasi diri dan berkembang menjadi individu yang lebih produktif dan kreatif (Car R. Rogers).

Berdasarkan pendapat di atas, teori humanistik merupakan pendekatan belajar yang paling sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini karena menekankan pada pengembangan potensi diri, kebebasan berekspresi, dan pembelajaran bermakna yang berpusat pada peserta didik. Hal ini selaras dengan karakteristik model *Project Based Learning* berbasis *wordwall* yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif, kreatif, dan menghasilkan karya melalui pengalaman belajar yang

menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Teori humanistik dianggap relevan dengan model *Project Based Learning* berbasis *wordwall* karena sama-sama menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, kebebasan berekspresi, serta pengalaman belajar yang bermakna. Melalui penggunaan *wordwall* sebagai pemantik masalah dan PjBL sebagai wadah pengembangan produk, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi ide, menyelesaikan masalah, dan mengekspresikan kreativitasnya, sehingga kemampuan berpikir kreatif dapat berkembang secara optimal.

2.2 Hakikat Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan pendidik yang dapat berlangsung di berbagai lingkungan, baik dalam pendidikan formal seperti sekolah, maupun melalui jalur non-formal dan informal seperti kursus atau pengalaman sehari-hari. Selain itu, pembelajaran juga merupakan tahapan yang dirancang secara sistematis secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami materi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dan efisien. (Rahmalia dan Sabila, 2024). Sejalan dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 20 yang menyatakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Selain pendapat di atas, pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan pendidik untuk membantu proses belajar peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, membentuk sikap, serta menumbuhkan kepercayaan diri sebagai bagian dari proses tumbuh kembang mereka (Jamaludin dkk., 2019).

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang disusun guna memfasilitasi proses belajar peserta didik melalui rangkaian kegiatan yang tersusun secara terencana. Setiap kegiatan disusun dengan tujuan untuk memengaruhi serta mendukung terjadinya proses belajar yang berlangsung di dalam diri peserta didik secara mendalam dan bermakna (Djalal, 2017).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa pembelajaran merupakan proses yang kompleks dan menyeluruh, yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi di dalam kelas. Pembelajaran melibatkan interaksi aktif antara peserta didik, pendidik, serta berbagai sumber belajar yang dapat berlangsung pada lingkungan formal, nonformal, maupun informal.

2.2.2 Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran menjadi acuan bagi pendidik untuk merancang dan menjalankan proses belajar mengajar, sekaligus menjadi tolak ukur untuk menilai keberhasilan kegiatan tersebut. Tujuan pembelajaran menggambarkan hasil yang ingin dicapai dari proses belajar mengajar, mencakup penguasaan kompetensi, keterampilan, pengetahuan serta sikap yang diharapkan dapat dimiliki peserta didik setelah pembelajaran berlangsung (Amanda dan Albina, 2024). Selain itu, tujuan pembelajaran merupakan kemampuan yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki oleh peserta didik agar dapat menjalankan tugas atau pekerjaan tertentu sesuai dengan standar yang telah ditetapkan (Albina dan Pratama, 2025).

Sejalan dengan pendapat di atas, yang mengatakan tujuan pembelajaran merupakan pernyataan tertulis mengenai hasil belajar yang diharapkan, yang tercermin melalui perilaku atau penampilan peserta didik (Mutmainnah dkk., 2024). Tujuan pembelajaran merupakan gambaran tentang pengetahuan, keterampilan,

kemampuan, dan sikap yang diharapkan dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses belajar diwujudkan melalui perilaku yang dapat diamati dan diukur, sehingga mencerminkan hasil nyata dari proses pembelajaran yang telah berlangsung. (Tanjung dan Albina, 2025).

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam keseluruhan proses pendidikan. Tujuan tidak hanya menjadi pedoman bagi pendidik dalam merancang dan melaksanakan kegiatan belajar, tetapi juga berfungsi sebagai tolak ukur untuk mengevaluasi keberhasilan peserta didik dalam mencapai hasil belajar.

2.3 Berpikir Kreatif

2.3.1 Pengertian Berpikir Kreatif

Secara umum, berpikir kreatif adalah merupakan seseorang untuk menciptakan ide-ide yang baru, unik, dan bermanfaat dengan cara yang berbeda dari pemikiran biasa. Kemampuan ini menuntut imajinasi, keluwesan berpikir, serta keterampilan dalam melihat suatu masalah dari berbagai perspektif. Berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang untuk mengolah informasi baru dan menganalisisnya secara mendalam, lalu menggabungkannya dengan ide-ide unik dan orisinal guna menemukan solusi yang tepat bagi suatu masalah. Kemampuan ini tidak hanya sebatas menghasilkan hal baru, tetapi juga melibatkan keterampilan menghubungkan pengetahuan yang sudah dimiliki dengan situasi yang berbeda sehingga lahir gagasan inovatif yang bermanfaat (Moma, 2015).

Selain pendapat di atas, berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan yang dimilikinya dalam menghasilkan ide, cara, atau karya baru yang lebih bermakna. Kemampuan ini bukan hanya soal menciptakan sesuatu yang berbeda, tetapi juga tentang bagaimana mengembangkan

potensi yang ada sehingga dapat melahirkan solusi atau hasil yang lebih efektif dan inovatif (Sari, 2019). Sejalan dengan pendapat Munandar, kreativitas muncul dari hubungan antara seseorang dan lingkungannya, yaitu kemampuan untuk menggabungkan berbagai data, informasi, atau elemen yang sudah dikenal menjadi sesuatu yang baru dan unik (Munandar, 2014).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan ide-ide baru, unik, dan bernilai melalui cara berpikir yang berbeda dari pola pikir konvensional. Kemampuan ini tidak hanya membutuhkan imajinasi dan keluwesan berpikir, tetapi juga keterampilan untuk melihat masalah dari berbagai sudut pandang.

2.3.2 Faktor yang Mempengaruhi Berpikir Kreatif

Keterampilan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan abad ke 21 yang perlu dikuasai oleh peserta didik. Selama proses pembelajaran, kemampuan berpikir kreatif memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memiliki kemampuan untuk menemukan dan memahami cara-cara baru untuk menyelesaikan masalah dan menemukan berbagai potensi solusi. Pengembangan berpikir kreatif dipengaruhi oleh faktor pendukung dan penghambat, serta memerlukan dorongan dari dalam diri individu agar dapat berkembang.

Kemampuan berpikir kreatif dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi dorongan dan motivasi dari dalam diri peserta didik, sedangkan faktor eksternal berkaitan dengan lingkungan belajar yang dapat mendukung atau menghambat proses kreatif. (Saidah dkk., 2020).

Terdapat empat faktor yang memengaruhi kreativitas (Munandar, 2014) yaitu :

1. Tingkat Usia.
2. Tingkat pendidikan orang tua.
3. Tersedianya fasilitas.
4. Penggunaan waktu luang.

Faktor yang memengaruhi kreativitas terdiri dari faktor internal maupun faktor eksternal (Mahfud, 2017) yakni :

1. Faktor internal yang berasal dari dalam diri seseorang
 - a. Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu.
 - b. Evaluasi internal adalah kemampuan seseorang untuk menilai hasil karyanya sendiri berdasarkan standar pribadi, tanpa bergantung pada kritik atau pujian dari orang lain.
 - c. Kemampuan untuk bereksperimen dan mengeksplorasi berbagai unsur, bentuk, dan konsep, serta menciptakan kombinasi baru dari hal-hal yang sudah dikenal sebelumnya.
2. Faktor eksternal yang berasal dari lingkungan
Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan kemampuan berpikir kreatif dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor internal yang berasal dari dalam diri individu serta faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sekitar.

2.3.3 Indikator Berpikir Kreatif

Indikator dapat dipakai sebagai tolak ukur untuk menilai sejauh mana seseorang mampu berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah tertentu. Kemampuan berfikir kreatif individu dapat dinilai yang mencakup 4 komponen (Nurdiana dan Caswita, 2024) yaitu:

1. Kelancaran sebagai kemampuan untuk menghasilkan sejumlah besar ide.
2. Fleksibilitas sebagai kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide.
3. Elaborasi sebagai kemampuan untuk mengembangkan ide.
4. Orisinalitas sebagai kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang tidak biasa.

Sejalan dengan pendapat Munandar (2014) yang menjelaskan indikator berpikir kreatif sebagai berikut.

Tabel 2. Indikator berpikir kreatif menurut Munandar

Aspek Kemampuan Berpikir Kreatif	Indikator
<i>Fluency Thinking</i> (Berpikir lancar)	Kemampuan peserta didik menghasilkan ide atau solusi dalam menyelesaikan masalah.
<i>Flexibility Thinking</i> (Berpikir luwes)	Kemampuan peserta didik dalam menghasilkan ide atau solusi dari berbagai sudut pandang.
Original Thinking (Berpikir orisinal)	Kemampuan peserta didik dalam memberikan jawaban yang unik dan berbeda dari yang lain dengan kata-kata mereka sendiri.
<i>Elaboration Ability</i> (Keterampilan mengelaborasi)	Kemampuan peserta didik dalam mengembangkan dan menjelaskan ide atau solusi secara rinci.

