

**ANALISIS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GBL* DALAM
MENUMBUHKAN KREATIVITAS SISWA INKLUSI PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS IV B
SD N 131/IV KOTA JAMBI**

SKRIPSI



OLEH

YOZAN TRIO MAHENDRA

NIM. A1D121097

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI**

2025

**ANALISIS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GBL* DALAM
MENUMBUHKAN KREATIVITAS SISWA INKLUSI PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS IV B
SD N 131/IV KOTA JAMBI**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Jambi
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



OLEH

YOZAN TRIO MAHENDRA

NIM. A1D121097

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Proposal Skripsi yang berjudul “Analisis Penerapan Model Pembelajaran *GBL* Dalam Menumbuhkan Kreativitas Siswa Inklusi Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV B SD N 131/IV Kota Jambi”. Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang disusun oleh Yozan Trio Mahendra, Nomor Induk Mahasiswa A1D121097 telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Jambi, Juni 2025
Pembimbing I



Dr. Dra. Destrinelli, M.Pd
NIP. 196509011997022001

Jambi, Juni 2025
Pembimbing II



Violita Zahyuni, S.Pd., M.Pd
NIDU. 202102052001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “*Analisis Penerapan Model Pembelajaran GBL Dalam Menumbuhkan Kreativitas Siswa Inklusi Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV B SD N 131/IV Kota Jambi*”. Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang disusun oleh Yozan Trio Mahendra, Nomor Induk Mahasiswa A1D121097 telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Tim Penguji

1. Dr. Dra. Destrinelli, M.Pd
NIP. 196509011997022001

Ketua _____

2. Violita Zahyuni, S.Pd., M.Pd.
NIDU. 202102052001

Sekretaris _____

Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dr. Dra. Destrinelli, M.Pd.
NIP. 196509011997022001

MOTTO

"Skripsi ini adalah bukti bahwa ketekunan mengalahkan keraguan."

“orang lain tidak akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *succes stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun tidak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini, Tetap Berjuang ya!”

“Dengan penuh rasa cinta, hormat, dan syukur yang tak terhingga, Skripsi ini kupersembahkan untuk kedua orang tua tercinta: Bapak Mahmuzi dan Ibu Nirdiana, S.Pd Ayah, Ibu...Terima kasih telah menjadi cahaya dalam setiap gelapku, tempat aku pulang dari lelahnya perjuangan. Kalian adalah alasan terbesarku untuk terus melangkah meski dunia terasa berat. Dari kalian aku belajar arti kesabaran, keikhlasan, dan pengorbanan yang tak mengenal lelah. Doa kalian adalah tameng terkuatku, restu kalian adalah jalan yang membawaku sampai di titik ini. Ibu, dengan kasih sayangmu yang tak pernah habis, engkau selalu hadir dalam setiap tangis dan tawa perjalananku. Ayah, dengan kerja keras dan keteguhan hatimu, kau ajarkan aku arti menjadi pribadi yang bertanggung jawab dan tak mudah menyerah. Skripsi ini adalah bukti kecil dari segala upaya dan harapan kalian yang tertanam dalam setiap langkahku. Semoga keberhasilan ini menjadi secercah kebahagiaan di wajah kalian, meski tak akan pernah sebanding dengan semua cinta yang telah kalian curahkan. Terima kasih, Ayah dan Ibu... Segala pencapaian ini adalah milik kita bersama.”

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Yozan Trio Mahendra

NIM : A1D121097

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dan hasil penelitian pihak lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi dicabut gelar dan ditarik ijazah.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Muara Bulian, Juni 2025

Yang menyatakan pernyataan



Yozan Trio Mahendra

NIM. A1D121097

ABSTRAK

Trio Mahendra, Yozan. 2025. “*Analisis Penerapan Model GBL Dalam Menumbuhkan Kreativitas Siswa Inklusi Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV B SD N 131/IV Kota Jambi*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar. FKIP Universitas Jambi, pembimbing: (1) Dr. Dra. Destrinelli, M.Pd, (2) Violita Zahyuni, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran GBL, Kreativitas, Siswa Inklusi, Pelajaran Matematika*

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yaitu Bagaimana penerapan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* dalam menumbuhkan kreativitas belajar siswa inklusi pada mata Pelajaran matematika oleh guru, Bagaimana kreativitas siswa inklusi pada mata Pelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* di kelas IV B SD N 131/IV Kota Jambi.