Sumber : Munandar (2014)

Empat indikator utama dalam kemampuan berpikir kreatif, yaitu berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*) dan berpikir terperinci (*elaboration*) (Siregar dan Susilo, 2025).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa kesamaan mengenai indikator berpikir kreatif. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan indikator berpikir kreatif menurut Munandar (2012) yaitu yaitu berpikir lancar (*fluency thinking*), berpikir luwes (*flexibility thinking*), berpikir orisinal (*originality thinking*) dan berpikir terperinci (*elaboration ability*).

2.4 Model Pembelajaran *Project Based Learning*

2.4.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai cara atau pendekatan yang digunakan pendidik secara sistematis untuk mengatur pengalaman belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih terarah dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Sejalan dengan pendapat Arends dalam

(Djalal, 2017) yang menyatakan bahwa model pembelajaran merujuk pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran merupakan suatu kerangka berpikir yang menggambarkan langkah-langkah sistematis dalam mengatur pengalaman belajar peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Model ini berperan sebagai panduan bagi guru dan perancang pembelajaran dalam merencanakan serta melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang terarah dan bermakna (Hendracita, 2021).

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model ini berperan sebagai panduan bagi guru dan perancang pembelajaran dalam merencanakan serta melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang terarah dan bermakna (Octavia, 2020). Model pembelajaran dirancang untuk tujuan tertentu. Ini termasuk mengajar konsep informasi, mengajar cara berpikir, dan menyelidiki nilai sosial (Huda, 2014).

Berdasarkan pendapat di atas, maka disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu kerangka sistematis yang dirancang oleh pendidik untuk mengatur dan mengelola pengalaman belajar peserta didik secara efektif. Model ini tidak hanya mencakup langkah-langkah pembelajaran, tetapi juga mengatur tujuan, isi, serta suasana belajar yang mendukung ketercapaian hasil belajar. Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, pendidik dapat membantu peserta didik memahami materi, mengembangkan cara berpikir kritis, serta menanamkan nilai-nilai yang relevan dalam proses pembelajaran.

2.4.2 Pengertian Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Secara umum, model *Project based Learning* adalah pendekatan pembelajaran berbasis proyek di mana peserta didik aktif merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek, sehingga mereka tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata. Model *Project based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan teori dengan pengalaman nyata peserta didik yang mana memungkinkan mereka mengeksplorasi materi secara mendalam, mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, serta mengembangkan, kreativitas, dan keterampilan praktik melalui proyek yang relevan (Setiawan dkk.,2021).

Sejalan dengan pendapat diatas, model pembelajaran *Project Based Learning* adalah model kreatif yang mendorong peserta didik untuk aktif mengerjakan proyek, memahami materi secara mandiri, dan menghasilkan produk nyata sebagai bukti pembelajaran mereka (Octariani dan Rambe, 2018). Model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang dimulai dari sebuah masalah, mendorong peserta didik untuk mengembangkan proyek di akhir pembelajaran, sekaligus membantu mereka memahami materi, berpikir kritis, serta menjadi kreatif, inovatif, dan aktif sepanjang proses belajar (Hidayat, 2021).

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek yang mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek mereka sendiri, melalui model ini peserta didik tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata, sekaligus mengasah kreativitas, keterampilan praktik, berpikir kritis, serta menjadi lebih mandiri, inovatif, dan aktif di dalam pembelajaran.

2.4.3 Langkah-langkah Model *Project Based Learning*

Pendidik perlu memahami dan menguasai penerapan model pembelajaran berbasis project agar proses belajar berjalan efektif. Adapun tahapan model *Project Based Learning* (Sumarni, 2020) sebagai berikut.

- a. Rumuskan permasalahannya dengan jelas.
- b. Lakukan pembagian tugas serta deskripsi dari masing-masing tugas itu.
- c. Buat jadwal kegiatan sesuai dengan waktu yang disediakan.
- d. Rumuskan apa yang diharapkan diperoleh dari setiap kegiatan.
- e. Buat kesimpulan menyeluruh.
- f. Usahakan supaya hasil dari proyek itu meningkatkan keterampilan dan diketahui banyak orang (pameran, disajikan dan lain-lain).

Terdapat enam langkah-langkah *Project Based Learning* (Natty dan Kristin, 2019) adalah sebagai berikut.

1. Penentuan proyek dilakukan melalui pemberian tugas secara langsung atau berdasarkan permasalahan yang perlu diselesaikan oleh peserta didik.
2. Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek dilakukan untuk menentukan tahapan yang akan ditempuh dalam pengerjaan proyek.
3. Peserta didik menyusun tahapan kegiatan yang akan dilaksanakan dalam menyelesaikan tugas atau proyek yang diberikan.
4. Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek dilakukan agar kegiatan dapat berjalan secara teratur dan sesuai rencana.
5. Jadwal disusun berdasarkan langkah-langkah yang telah ditetapkan sebelumnya untuk menyelesaikan tugas atau proyek.
6. Penyelesaian proyek dilaksanakan dengan pendampingan, fasilitasi, dan pemantauan dari pendidik selama proses berlangsung.

Berikut enam tahap langkah-langkah *project based learning* (Anggraini dan Wulandari, 2020).

1. Penentuan proyek.
2. Perencanaan langkah penyelesaian proyek.
3. Penyusunan jadwal proyek.
4. Penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring pendidik.
5. Penyusunan laporan dan presentasi hasil proyek.
6. Evaluasi proyek dan hasil proyek.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keberhasilan penerapan model *Project-Based Learning* sangat bergantung pada pemahaman pendidik terhadap tahapan-tahapannya. Langkah-langkah ini juga mendorong peserta didik untuk lebih aktif, berpikir kritis, bekerja sama dalam tim, serta mengasah kreativitas dan keterampilan praktis, sehingga proses belajar terasa lebih nyata, bermakna, dan terkait langsung dengan kehidupan sehari-hari.

2.4.4 Kelebihan dan Kekurangan Model *Project Based Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing, begitu juga penerapan model pembelajaran berbasis proyek yang memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut (Anggraini dan Wulandari, 2020).

- a. Melatih peserta didik untuk memperluas cara berpikirnya dalam menghadapi masalah kehidupan nyata.
- b. Memberikan pengalaman langsung agar peserta didik terbiasa berpikir kritis dan mengembangkan keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Menyesuaikan pembelajaran dengan prinsip modern, di mana peserta didik diasah kemampuannya melalui praktik, teori, dan penerapannya.

Selain memiliki kelebihan, model ini juga memiliki kekurangan sebagai berikut (Sumarni, 2020)

- a. Kurikulum yang diterapkan saat ini, baik secara vertikal maupun horizontal, masih kurang mendukung pelaksanaan metode ini.
- b. Pengorganisasian materi, perencanaan, dan penerapan metode ini cukup kompleks dan membutuhkan keahlian khusus dari pendidik, sementara sebagian pendidik belum siap menghadapinya.

- c. Pemilihan topik unit harus tepat, sesuai dengan kebutuhan peserta didik, didukung fasilitas memadai, serta sumber belajar yang lengkap.
- d. Materi pelajaran yang terlalu luas terkadang dapat menyulitkan fokus pada inti unit yang sedang dibahas.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* memiliki kelebihan yang mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, dan mandiri melalui pengalaman langsung serta penerapan teori dan praktik. Namun dalam penerapannya masih menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan dukungan kurikulum, kompleksitas pelaksanaan yang memerlukan keahlian pendidik, serta kebutuhan fasilitas dan materi yang tepat agar proses pembelajaran tetap fokus dan efektif.

2.5 Media Pembelajaran *wordwall*

2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang membantu pendidik dalam menjelaskan materi pelajaran serta memudahkan peserta didik memahami informasi selama proses pembelajaran. Media adalah segala sesuatu di dunia yang berfungsi sebagai perantara, sarana, atau alat untuk komunikasi dalam proses belajar mengajar (Fadilah dkk., 2023).

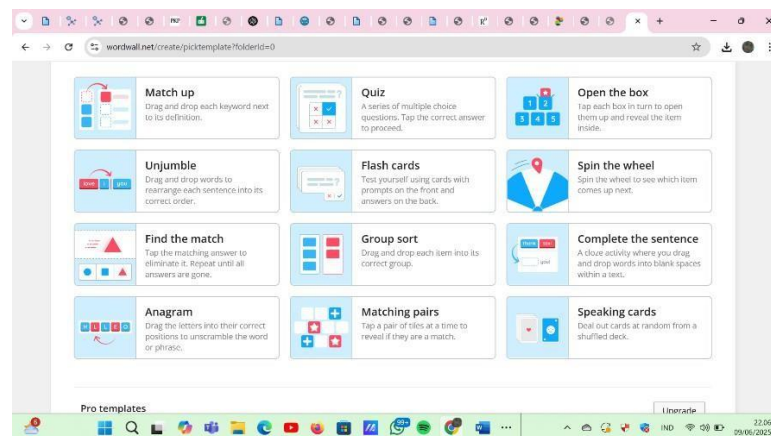
Pendapat lain juga mengatakan media adalah semua jenis perantara yang digunakan orang untuk menyebarkan ide atau gagasan kepada orang yang menerimanya (Fadilah dkk., 2023). Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan, sekaligus merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan minat peserta didik selama proses belajar (Surahmawan, 2021).

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan sebagai sarana penyampaian informasi dari pendidik kepada

peserta didik, media membantu memperjelas materi, memudahkan pemahaman, dan meningkatkan efektivitas komunikasi dalam proses belajar. Oleh karena itu, media menjadi unsur penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

2.5.2 Pengertian Media *wordwall*

Salah satu media interaktif yang dapat dimanfaatkan pendidik dalam menunjang kegiatan belajar peserta didik adalah aplikasi *wordwall*.



Gambar 1. Fitur aplikasi *wordwall*.

Wordwall adalah salah satu jenis media pembelajaran yang membantu peserta didik menguasai kosa kata, karena berasal dari bahasa Inggris "kata" dan "dinding" artinya dinding (Riskasari, 2017). Pendapat lain juga menyatakan bahwa *wordwall* adalah sebuah aplikasi interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, maupun alat penilaian yang dirancang agar proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, sekaligus membantu pendidik dalam menyajikan materi, memantau pemahaman, dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran *Wordwall* merupakan web aplikasi yang digunakan untuk membuat permainan berbasis kuis yang menghibur (Farhaniah dkk.,2021).

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa *wordwall* adalah media pembelajaran yang efektif karena menggabungkan pembelajaran dan penilaian secara interaktif dan menyenangkan. Media ini membantu peserta didik memahami materi serta meningkatkan motivasi belajar. serta keterlibatan dalam belajar, sehingga cocok digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik.

2.5.3 Langkah-Langkah Penggunaan Media *wordwall*

Untuk menerapkan media pembelajaran *wordwall* agar lebih efektif dan terorganisir, pendidik harus melewati beberapa langkah. Adapun langkah penggunaan media *wordwall* menurut (Ratnasari dkk., 2022) sebagai berikut.

- a. Mengunjungi laman <https://wordwall.net/>.
- b. Pilih opsi *sign up* kemudian isikan nama, alamat email, kata sandi serta lokasi. Bisa juga *sign up* menggunakan akun google yang sudah terdaftar.
- c. Apabila akun sudah dibuat silahkan pilih opsi *creat activity*. Nantinya akan muncul berbagai macam template yang bisa disesuaikan dengan apa yang diinginkan dalam membuat media pembelajaran.
- d. Apabila sudah memilih template mana yang akan digunakan silahkan klik template tersebut kemudian isikan judul, deskripsi permainan dan pertanyaan.
- e. Jika semua langkah sudah dilakukan maka klik *done*.

Adapun sarana pemanfaatan “*wordwall*” untuk pembelajaran adalah sebagai berikut. (Rokayah, 2020).

- a. Untuk pengujian, kita bisa membuka koneksi yang telah dibuat, dengan menulis nama dan setelah itu start.
- b. Isi seperti yang ditunjukkan oleh perintah penyelidikan dengan jam yang terus berjalan.
- c. Jika masih banyak kesalahan dalam melakukannya, anda dapat mencoba lagi dengan mengklik mulai sekali lagi.
- d. Kita bisa melihat skor yang tersirat dari jam.

Selain itu, pendapat lain menjelaskan langkah-langkah penggunaan media *wordwall* (Herta, 2023) sebagai berikut.

- a. Langkah 1: Membuat Akun *wordwall*
 - 1) Buka situs resmi *wordwall* di <https://wordwall.net/> atau unduh aplikasi *wordwall* di perangkat Anda.
 - 2) Klik tombol "*Sign up*" atau "Daftar" untuk membuat akun baru.
 - 3) Isi informasi yang diperlukan untuk membuat akun, atau dapat masuk menggunakan akun Google atau akun Microsoft jika lebih mudah.
- b. Langkah 2: Membuat Aktivitas
 - 1) Setelah masuk, klik tombol "*Create*" atau "buat" untuk membuat aktivitas baru.
 - 2) Pilih jenis aktivitas yang ingin di buat dari daftar pilihan yang tersedia, seperti "Kata Silang," "*Puzzle* Kata," "Kartu Kata," atau jenis lainnya sesuai kebutuhan pembelajaran.
- c. Langkah 3: Mengisi Konten Aktivitas
 - 1) Berikan judul untuk aktivitas agar mudah dikenal oleh peserta didik.
 - 2) Masukkan pertanyaan atau kata-kata yang relevan untuk aktivitas yang dipilih.
 - 3) Dapat menambahkan gambar atau video untuk membuat aktivitas lebih menarik dan informatif.
 - 4) Dapat menyesuaikan opsi dan pengaturan lainnya, seperti waktu, skor, dan kunci jawaban.
- d. Langkah 4: Menyimpan dan Membagikan Aktivitas
 - 1) Setelah selesai mengisi konten aktivitas, klik tombol "*Save*" atau "Simpan" untuk menyimpannya.
 - 2) Terakhir akan diberikan beberapa opsi untuk membagikan aktivitas, seperti tautan untuk dibagikan langsung, kode unik untuk dimasukkan peserta didik, atau menyematkan aktivitas ke situs web atau platform pembelajaran lainnya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Wordwall* memerlukan pemahaman teknis dan langkah sistematis, mulai dari membuat akun hingga menyusun konten dan mengevaluasi hasil belajar. Efektivitas *wordwall* tidak hanya terletak pada fitur interaktif yang dimiliki, tetapi juga pada kemampuan pendidik dalam mengelola serta memanfaatkannya secara tepat selama proses pembelajaran.

2.5.4 Kekurangan dan Kelebihan Media *wordwall*

Pemanfaatan media *wordwall* dalam pembelajaran di kelas memiliki sejumlah kelebihan, namun juga tidak terlepas dari beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Adapun kelebihan dan kekurangan media *wordwall* menurut (Nafian dkk., 2024) sebagai berikut.

- a. Kelebihan Media Pembelajaran *wordwall*
 - 1) Bersifat fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai tingkatan sekolah.
 - 2) Tidak monoton dan menarik untuk dimainkan, Pemanfaatan Aplikasi *Game*.
 - 3) Bersifat kreatif.
 - 4) Meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.
 - 5) Dapat menjadi alat evaluasi.
 - 6) Kuis dapat di cetak dan dibagikan kepada peserta didik.
- b. Kekurangan Media Pembelajaran *wordwall*
 - 1) Hanya dapat dilihat karena media visual.
 - 2) Membutuhkan waktu yang relative lebih dalam membuatnya.

Platform pembelajaran *wordwall* juga memiliki kelebihan dan kekurangan (Nisa dan Susanto, 2022). Keunggulan *wordwall* adalah peserta didik dapat dengan mudah mengikuti pelajaran melalui media seperti *QR Code*, Google Kelas, dan *WhatsApp* tanpa harus mengunduh aplikasi. Selain itu, kelebihan *wordwall* adalah memungkinkan kreativitas dan kemampuan belajar sambil bermain karena fiturnya yang fleksibel, kreatif, dan menarik perhatian. Namun, kekurangan *wordwall* adalah karena platform ini bersifat visual, sehingga pengguna hanya dapat bergantung pada indra mereka. Selain itu, penggunaan platform memerlukan waktu yang relatif lama.

Selain itu media *wordwall* juga terdapat kekurangan dan kelebihan sebagai berikut (Herta dkk., 2023).

- a. Kelebihan Media Pembelajaran *wordwall*
 - 1) Bersifat fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai tingkatan sekolah.

- 2) Tidak monoton dan menarik untuk dimainkan.
- 3) Bersifat kreatif.
- 4) Meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.
- 5) Dapat menjadi alat evaluasi.
- 6) Kuis dapat di cetak dan dibagikan kepada peserta didik

b. Kekurangan Media Pembelajaran *wordwall*

- 1) Hanya dapat dilihat karena media visual.
- 2) Membutuhkan waktu yang relative lebih dalam membuatnya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* memiliki potensi yang besar dalam mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Kelebihannya seperti fleksibilitas, tampilan menarik, serta kemudahan akses membuat media ini efektif meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik. Namun, keterbatasannya sebagai media visual dan waktu pembuatan yang relatif lama perlu diperhatikan. Oleh karena itu, pemanfaatan *wordwall* hendaknya diselaraskan dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik agar penggunaannya optimal dan tidak menjadi beban bagi pendidik.

2.6 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

2.6.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

IPAS adalah gabungan antara pelajaran IPA dan IPS yang dirancang agar peserta didik bisa memahami ilmu pengetahuan alam dan sosial secara terpadu dan lebih kontekstual. Penggabungan IPA dan IPS dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan anak untuk mengelola lingkungan alam dan sosial mereka. IPAS adalah pengetahuan teoritis yang diperoleh dan disusun dengan cara yang unik, yaitu melalui observasi eksperimentasi, penyimpulan, membuat teori, eksperimentasi, observasi, dan seterusnya berhubungan satu sama lain (Abdullah Ali, 2008).

Menurut Permendiknas No. 22 tahun 2006 menyatakan IPAS adalah pengetahuan teoretis yang diperoleh dan disusun dengan cara yang unik, yaitu melalui observasi eksperimentasi, penyimpulan, membuat teori, eksperimentasi, observasi, dan seterusnya berhubungan satu sama lain. IPAS adalah pendekatan terpadu yang mengombinasikan konsep-konsep ilmiah dari Ilmu Pengetahuan Alam dengan perspektif Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk memberikan pandangan menyeluruh kepada peserta didik mengenai hubungan antara manusia dan lingkungannya (Suryanto, 2021).