Penelitian ini dilakukan di SDN 131/IV Kota Jambi pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Data penelitian diperoleh dengan cara melakukan observasi, wawancara, dan studi dokumen. Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Tujuan penelitian yaitu mendeskripsikan dan menganalisis penerapan model pembelajaran *GBL* dalam menumbuhkan kreativitas siswa inklusi pada mata Pelajaran matematika di kelas IV B SD N 131/IV Kota Jambi. Data yang diperoleh dianalisis dari mulai proses hingga pelaksanaan kegiatan penerapan model *Game Based Learning (GBL)*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa upaya menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas siswa inklusi kelas IV B melalui penerapan model *Game Based Learning (GBL)* berkembang positif sesuai indikator utama, yaitu rasa ingin tahu, kelancaran, keluwesan, dan keaslian pada pembelajaran matematika. Melalui kegiatan ini, siswa inklusi juga belajar untuk menghadapi tantangan, mengambil inisiatif yang mengasah kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan hasil penelitian perlunya penerapan model pembelajaran yang aktif dan partisipatif untuk menumbuhkan potensi bagi siswa inklusi. Potensi-potensi ini menjadi indikator penting yang memungkinkan siswa inklusi menumbuhkan kreativitas yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan.

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang, dengan penuh rasa syukur dan, penulis berhasil menyelesaikan skripsi berjudul “Analisis Penerapan Model Pembelajaran *GBL* Dalam Menumbuhkan Kreativitas Siswa Inklusi Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV B SD N 131/IV Kota Jambi”. Penulisan skripsi ini merupakan persyaratan awal untuk memulai penelitian di SDN 131/IV Kota Jambi, sebagai bagian dari tugas dalam Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi.

Penulis sadar bahwa tercapainya skripsi ini tidak mungkin tanpa dukungan dari pihak lain. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT, kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Mahmuzi dan Ibu Nirdiana, S.Pd, serta kepada saudara saya, Teguh Okni Pratama, S.E, M.M dan Tegar Dwi Saputra, S.Pd, yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam perjalanan Pendidikan saya. Selanjutnya, terimakasih untuk teman teman terdekat saya, teman Angkatan yang juga ikut andil menemani dalam pembuatan skripsi ini. Terimakasih juga kepada infoman dan SDN 131/IV Kota Jambi tempat penulis melakukan penelitian. Tidak lupa, saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri atas keteguhan hati selama perjalanan ini.

Selain itu, penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada semua pihak yang turut membantu, membimbing dan memberikan arahan selama penyusunan skripsi ini. Terima kasih kepada Ibu Dr. Dra. Hj. Destrinelli, M.Pd. selaku pembimbing I, dan Ibu Violita Zahyuni, M.Pd. selaku pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran dan ketelitian. Penulis juga

ingin berterima kasih kepada Ibu Dr. Dra. Hj. Destrinelli, M.Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Jambi, yang telah memberikan bimbingan kepada mahasiswanya. Tak lupa, terima kasih juga kepada seluruh dosen di lingkup program studi PGSD dan staf karyawan PGSD yang telah memberikan ilmu dan pendidikan. Demikian juga kepada teman-teman sejawat dan seluruh mahasiswa PGSD FKIP Universitas Jambi yang telah memberikan motivasi dan bantuan dalam penyusunan skripsi ini. Semua kontribusi ini sangat berarti bagi penulis.

Muara Bulian, Juni 2025

Yozan Trio Mahendra
NIM. A1D121097

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
SURAT PENGESAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORITIK.....	12
2.1 Kajian Teoritis	12
2.1.1. <i>Game Based Learning (GBL)</i>	12
2.1.2. Kreativitas	19
2.1.3. Pendidikan Inklusi	23
2.1.4. Pembelajaran Matematika	26
2.2 Penelitian Relevan	28
2.3 Kerangka Berpikir	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
3.2 Pendekatan dan Jenis Penelitian	32
3.3 Data dan Sumber Data	33
3.4 Teknik Pengumpulan Data	33
3.5 Validitas Data	38

3.6	Teknik Analisis Data.....	39
3.7	Prosedur Penelitian	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		44
4.1	Deskripsi Lokasi.....	44
4.2	Deskripsi Objek Penelitian.....	46
4.3	Deskripsi Temuan Penelitian.....	48
4.4	Pembahasan	72
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN		82
5.1	Simpulan.....	82
5.2	Implikasi Penelitian	85
5.3	Saran.....	86
DAFTAR RUJUKAN.....		88
LAMPIRAN.....		91