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan IPAS adalah mata pelajaran terpadu yang menggabungkan konsep IPA dan IPS untuk membekali peserta didik dengan pemahaman menyeluruh tentang hubungan manusia dan lingkungannya. Dengan pendekatan ilmiah seperti observasi dan eksperimen, IPAS tidak hanya menekankan aspek teori, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kreatif dan kontekstual sesuai kebutuhan zaman.

2.6.2 Tujuan Mata Pelajaran IPAS

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, setiap mata pelajaran harus memiliki tujuan pembelajaran yang jelas (Kemendikbud, 2022) menjelaskan tujuan pembelajaran IPAS sebagai berikut.

- a. Membantu peserta didik mengembangkan minat dan rasa ingin tahu dalam mempelajari fenomena alam dan hubungannya dengan kehidupan manusia.
- b. Berperan aktif dalam menjaga kelestarian lingkungan dan mengelola sumber daya alam dengan penuh tanggung jawab.
- c. Meningkatkan kemampuan inkuiri peserta didik dalam mengidentifikasi, merumuskan, dan memecahkan masalah secara nyata.
- d. Membantu peserta didik memahami identitas diri, lingkungan sosial, dan perkembangan kehidupan masyarakat seiring waktu.
- e. Memahami persyaratan yang dibutuhkan peserta didik agar mampu menjadi bagian dari masyarakat dan bangsa, serta memahami makna menjadi warga masyarakat nasional maupun global untuk membantu menyelesaikan masalah di lingkungannya sendiri dan di sekitarnya dan memperluas

pengetahuan dan pemahaman tentang ide-ide di IPAS dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dalam Kurikulum Merdeka memiliki beberapa manfaat penting bagi peserta didik (Agustina dkk., 2022), yaitu:

1. Pengembangan Karakter: IPAS dijual untuk membentuk karakter peserta didik yang kritis, kreatif, dan peduli terhadap lingkungan dan masyarakat.
2. Keterhubungan Ilmu: Membantu peserta didik belajar tentang hubungan antara disiplin ilmu dan ilmu sosial sehingga mereka dapat memahami hubungan antara disiplin ilmu.
3. Penerapan Praktis mengajak peserta didik untuk menerapkan konsep-konsep yang mereka pelajari dari kehidupan sehari-hari, sehingga pengetahuan yang mereka peroleh lebih relevan.
4. Kemandirian Belajar: Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berbahasa secara mandiri dengan berpikir analitis dan menghadapi bahasa secara mereka.
5. Kesadaran Sosial dalam Lingkungan: Meningkatkan kesadaran peserta didik tentang isu-isu sosial dalam lingkungan mereka membantu mereka menjadi orang-orang yang bertanggung jawab atas kehidupan sosial mereka.

Adapun tujuan pembelajaran IPAS menurut Meylovia dan Julianto (2023) ialah sebagai berikut:

- a. Menumbuhkan rasa ingin tahu.
- b. Mengenal interaksi.
- c. Mengidentifikasi masalah.
- d. Melatih sikap ilmiah.
- e. Berperan aktif menjaga lingkungan dan alam.

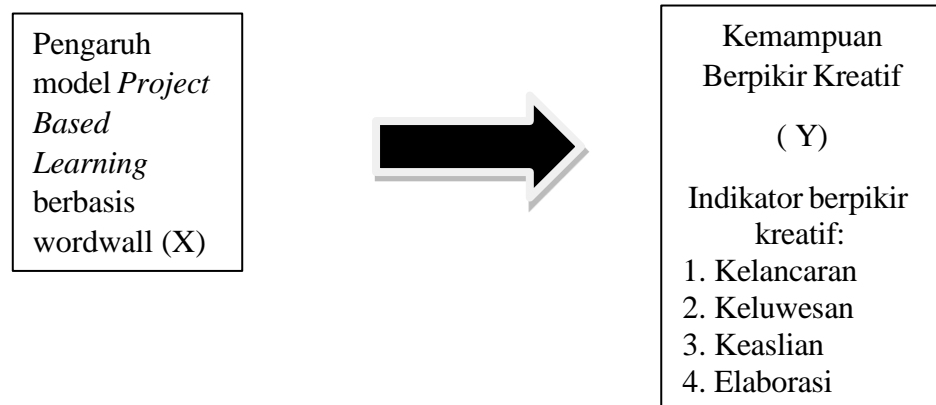
Dari penjelasan di atas maka disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka tidak hanya menekankan pemahaman konsep alam dan sosial secara terpadu, tetapi juga mendorong pengembangan karakter, keterampilan berpikir kreatif, dan kesadaran lingkungan. IPAS dirancang untuk membentuk peserta didik yang kritis, mandiri, peduli, serta mampu menerapkan pengetahuannya dalam kehidupan nyata dan berkontribusi aktif dalam masyarakat. Dengan

pendekatan ini, IPAS menjadi sarana penting dalam membangun profil Pelajar Pancasila secara holistik.

2.7 Kerangka Pikir

Berpikir kreatif adalah kemampuan yang memungkinkan seseorang menghasilkan ide-ide baru, unik, kreatif dan bernilai dengan pendekatan yang berbeda dari pola pikir konvensional untuk memecahkan suatu masalah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 1 Natar pada 4 Agustus 2025, diketahui bahwa keterampilan berpikir kreatif peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain metode pembelajaran yang masih didominasi pendekatan konvensional, kurangnya tantangan yang mendorong peserta didik berpikir kreatif, serta rasa kurang percaya diri dan takut melakukan kesalahan yang membuat mereka enggan mengemukakan pendapat. Kondisi tersebut menyebabkan indikator berpikir kreatif menurut Munandar (2012), seperti berpikir lancar, berpikir luwes, orisinal, dan elaborasi, belum tercapai secara optimal. Model *PjBL* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif melalui proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, sedangkan *wordwall* sebagai media interaktif menghadirkan aktivitas belajar yang menyenangkan, variatif, dan menantang kreativitas peserta didik.

Penelitian ini menerapkan model *Project Based Learning* berbasis media *wordwall* sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Dengan penerapan model *PjBL* berbasis *wordwall*, diharapkan peserta didik terlibat aktif, menumbuhkan motivasi peserta didik, mampu mengembangkan ide-ide baru, berpikir kritis, dan mengekspresikan kreativitas mereka secara optimal di dalam pembelajaran sehingga keterampilan berpikir kreatif peserta didik dapat meningkat secara nyata. Oleh karena itu, kombinasi model *PjBL* dengan media *wordwall* berpotensi menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar.



Gambar 2. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan :

X = Variabel Bebas

Y = Variabel Terikat

2.8 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.

Hipotesis yang ditetapkan peneliti yaitu.

H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model *Project Based Learning* berbasis *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model *Project Based Learning* berbasis *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

H_a = Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

III. METODE PENELITIAN

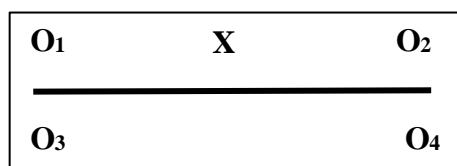
3.1 Jenis dan Desain Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi experiment*) Penelitian kuantitatif bertujuan untuk mengukur seberapa besar pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel terikat, dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik. *Quasi experimental design* memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2021).

3.1.2 Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu salah satu bentuk dari desain eksperimen semu. 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*. Desain ini digunakan untuk melihat perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Desain tersebut dianggap sesuai karena meskipun penentuan kelompok tidak dilakukan secara acak, desain ini tetap dapat digunakan untuk membandingkan pengaruh perlakuan. (Sugiyono, 2021).



Gambar 3. Desain Penelitian

Keterangan:

O_1 = Nilai *pretest* kelas eksperimen yang menggunakan Model *Project Based Learning* berbasis *wordwall* (eksperimen)

O_2 = Nilai *posttest* kelas eksperimen yang menggunakan Model *Based Project Learning* berbasis *wordwall* (eksperimen)

X = Perlakuan penggunaan Model *Project Based Learning* berbasis *wordwall*

O_3 = Nilai *pretest* kelas kontrol yang menggunakan model *Guided Discovery Learning* (kontrol)

O_4 = Nilai *posttest* kelas kontrol yang menggunakan model *Guided Discovery Learning* (kontrol)

3.2 Setting Penelitian

3.2.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Natar.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu sejak diterbitkannya surat izin penelitian No. 8601/UN26.13/PN.01.00/2025. Peneliti melakukan penelitian pendahuluan setelah mendapat izin dari pihak sekolah. Pengambilan data mengenai kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

3.2.3 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Natar yang berada di Jalan Kenanga II No.1021 Sarirejo Natar, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung, 35362.

3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini merupakan rangkaian langkah yang harus dilakukan oleh peneliti. Penelitian ini terdiri atas beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan,

tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Berikut ini adalah tahapan yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini.

3.3.1 Tahap Persiapan

- a. Peneliti melaksanakan penelitian pendahuluan di SD Negeri 1 Natar guna mengetahui kondisi sekolah.
- b. Melakukan Uji Soal pendahuluan dengan indikator berpikir kreatif di kelas V A,B dan C.
- c. Mengidentifikasi permasalahan serta kendala yang dihadapi oleh pendidik di kelas VA, VB, dan VC selama pembelajaran berlangsung.
- d. Merumuskan masalah berdasarkan hasil penelitian pendahuluan.
- e. Menentukan sampel penelitian (kelas eksperimen dan kelas kontrol).
- f. Merancang penggunaan model *Project Based Learning* berbasis *wordwall*.
- g. Menyiapkan modul ajar pada kelas eksperimen dan kontrol.
- h. Menyiapkan kisi-kisi instrumen pengumpulan data yang akan dilakukan dalam bentuk soal uraian.