DAFTAR GAMBAR

Bagan	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	31

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Matrik Penelitian Relevan.....	28
3.1 Lembar Pedoman Observasi Guru	34
3.2 Lembar pedoman observasi Siswa Inklusi.....	36
3.2 Lembar Pedoman Wawancara Guru.....	38
3.3 Lembar Pedoman Wawancara Siswa Inklusi	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian	91
2. Surat Bukti Penelitian	92
3. Hasil Cek Turnitin	93
4. Dokumentasi Penyerahan Surat Izin Penelitian	94
5. Lembar Pedoman Wawancara Guru.....	95
6. Lembar Pedoman Wawancara Siswa Inklusi	98
7. Dokumentasi Kegiatan Wawancara Bersama Wali Kelas IV B SD N 131/IV Kota Jambi.....	99
8. Dokumentasi Kegiatan Wawancara Siswa Inklusi.....	100
9. Dokumentasi Penelitian	102
10. Modul Ajar	104

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan inklusi adalah Proses pembelajaran yang dirancang untuk mengatasi tantangan pendidikan bagi anak dengan kebutuhan khusus di sekolah umum atau reguler, serta memanfaatkan sumber daya yang tersedia untuk memberikan peluang bagi mereka dalam mempersiapkan kehidupan di masyarakat (Nurfadhillah S, dkk 2021: 14). Pendidikan inklusi ialah suatu strategi yang sangat vital dalam metode pendidikan modern, karena menekankan pentingnya akses pendidikan bagi semua anak, tanpa terkecuali. Ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2009 Pasal 3 (1) seluruh siswa yang menunjukkan perbedaan fisik, emosi, mental, sosial, atau yang menyimpan bakat kecerdasan atau bakat luar biasa diizinkan untuk menerima pendidikan inklusif di lembaga pendidikan yang selaras dengan kebutuhan dan potensinya. Maka dalam konteks ini, setiap siswa, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus, diberikan kesempatan yang setara untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Siswa inklusi atau anak berkebutuhan khusus yakni anak yang secara fisik, psikologi, kognitif atau sosial terhambat berbeda dengan anak-anak lainnya untuk mencapai kebutuhan dan keahlian semaksimal mungkin, sama halnya dengan gangguan berbicara, cacat tubuh, retardasi mental dan gangguan emosional. Maka dari itu mereka memerlukan pelayanan pendidikan dan proses pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan mereka.

Proses pembelajaran dalam sekolah inklusi hampir sama dengan sekolah

umum lainnya. Hal yang membedakan yakni tiap kelas pada sekolah inklusi terdapat guru mitra atau *shadow teacher* dengan berfokus memandu peserta didik inklusi (Arriani, F., 2021). Pada proses belajar mengajar di sekolah inklusi, kurikulum dipergunakan terdapat dua jenis yakni modifikasi kurikulum sebagian dan modifikasi kurikulum keseluruhan (Prastiwi, Z., & Abduh, M. 2023: 672). Modifikasi yang dilakukan seperti modul ajar yang direvisi berdasarkan tingkat kemampuan anak. Siswa yang memiliki berkebutuhan khusus maka perlu melakukan modifikasi dan di desain yang berbeda dengan kurikulum siswa reguler untuk menyesuaikan dengan kebutuhannya, sementara siswa yang berada pada rentang kecerdasan normal atau reguler tidak diperlukan memodifikasi kurikulum. Prastiwi, Z., & Abduh, M. (2023: 672) mengemukakan bahwa penerapan belajar mengajar inklusi diterapkan dengan beberapa tahapan yakni, tahap pra-pembelajaran (pendahuluan), tahap penyampaian materi (kegiatan inti), dan penilaian hasil belajar (kegiatan penutup).

Kreativitas pada peserta didik inklusi di sekolah dasar merupakan kemampuan yang penting untuk dikembangkan karena dapat membantu mereka mengatasi tantangan belajar dan mengekspresikan diri secara lebih optimal. Kreativitas memungkinkan siswa inklusi untuk menemukan berbagai cara alternatif dalam memahami materi, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Kreativitas siswa dapat dilatih sejak dini, salah satunya dengan melalui pendidikan. Menurut Sit, M. (2024: 41) Kreativitas yaitu kesiapan yang dipunyai individu agar merealisasikan suatu ide/produk baru sehingga memiliki nilai guna, dimana hasil dari ide atau produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya

perangkuman, tetapi mencakup dibentuk pola baru dan penggabungan informasi yang telah diperoleh dari pengalaman sebelumnya.