3.3.2 Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan *pretest* pada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengukur kemampuan awal peserta didik.
- b. Melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen dan kontrol dengan perlakuan yang berbeda sesuai dengan modul ajar, kelas eksperimen diterapkan menggunakan model *Project Based Learning* berbasis *wordwall* dan kelas kontrol menggunakan model *Guided Discovery Learning*.
- c. Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui pengaruh dari model *Project Based Learning* berbasis *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

3.3.3 Tahap Akhir

- a. Melakukan analisis dan pengolahan data hasil penelitian untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* berbasis *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar, serta menginterpretasi hasil perhitungan data.
- b. Menarik kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah di dalam penelitian.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016).

Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 1 Natar yang berjumlah 88 peserta didik, yang terdiri atas tiga kelas yaitu kelas A, B, dan C dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 1. Data Populasi Didik Kelas V SD Negeri 1 Natar

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	V A	30
2.	VB	30
3.	V C	28
Jumlah		88

Sumber : Data Sekolah kelas V SD Negeri 1 Natar.

3.4.2 Teknik Sampling

Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *non-probability*, yang merupakan jenis teknik *purposive sampling*, atau teknik penentuan sampel dengan pertimbangan khusus. Teknik ini merupakan metode pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan khusus, di mana peneliti secara sengaja memilih individu atau objek yang dinilai paling memahami, menguasai, atau memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penelitian (Sugiyono, 2016).

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel pada 2 kelompok belajar yaitu kelas V B dan kelas V C diantara 3 kelompok belajar berdasarkan penemuan karakteristik permasalahan yang akan di teliti.

Tabel 2. Data Sampel Didik Kelas V SD Negeri 1 Natar

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
	V B	30
	V C	28
	Jumlah	58

Sumber : Data sekolah kelas V SD Negeri 1 Natar

Peneliti memilih kedua kelas tersebut 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 di tetapkan sebagai kelas kontrol, dan kelas A sebagai uji coba.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dikaji, guna memperoleh informasi yang relevan, yang kemudian dianalisis hingga menghasilkan sebuah kesimpulan (Sugiyono, 2016). Penelitian ini menggunakan dua jenis variabel, yakni variabel bebas dan variabel terikat.

3.5.1 Variabel *Independent* (Bebas)

Variabel bebas (X) pada penelitian ini adalah pengaruh model *project based learning* berbasis *wordwall*.

3.5.2 Variabel *Dependent* (Terikat)

Variabel terikat (Y) pada penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif peserta didik Sekolah Dasar.

3.6 Definisi Konseptual dan Operasional

3.6.1 Definisi Konseptual

Definisi konseptual merupakan uraian singkat dan jelas yang membatasi pengertian suatu konsep atau variabel. Definisi ini menitikberatkan pada pengertian dan pemahaman variabel secara teoretis. Berikut definisi konseptual pada penelitian ini adalah sebagai berikut

a. *Model Project Based Learning*

Model Project based Learning adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan teori dengan pengalaman nyata peserta didik yang mana memungkinkan mereka mengeksplorasi materi secara mendalam, mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, serta mengembangkan, kreativitas, dan keterampilan praktik melalui proyek yang relevan.

b. *Media wordwall*

Wordwall merupakan platform digital yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang memungkinkan pendidik membuat aktivitas belajar yang menyenangkan, seperti kuis pilihan ganda, teka-teki silang, dan roda acak, yang meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik.

c. *Berpikir Kreatif*

Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide, gagasan, atau solusi yang baru, orisinal, dan bermanfaat dengan memanfaatkan imajinasi, pengetahuan, serta pengalaman yang dimiliki.

3.6.2 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan uraian yang menjelaskan suatu variabel secara lebih jelas dan terukur dalam penelitian. Dengan kata lain, definisi ini lebih menekankan pada langkah-langkah nyata atau prosedur yang harus dilakukan agar variabel tersebut dapat diteliti secara jelas dan

terukur. Berikut definisi operasional pada penelitian ini adalah sebagai berikut

a. Variabel X (Model *Project Based Learning* berbasis *wordwall*)

Penggunaan model ini untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dikombinasikan dengan *wordwall* sebagai media sarana untuk mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan kreativitas. Adapun tahapan model *Project Based Learning* sebagai berikut.

Tabel 3. Sintaks *Project Based Learning*

Langkah <i>PJBL</i>	Kegiatan
Pertanyaan Mendasar	Memberikan pertanyaan pemantik melalui <i>wordwall</i> , seperti “Mengapa kita harus peduli terhadap bumi?” dan “Bagaimana cara mengajak orang lain agar mau menjaga lingkungan?”. Selain itu, peserta didik juga diberi stimulus berupa video yang menampilkan permasalahan lingkungan dan bencana alam.
Mendesain Perencanaan Proyek	Peserta didik secara individu merancang proyek yang akan mereka kerjakan, seperti proyek mitigasi gunung meletus, pembuatan poster peduli bumi, dan penelitian cerita solusi. Pada tahap ini, mereka diberi kebebasan untuk menentukan konsep, isi, pesan utama, serta desain produk yang akan dibuat. Proses tersebut mendorong munculnya ide-ide yang beragam, orisinal, dan sesuai dengan kreativitas masing-masing peserta didik. Pada proyek poster dan cerita solusi tema dipilih menggunakan <i>Spin Wheel wordwall</i> .
Menyusun Jadwal Pembuatan	Menyusun alokasi waktu pengerjaan proyek dan menentukan batas waktu pengumpulan agar pengerjaan proyek berjalan terstruktur dan tepat waktu.
Memonitor Kemajuan Proyek	Pendidik memantau proses pengerjaan proyek, memberikan arahan, umpan balik, serta memastikan peserta didik memahami materi. Pada tahap ini juga

Langkah PjBL	Kegiatan
	digunakan kuis evaluasi melalui <i>wordwall</i> untuk memperkuat pemahaman konsep sebelum produk diselesaikan.
Menguji Proses dan Hasil Belajar	Peserta didik mempresentasikan hasil proyek secara individu di depan kelas. Pendidik memberikan penilaian berdasarkan aspek kreativitas, ketepatan isi, kerapian, dan kesesuaian dengan tema.
Evaluasi Pengalaman	Pendidik dan peserta didik melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran. Evaluasi juga dilakukan melalui <i>posttest</i> untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif setelah penerapan PjBL berbasis <i>wordwall</i> .

Sumber : (Sari, 2024)

b. Berpikir Kreatif

Seorang peserta didik dianggap mencapai ketuntasan belajar jika memperoleh KKTP nilai minimal 75. Kemampuan berpikir kreatif mereka dinilai melalui jawaban tes (*Essay*), dengan menghitung skor pada setiap indikator berpikir kreatif. Kriteria pencapaian kemampuan kognitif dan berpikir kreatif untuk masing-masing indikator dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4. Kriteria Kemampuan Berpikir Kreatif

Persentase keberhasilan %	Kriteria
84-100	Sangat Kreatif
68-84	Kreatif
52-68	Cukup Kreatif
36-52	Kurang Kreatif
0-36	Tidak Kreatif

Sumber : (Sumarni dkk., 2019)

3.7 Teknik Pengumpulan Data

3.7.1 Teknik Tes

Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan metode tes tertulis berupa *pretest* dan *posttest* yang

diberikan kepada peserta didik kelas V. Tujuan dari pengumpulan data ini adalah untuk mengetahui dan memperoleh data mengenai kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Tes merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur suatu kondisi tertentu sesuai prosedur yang telah ditentukan (Susanto, 2023). Data penelitian ini berbentuk kuantitatif, yakni skor kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*, baik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

3.7.2 Observasi

Observasi adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan mengamati secara langsung dan mencatat objek yang ada di lapangan (Sugiyono, 2016). Teknik observasi dilakukan untuk memantau peserta didik pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada penelitian ini, observasi dilakukan menggunakan lembar observasi yang diisi oleh seorang observator di luar peneliti.

3.7.3 Dokumentasi

Dokumentasi adalah kegiatan yang bertujuan untuk mengumpulkan, menyimpan, mengolah, dan menyebarkan informasi melalui berbagai bentuk, seperti foto, video, tulisan, data statistik, maupun dokumen (Hasan, 2022). Pada penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan peserta didik saat proses pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* berbasis *wordwall* saat penelitian berlangsung.

3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu proses penelitian. Instrumen penelitian berperan dalam mengubah fakta di lapangan menjadi data yang terukur.

Apabila instrumen penelitian berkualitas baik, yakni valid dan reliabel, maka data yang dihasilkan akan sesuai dengan keadaan nyata di lapangan.

3.8.1 Instrumen Tes

Instrumen dalam penelitian ini berupa tes kognitif yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran IPAS, baik sebelum maupun setelah diberikan perlakuan. Tes yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis berupa soal uraian (*essay*) dengan ranah kognitif C4-C6. Berikut kisi instrumen tes berdasarkan indikator kemampuan kreatif.

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Tes Indikator Berpikir Kreatif

Indikator Berpikir Kreatif	Indikator Soal	Aspek yang dinilai	Ranah Kognitif	No. Soal
Fluency (Berpikir Lancar)	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menyebutkan beberapa cara menyelamatkan diri saat gunung berapi meletus. • Peserta didik mampu mengemukakan beberapa dampak letusan gunung berapi terhadap manusia dan lingkungan. 	Banyak ide/ jawaban	C4	3, 7
Flexibility (Berpikir Luwes)	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menjelaskan proses letusan gunung berapi dengan lebih dari satu cara • Peserta didik mampu mengemukakan hal yang dapat dilakukan di 	Memberikan jawaban dari berbagai sudut pandang	C4	2, 4

Indikator Berpikir Kreatif	Indikator Soal	Aspek yang dinilai	Ranah Kognitif	No. Soal
	rumah, sekolah dan lingkungan agar bumi tetap lestari.			
Originality (Berpikir Orisinal)	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu mengemukakan ide alat sederhana dari barang bekas untuk mitigasi bencana gunung meletus. • Peserta didik merancang program unik untuk meningkatkan kepedulian lingkungan 	Ide baru, unik, tidak klise	C6	5,6
Elaboration (Elaborasi)	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mampu menjelaskan secara rinci akibat perubahan bumi yang disebabkan oleh manusia. • Peserta didik mampu menjelaskan secara rinci hubungan kerusakan lingkungan dengan bencana alam secara runtut 	Kemampuan peserta didik dalam mengembangkan dan menjelaskan ide atau solusi secara rinci	C4	1,8

Sumber : Adaptasi Teori Munandar (2014)

3.8.2 Instrumen Non Tes

Dalam penelitian ini, instrumen non-tes berupa lembar observasi yang digunakan untuk melihat keaktifan peserta didik selama proses 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. Skala penilaian yang digunakan terdiri dari skor 4 =Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Cukup dan 1 = Kurang. Berikut lembar observasi aktivitas peserta didik.

Tabel 6. Lembar Observasi Aktivitas Keterlaksanaan Model PJBL Peserta Didik

Sintaks PJBL	Aspek Penilaian	Skala 1-4
Pertanyaan Mendasar	Aktif merespon pertanyaan pemantik, mampu mengajukan pertanyaan baru terkait masalah lingkungan.	
Mendesain Perencanaan Proyek	Mampu dalam menyusun ide proyek, melaksanakan tugas, dan menyepakati langkah kerja.	
Penyusunan Jadwal	Disiplin mengikuti jadwal, menyepakati waktu pengerjaan, dan mematuhi kesepakatan.	
Monitoring Kemajuan Proyek	Aktif bekerja sama, mencari informasi, dan terbuka menerima arahan pendidik.	
Menguji proses dan hasil belajar	Menyajikan produk dengan jelas, percaya diri, dan komunikatif.	
Evaluasi	Mampu menilai hasil kerja kelompok, memberikan ide perbaikan, dan menyampaikan refleksi.	

Sumber : Adapatasi teori Sari (2024)

Tabel 7. Lembar Observasi Berpikir Kreatif

Indikator Kreativitas	Aspek yang diamati	Skala 1-4
<i>Fluency</i> (Berpikir Lancar)	Banyak ide yang disampaikan selama proyek.	
<i>Flexibility</i> (Berpikir Luwes)	Memberikan berbagai ide dan solusi dari berbagai sudut pandang.	
<i>Originality</i> (Berpikir Orisinal)	Ide yang muncul unik dan berbeda dari biasanya.	
<i>Elaboration</i> (Elaborasi)	Produk/proyek dikembangkan detail, rapi, dan jelas.	

Sumber : Adaptasi teori Munandar (2014)

3.9 Uji Prasyarat Instrumen Tes

Uji prasyarat instrumen dilakukan untuk menjamin bahwa data yang dihasilkan valid dan reliabel, sehingga perlu dilakukan tahap uji coba sebelum digunakan dalam penelitian.

3.9.1 Uji Validitas

Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan seberapa akurat alat pengukur mengukur data. Semakin tinggi validitas instrumen, lebih akurat alat pengukur mengukur (Amanda,2019). Uji validitas pada penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan bantuan program SPSS versi 26 ,berikut langkah-langkah uji validitas menggunakan SPSS 26.

- a. Buka program SPSS dan masukkan data penelitian ke dalam spreadsheet.
- b. Pilih menu *Analyze* → *Correlate* → *Bivariate*.
- c. Masukkan seluruh item dan skor total ke kolom *Variables*, lalu centang *Pearson* dan *Two-tailed*.
- d. Klik OK, kemudian SPSS akan menampilkan output korelasi.
- e. Item dinyatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau nilai $Sig. < 0,05$.

Tabel 8. Klasifikasi Validitas

Klasifikasi Validitas	Kategori
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Cukup
0,20 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

Sumber : Arikunto (2013)

Pelaksanaan uji coba instrumen dilakukan pada hari Selasa, 13 Januari 2026 di SD Negeri 2 Natar. Instrumen berupa soal essay berjumlah 12 soal dengan responden sebanyak 30 peserta didik kelas V. Uji validitas ini di hitung menggunakan SPSS versi 26. Berikut merupakan hasil analisis validitas butir soal essay.

Tabel 9. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

Butir Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Validitas
1	0,599129	0,444	Valid
2	0,414297	0,444	Tidak Valid
3	0,686214	0,444	Valid
4	0,74639	0,444	Valid
5	0,413295	0,444	Tidak Valid
6	0,731689	0,444	Valid
7	0,618347	0,444	Valid
8	0,746024	0,444	Valid
9	0,38315	0,444	Tidak Valid
10	0,38023	0,444	Tidak Valid
11	0,683567	0,444	Valid
12	0,697291	0,444	Valid

Sumber : Hasil pengolahan data uji instrumen tahun 2026

Berdasarkan tabel di atas, hasil perhitungan validitas uji instrumen berpikir kreatif dari 30 responden diperoleh 8 butir soal

yang dinyatakan valid dan 4 soal tidak valid. Perhitungan validitas lebih rinci dapat dilihat pada (hal 185).

3.9.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian (tes kemampuan berpikir kreatif IPAS) memberikan hasil yang konsisten jika digunakan berulang kali. Instrumen dianggap reliabel jika memberikan hasil yang konsisten dan stabil dalam pengukuran berulang pada kondisi yang sama. (Sugiyono, 2016).

Uji reliabilitas pada penelitian ini dilakukan menggunakan rumus *Cronbach Alpa* dengan bantuan program SPSS versi 26. Adapun langkahnya sebagai berikut.

- a. Buka program SPSS dan masukkan data penelitian ke dalam spreadsheet.
- b. Pilih menu *Analyze* → *Scale* → *Reliability Analysis*.
- c. Masukkan seluruh item dalam satu variabel ke kotak *Items*.
- d. Pada bagian *Model*, pilih *Alpha (Cronbach's Alpha)*.
- e. Klik *Statistics*, centang *Scale if item deleted*, lalu klik *Continue*.
- f. Klik *OK*, kemudian SPSS akan menampilkan output hasil uji reliabilitas.

Klasifikasi Tingkat Reliabilitas

- 0.80 – 1.00 = Sangat reliabel
- 0.60 – 0.79 = Cukup reliabel
- 0.40 – 0.59 = Kurang reliabel
- < 0.40 = Tidak reliabel

Berdasarkan hasil uji validitas, diperoleh 8 butir soal yang dinyatakan valid. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas terhadap butir soal tersebut untuk mengetahui tingkat konsistensi

instrumen. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS Statistics 26.

Tabel 10. Hasil Uji Reliabilitas

Reability Statistic	
Cronbach's Alpa	N of Item
.827	8

Sumber : Hasil pengolahan data pen tahun 2026

Hasil analisis diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,827 yang termasuk dalam kategori sangat reliabel, sehingga instrumen layak digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian ini (Sugiyono, 2016). Perhitungan reliabilitas lebih rinci dapat dilihat pada (hal 189).

3.9.3 Uji Daya Beda Soal

Daya beda soal adalah sejauh mana sebuah soal mampu menunjukkan perbedaan antara peserta didik yang benar-benar memahami materi (berkemampuan tinggi) dengan peserta didik yang masih kesulitan atau belum begitu menguasai materi (berkemampuan rendah). Pengujian pada penelitian ini menggunakan bantuan SPSS versi 26, adapun langkahnya sebagai berikut.

- a. Buka program SPSS dan masukkan data penelitian ke dalam spreadsheet, di mana setiap kolom adalah item pertanyaan.
- b. Pilih menu *Analyze* → *Scale* → *Reliability Analysis*.
- c. Masukkan seluruh item dalam satu variabel ke kotak Items.
- d. Pastikan pada bagian Model terpilih Alpha.
- e. Klik tombol Statistics, lalu centang pilihan *Scale if item deleted*, kemudian klik *Continue*.
- f. Klik OK, SPSS akan menampilkan output hasil uji reliabilitas.

- g. Lihat tabel *Item-Total Statistics* pada output.
- h. Perhatikan kolom *Corrected Item-Total Correlation* untuk setiap item.