Dalam mengembangkan kreativitas ini, lingkungan belajar harus inklusif dan metode serta model pembelajaran yang diterapkan perlu disesuaikan dengan karakteristik masing-masing siswa. Model pembelajaran yang interaktif dan fleksibel, seperti seni, permainan, dan kegiatan berbasis proyek, dapat membantu siswa inklusi mengeksplorasi potensi kreatif mereka tanpa tekanan. Guru berperan penting dalam memberikan adaptasi dan bimbingan yang diperlukan, serta memastikan bahwa setiap aktivitas dapat diakses oleh seluruh siswa. Selain itu, suasana kelas yang positif dan mendukung, di mana siswa inklusi merasa dihargai dan diterima, akan mendorong mereka untuk lebih berani bereksperimen dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, kreativitas siswa inklusi dapat berkembang secara holistik, mendukung kemandirian, rasa percaya diri, serta kemampuan mereka untuk beradaptasi dan berpikir secara inovatif dalam menghadapi berbagai situasi belajar di sekolah.

Pembelajaran matematika lazimnya dikategorikan sebagai proses yang kaku, monoton, bahkan kurang menarik terhadap siswa. Bellaiano, R., dkk. (2024: 139) memaparkan sejumlah peserta didik merasa bahwa materi matematika hanya berkaitan dengan rumus-rumus dan perhitungan yang membingungkan, sehingga menimbulkan persepsi negatif dan mengurangi motivasi belajar mereka, pandangan ini pada akhirnya mengakibatkan rendahnya tingkat partisipasi aktif siswa dalam kelas serta terbatasnya ruang mengasah kreativitas. Maka, matematika sangat perlu untuk pembelajaran bahwa matematika dapat meningkatkan kemampuan kreativitas siswa. Sebagai akibatnya, perlu tersedianya

inovasi dalam metode dan model pembelajaran yang mampu mengubah paradigma pembelajaran matematika menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan model pembelajaran *Games Based Learning (GBL)*.

Model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* merupakan model terobosan berinovasi pada dunia pendidikan yang menggabungkan pemrosesan pembelajaran dengan bermain (Arrahman, T., dkk. 2024: 84). Melalui model ini, pembelajaran matematika dapat dikemas dalam bentuk permainan yang mengintegrasikan unsur kompetisi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Dengan begitu, siswa tidak lagi hanya terpaku pada hafalan dan penerapan rumus, tetapi mereka juga diajak untuk berpikir kritis, kreatif, serta lebih antusias dalam memecahkan persoalan yang diberikan. Model pembelajaran *GBL* menyuguhkan ruang untuk para peserta didik untuk mengeksaminasi pikiran baru, guna tercipta strategi, dan berkolaborasi dengan teman-teman sekelasnya, sehingga suasana belajar menjadi lebih dinamis dan berpusat pada siswa. Inovasi ini sangat penting diterapkan, terutama dalam konteks pembelajaran matematika di SD, agar mampu memfasilitasi perkembangan kemampuan kognitif dan afektif siswa secara seimbang.

Melalui penerapan model *GBL*, siswa diajak untuk terlibat secara langsung dalam permainan yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga mampu merangsang kreativitas dan dalam proses pembelajaran matematika, serta kemampuan mereka dalam berpikir secara analitis. *GBL* berperan penting dalam menghadirkan skenario pembelajaran yang menantang dan memotivasi siswa untuk mencari solusi inovatif terhadap permasalahan yang disajikan dalam

permainan. Misalnya, dengan memanfaatkan permainan berbasis angka atau logika, siswa dapat berlatih mengeksplorasi berbagai cara penyelesaian masalah, mengembangkan strategi, dan melihat satu permasalahan dari berbagai sudut pandang. Proses ini bukan hanya melatih proses kognitif peserta didik, melainkan juga mengasah keterampilan berpikir kreatif yang sangat diperlukan dalam aktivitas harian.