Tabel 11. Klasifikasi Daya Beda Soal

Indeks Daya Beda	Kriteria
0,00 – 0,19	Rendah
0,20 – 0,39	Cukup
0,40 – 0,69	Baik
0,70 – 1,00	Baik Sekali

Sumber : (Arikunto, 2019)

Berikut hasil uji daya beda soal yang sudah dihitung dengan bantuan SPSS versi 26.

Tabel 12. Hasil Analisis Uji Daya beda Soal

No. Soal	Indeks Daya Beda	Keterangan
Soal 1	0,498	Baik
Soal 3	0,591	Baik
Soal 4	0,650	Baik
Soal 6	0,672	Baik
Soal 7	0,555	Baik
Soal 8	0,663	Baik
Soal 11	0,580	Baik
Soal 12	0,598	Baik

Sumber : Hasil pengolahan uji instrumen tahun 2026.

Berdasarkan perhitungan hasil uji daya beda soal, terdapat 8 butir soal dengan kriteria baik sehingga layak untuk digunakan.

Perhitungan uji daya beda soal lebih rinci dapat dilihat pada

3.9.4 Uji Taraf Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal digunakan untuk mengukur seberapa sulit setiap butir soal dalam penelitian ini, mulai dari soal yang tergolong mudah hingga soal yang dianggap paling sulit. Semakin rendah indeks yang diperoleh, maka tingkat kesulitan soal semakin tinggi. Sebaliknya, semakin tinggi indeks yang

diperoleh, maka soal semakin mudah. Pada penelitian ini, uji taraf kesukaran dilakukan menggunakan bantuan SPSS versi 26.

Adapun rumusnya sebagai berikut.

- a. Buka program SPSS dan masukkan data jawaban responden ke dalam spreadsheet.
- b. Pilih menu *Analyze* → *Descriptive Statistics* → *Descriptives*.
- c. Masukkan seluruh butir soal ke kotak Variable (s).
- d. Klik *Options*, lalu pastikan *Mean* tercentang, kemudian klik *Continue*.
- e. Klik OK, SPSS akan menampilkan nilai *Mean* untuk setiap butir soal.
- f. Nilai Mean tersebut adalah indeks tingkat kesukaran .

Tabel 13. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

Indeks Kesukaran	Taraf Kesukaran
0,71 – 1,00	Mudah
0,31 – 0,70	Sedang
0,00 -0,30	Sukar

Sumber : (Arikunto, 2019)

Berikut hasil uji tingkat kesukaran yang dilakukan dengan bantuan SPSS versi 26.

Tabel 14. Hasil Analisis Taraf Kesukaran

No. Soal	Tingkat Kesukaran (mean/skor tertinggi)	Keterangan
Soal 1	$3,10/4 = 0,77$	Mudah
Soal 3	$3,25/4 = 0,81$	Mudah
Soal 4	$2,75/4 = 0,68$	Sedang
Soal 6	$3,55/4 = 0,88$	Mudah
Soal 7	$3,55/4 = 0,88$	Mudah
Soal 8	$3,45/4 = 0,86$	Mudah
Soal 11	$2,80/4 = 0,7$	Sedang
Soal 12	$3,05/4 = 0,76$	Mudah

Sumber : Hasil pengolahan data uji instrumen tahun 2026.

Berdasarkan perhitungan taraf kesukaran pada tabel diatas terdapat 2 butir soal dengan tingkat kesulitan sedang dan 6 butir soal dengan kategori mudah.

3.10 Teknik Analisis Data dan Pengajuan Hipotesis

3.10.1 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Project Based Learning* berbasis *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik kelas V. Data yang dianalisis berupa nilai *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3.11 Uji Prasyarat Analisis Data

Uji prasyarat analisis data dilakukan untuk memastikan bahwa data yang digunakan layak dan sesuai sebelum menguji hipotesis penelitian.

3.11.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data pada masing-masing kelas berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini digunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* (K-S) karena jumlah sampel yang digunakan sebanyak 58 peserta didik. Pengujian ini menggunakan bantuan SPSS versi 26, adapun tahapannya sebagai berikut.

- a. Buka aplikasi SPSS, lalu masukkan data nilai peserta didik.
- b. Pilih menu *Analyze* → *Descriptive Statistics* → *Explore*.
- c. Tempatkan variabel hasil belajar ke dalam kolom *Dependent List* dan variabel kelas ke dalam kotak *Factor List*.
- d. Tekan tombol *Plots*, beri tanda centang pada pilihan *Normality Plots with Tests*, lalu klik *Continue* dan tekan *Ok*.

- Jika **Sig. > 0,05** → data **normal**
- Jika **Sig. < 0,05** → data **tidak normal**

(Sugiyono., 2016).

Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, dan jika kurang dari 0,05 maka data tidak normal.

3.11.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah variasi data dalam suatu populasi seragam atau berbeda.

Uji ini biasanya dilakukan untuk membandingkan dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga analisis selanjutnya dapat dilakukan dengan tepat.

Pengujian ini dilakukan menggunakan SPSS versi 26, adapun tahapannya sebagai berikut.

- Buka program SPSS dan masukkan data penelitian ke dalam spreadsheet, termasuk variabel kelompok (misalnya kelas A dan B) dan variabel nilai yang akan diuji.
- Pilih menu *Analyze* → *Descriptive Statistics* → *Explore*.
- Masukkan variabel yang diuji ke kotak *Dependent List* dan variabel kelompok ke kotak *Factor List*.
- Klik tombol *Plots*, lalu centang *Power Estimation* pada *Spread vs Level with Levene Test*.
- Klik *Continue*, kemudian klik OK.
- SPSS akan menampilkan output uji homogenitas melalui tabel *Test of Homogeneity of Variances (Levene Statistic)*.

Kriteria pengujian homogenitas ditentukan berdasarkan nilai signifikansi sebagai berikut :

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka data homogen. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka data tidak homogen. Kriteria pengambilan keputusan

adalah apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dinyatakan homogen, dan jika $< 0,05$ maka data tidak homogen. (Sugiyono., 2016).

3.11.3 Uji *N-Gain*

Uji *N-Gain* digunakan untuk mengukur sejauh mana peningkatan kemampuan peserta didik sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Untuk mengetahui peningkatan tersebut dapat menggunakan rumus *N-Gain* dengan bantuan SPSS versi 26 adalah sebagai berikut.

$$N-Gain = \frac{Skor\ posttest - skor\ pretest}{Skor\ maksimum - skor\ pretest}$$

Langkah pengujian *N-Gain* menggunakan SPSS 26 sebagai berikut.

- a. Buka aplikasi SPSS, kemudian masukkan data nilai *pretest* dan *posttest* yang sudah dikumpulkan.
- b. Pilih menu *Transform*, klik *Compute Variable*, lalu isi bagian *Target Variable* dengan nama "*N-Gain*". Setelah itu, ketikkan rumus *N-Gain* pada kolom *Numeric Expression* dan tekan Ok.
- c. Lalu klik *Analyze* → *Descriptive Statistics* → *Descriptives*.
- d. Masukkan variabel *N-Gain* ke dalam kolom, lalu tekan Ok.

Adapun kriteria dari nilai *N-Gain* sebagai berikut.

Table 16. Klasifikasi *N-Gain*

<i>N-Gain</i>	Kriteria
$\geq 0,70$	Tinggi
$0,30 - 0,70$	Sedang
$< 0,30$	Rendah

Sumber : (Arikunto, 2019)

3.12 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis merupakan langkah yang dilakukan untuk mengetahui apakah penelitian yang telah dilaksanakan menghasilkan temuan yang signifikan dan memiliki pengaruh. Melalui pengujian ini, peneliti bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model PJBL berbasis wordwall terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Setelah uji persyaratan data dilakukan, pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan uji regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS versi 26. Adapun tahapannya sebagai berikut. Buka program SPSS dan masukkan data penelitian ke dalam spreadsheet, terdiri dari variabel X (independen) dan Y (dependen).

- a. Pilih menu *Analyze* → *Regression* → *Linear*.
- b. Masukkan variabel Y ke kotak *Dependent* dan variabel X ke kotak *Independent(s)*.
- c. Klik tombol *Statistics*, lalu centang *Estimates* dan *Model fit*, kemudian klik *Continue*.
- d. Klik OK, SPSS akan menampilkan output hasil analisis regresi.

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana dengan taraf signifikansi 5% atau $\alpha = 0,05$, maka jika $f_{hitung} < f_{tabel}$ maka H_0 ditolak yang berarti tidak terdapat peningkatan yang signifikan antara skor pretest dan posttest, sebaliknya jika $f_{hitung} > f_{tabel}$ maka H_a diterima yang berarti terdapat peningkatan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. (Muncarno., 2017).

Selain itu, uji hipotesis juga dilakukan menggunakan juga uji-t independent t-tes untuk menghitung perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji ini menggunakan bantuan SPSS versi 26, adapun langkahnya sebagai berikut.

- a. Buka program SPSS dan masukkan data penelitian ke dalam spreadsheet, terdiri dari variabel X (independen) dan Y (dependen).

- b. Pilih menu *Analyze* → *Compare mean* → *independent sample*.
- c. Masukkan nilai ke kotak test variabel dan kelas ke kotak grouping variabel.
- d. Klik OK, SPSS akan menampilkan output hasil analisis regresi.

Rumusan hipotesis yang dijabarkan yaitu :

H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model *Project Based Learning* berbasis *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model *Project Based Learning* berbasis *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

H_a = Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan penting abad ke-21 yang perlu dimiliki peserta didik, khususnya dalam pembelajaran IPAS, sehingga peserta didik tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu menghasilkan ide-ide baru. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang dengan model dan media yang dapat mendorong keaktifan serta kreativitas peserta didik, salah satunya melalui penerapan *Project Based Learning* berbasis *Wordwall*.

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* berbasis *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif IPAS peserta didik kelas V SD. Selain itu, terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana kemampuan pada kelas eksperimen menunjukkan tingkat yang lebih tinggi, baik ditinjau dari nilai N-Gain maupun rata-rata *posttest*. Uji hipotesis juga memperkuat adanya pengaruh dan perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut. Dengan demikian, model *Project Based Learning* berbasis *Wordwall* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang memberikan pengaruh lebih optimal terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan beberapa saran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu sebagai berikut.

1. Pendidik dapat menerapkan model *Project Based Learning* berbasis *wordwall* dalam proses pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif. Penerapan model ini dapat mendorong peserta didik untuk mengemukakan ide, mengeksplorasi berbagai solusi, serta menghasilkan karya yang orisinal sehingga kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat berkembang secara optimal.
2. Penerapan model *Project Based Learning* berbasis *wordwall* diharapkan menjadi alternatif pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna. Melalui proyek yang dirancang secara mandiri dan kreatif, peserta didik terdorong untuk berani menyampaikan ide serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif secara optimal.
3. Kepala sekolah diharapkan dapat mendukung dan memfasilitasi pelatihan bagi pendidik dalam merancang serta menerapkan model *Project Based Learning* berbasis *wordwall* secara optimal. Dukungan tersebut penting untuk meningkatkan kompetensi pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menggunakan sampel penelitian yang lebih luas serta mengembangkan instrumen dan variasi tugas proyek yang lebih beragam agar kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat terukur secara lebih komprehensif dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, Y., & Albina, M. 2024. Analisis Tujuan Pembelajaran Menurut Ade Darman Regina. *QAZI Journal of Islamic Studies*, 1(2), 106–112.
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. 2020. Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
- Arikunto. 2019. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. *Rineka Cipta*.
- Casfian, F., Fadhillah, F., Septiaranny, J. W., Nugraha, M. A., & Fuadin, A. 2024. Efektivitas Pembelajaran Berbasis Teori Konstruktivisme Melalui Media E-Learning. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 636–648.
- Dewi, H. R., Mayasari, T., & Handhika, J. 2019. Increasing CreativeThinking Skills and Understanding of Physics Concepts Through Application of STEM-Based Inquiry. *Jppipa*, 4(1), 25–30.
- Djalal, F. 2017. Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, dan Model Pembelajaran. *Jurnal Dharmawangsa*, 2(1), h. 33.
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. 2023. Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Faizah, H., & Kamal, R. 2024. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Fakhirah, N. L., Darmiany, D., & Astria, F. P. 2023. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SDN 36 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1b), 719–733. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1b.1273>
- Farhaniah, S., Jailani, S., & Fatmawati, K. 2021. Penerapan media berbasis *wordwall* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas v sekolah dasar negeri 127 kota jambi. *Doctoral Dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi*.

- Fauziah Siregar, N., & Eko Susilo, B. 2025. Kemampuan Berpikir Kreatif dengan Menggunakan Model Problem Based Learning. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika. *Prisma*, 8, 266–273.
- Ghozali. 2018. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25. *Badan Penerbit Universitas Diponegoro*.
- Hasan, H. 2022. Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada STMIK Tidore Mandiri. *Jurasik (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer)*, 2(1), 23–2.
- Hatija, M. 2023. Implementasi Teori-Teori Belajar Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Rabwah*, 17(02), 129–140.
<https://doi.org/10.55799/jalr.v17i02.313>
- Hera Erisa, Agnes Herlina Dwi Hadiyanti, & Albertus Saptoro. 2021. Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(01), 1–11. <https://doi.org/10.21009/jpd.v12i01.20754>
- Herta, N., Nopus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. 2023. Pemanfaatan Aplikasi Game *wordwall* dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532.
- Hidayat, A. 2021. Menulis Narasi Kreatif Dengan Model Project Based Learning Da Musik Instrumental Teori Dan Praktik Di Sekolah Dasar. *Cv Budi Utama*.
- Kemendikbud. 2022. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*.
- M. Nabut, Y., Lehan, A. A. D., Nawa, N. E. A., W.Ndolu, S., & Hali, A. S. 2024. Pengaruh Media Pembelajaran *wordwall* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Uptd Sd Inpres Lasiana Kota Kupang. *Jlurnal Lmiah Pendidikan Dasar*, 09(September), 400–410.
- Mahfud. 2017. Berpikir dalam belajar: Membentuk karakter kreatif peserta didik. *Jurnal At Tarbawi Al Haditsah*, 1(1), 20.
- Margareta, S., & Julianto. 2025. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis wordwall Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas IV SD Pada Materi Transformasi Energi*. 13(2), 364–379.
- Ma'rifah, S. 2018. Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.

- Meyniar Albina, & Krisna Bayu Pratama. 2025. Peran Tujuan Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran : Dasar untuk Pembelajaran yang Efektif. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 55–61. <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i2.1233>
- Molli Wahyuni, N. A. 2020. *Teori Belajar dan Implikasinya Dalam Pembelajaran*.
- Moma, L. 2015. Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis untuk Siswa SMP. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 27–4.
- Muncarno. 2017. Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan. *Lampung: Hamim Gruop*.
- Mutmainnah, N., Amanda, R. A., & Bahari. 2024. Merencanakan Kegiatan Pembelajaran (Menyatakan Tujuan Pembelajaran). *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(5), 363–375.
- Nafian, R. K., Widayanti, U. A., & Rahmawati, I. 2024. Penggunaan Media *wordwall* Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 01(04), 747–750.
- Natty, R. A., & Kristin. 2019. Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–467.
- Nurdiana, A., & Caswita, C. 2024. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika pada Materi Trigonometri Berdasarkan Prestasi Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 315–325. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i1.2548>
- Nurlaela, L., Ismayati, E., & Dkk. 2023. Strategi Belajar Berpikir Kreatif (Edisi Revisi). *PT. Mediaguru Digital Indonesia*.
- Octariani, D., & Rambe, I. H. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Project Based Learning Berbantuan Software Geogebra. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 4(1), 16–2.
- Octavia, S. A. 2020. *Model- Model Pembelajaran* (Vol. 11, Issue 1).
- P. M., S., & H. N., Y. 2021. Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan *wordwall* pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al Kahfi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–199.

- Patmawati. 2023. *Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SDN 1 Ampenan Tahun Pelajaran 2023/2024.*
- Pujianto, P., Mudrikah, M., & Hadi, I. A. 2025. Karakteristik Teori-Teori Pembelajaran Dalam Pendidikan. *EDUCATIONAL : Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 5(2), 273–284.
<https://doi.org/10.51878/educational.v5i2.4922>
- 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>
- Rahmalia, S. M., & Sabila, N. D. 2024. Perencanaan Pembelajaran: Pengertian, Fungsi dan Tujuan. *Karimah Tauhid*, 3(5), 6014–6023.
<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13275>
- Ratnasari, D., Dhiya, H. R., Susanti, A., Pd, S., & Pd, M. B. I. 2022. Pemanfaatan Aplikasi *wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris yang Menyenangkan. ... *Seminar Nasional Hasil ...*, 1243–1250.
- Redhana, I. W. 2019. Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1), 2239–2253.
- Riskasari. 2017. *Pembelajaran mufradat/kosa kata Bahasa Arab dengan menggunakan media wordwall.*
- Saidah, I., Dwijanto, D., & J, I. 2020. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES.*
- Sari, F., Setyowati, D., & Setiawan, A. 2024. Analisis Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Guru Kelas V Sdn 18 Kubu. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(10), 709–719.
- Sari, S. P., Manzilatusifa, U., & Handoko, S. 2019. Mampu Meningkatkan Kreatifitas Peserta Didik Dan Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Masalah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 5(2), 119–131.
- 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.

- Setyaningsih. 2023. Profil Keterampilan Kreativitas Siswa Smp Negeri 1 Banyudono Pada Mata Pelajaran Informatika. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(1), 2828–6863.
- Sinaga, F. 2018. Restoran dan Kegiatannya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 8(1), 163–171.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Alfabeta*,.
- Sumarni, I. 2020. Penerapan Model Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat-Sifat Cahaya Di Kelas V a Semester Ii Bagi Siswa Sd Negeri Bantarkemang 1 Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1).
<https://doi.org/10.32832/tek.pend.v9i1.2764>
- Sumarni, W., Wijayati, N., & Supanti, S. 2019. Kemampuan Kognitif Dan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Berpendekatan Stem. *J-PEK (Jurnal Pembelajaran Kimia)*, 4(1), 18–30. <https://doi.org/10.17977/um026v4i12019p018>
- Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., Widyaningrum, R., & Cahyani, V. P. 2021. Penggunaan Media *wordwall* sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia. *PISCES : Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, 1(1), 95–1.
- Wahab, G., & Rosnawati. 2021. Teori-teori belajar dan pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April).