Dengan kata lain, *GBL* juga memungkinkan peserta didik untuk membuat keputusan secara mandiri, belajar dari kesalahan, dan bereksperimen dengan ide-ide baru tanpa takut gagal, karena keadaan pada proses pembelajaran yang tercipta lebih terbuka dan menyenangkan. Dengan demikian, *GBL* tidak hanya berperan sebagai model untuk memahami konsep-konsep matematika, akan tetapi, sebagai sarana untuk menumbuhkan kreativitas siswa secara holistik. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang menitikberatkan pada pengembangan potensi individu secara optimal, sehingga siswa dapat menjadi pribadi yang inovatif, kreatif, dan mampu beradaptasi dengan berbagai tantangan di masa depan. Menurut Paulina, C., dkk. (2023) penggunaan model pembelajaran *GBL* turut berkontribusi dalam upaya mereduksi stigma negatif yang melekat pada matematika sebagai disiplin ilmu yang kompleks dan menjemukan sehingga mengubah menjadi lingkungan belajar yang menyenangkan. Peserta didik merasakan sendiri bahwa pembelajaran matematika dapat membangkitkan minat dan keyakinan diri yang kuat. Hal ini akan memotivasi siswa untuk berinvestasi lebih banyak dalam pembelajaran dan menyenangkan untuk belajar matematika terutama pada siswa inklusi.

Salah satu sekolah dasar yang menerapkan pendidikan inklusi yakni SD

Negeri 131/I Kota Baru. SD Negeri 131/I Kota Baru melaksanakan pembelajaran yang berbeda dengan sekolah dasar lainnya, Sekolah dasar ini menyelenggarakan dan menerima siswa yang memiliki berkebutuhan khusus. SDN 131/I Kota baru melaksanakan proses pembelajaran yang baik dan inovatif, memberikan fasilitas *shadow teacher* (guru pendamping) kelas untuk membantu siswa inklusi pada saat belajar mengajar.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari observasi dan wawancara pada tanggal 13 September 2024 yang penulis lakukan secara langsung di SD Negeri 131/IV Kota Jambi, ibu EW selaku wali kelas IV B, mengatakan “Saya tertarik menggunakan model *Game Based Learning* atau model *GBL* ini karena menurut saya dengan model ini membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami dengan disertai dengan bermain, terutama bagi siswa berkebutuhan khusus, sehingga pada saat kegiatan belajar mereka lebih aktif, senang, dan mudah memahami konsep matematika yang abstrak, jadi model ini tidak hanya tertuju pada siswa inklusi saja tetapi dapat diserap dan dirasakan oleh siswa yang normal lainnya. saya memilih permainan dengan aturan sederhana agar mudah diikuti oleh seluruh peserta didik baik peserta didik normal maupun peserta didik inklusi, bahkan terbukti bermanfaat dalam menumbuhkan kemandirian, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta pola pikir terbuka dalam memecahkan masalah walaupun tetap didampingi oleh guru *shadow* nya”.

Berdasarkan observasi langsung di kelas IV B SD Negeri 131/IV Kota Baru, suasana belajar tampak hidup dan interaktif. Interaksi antara guru dan siswa, termasuk siswa inklusi terjalin dengan baik. Ibu EW selaku wali kelas IV B terlihat memberikan perhatian yang profesional kepada setiap siswa, dengan

sesekali memberikan instruksi atau bantuan secara individual kepada siswa inklusi RA, EA, AG, dan MF sesuai dengan kebutuhan mereka. Kehadiran *shadow teacher* juga memberikan dukungan signifikan, terlihat mendampingi siswa berkebutuhan khusus selama proses pembelajaran, memastikan mereka tetap fokus dan terlibat dalam aktivitas yang berlangsung.

Di kelas IV B SD Negeri 131/IV Kota Jambi ini terdapat jumlah siswa keseluruhannya yaitu 33 anak. Didalam 33 siswa terdapat 4 orang siswa yang spesial atau memiliki kebutuhan khusus diantaranya yaitu, RA memiliki jenis kebutuhan khusus *autis*, EA memiliki jenis kebutuhan khusus IQ rendah atau *slow learning*, AG memiliki jenis kebutuhan khusus *HD/hyperactive*, dan MF memiliki jenis kebutuhan khusus *autis*.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM) di SDN 131/IV Kota Jambi pada kelas IV B telah berjalan optimal dengan penggunaan media dan model yang inovatif. Salah satu model pembelajaran yang mendukung siswa inklusi saat pelaksanaan pembelajaran yaitu model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)*, yang mana keunggulan pada model pembelajaran ini menggabungkan gaya belajar siswa disertai bermain dan belajar dengan begitu pengalaman belajar dengan unsur menyenangkan. Para siswa secara umum menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, terutama saat model *Game Based Learning (GBL)* diterapkan dalam mata pelajaran matematika. Terlihat adanya kolaborasi dan interaksi positif antar siswa, baik reguler maupun inklusi dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan melalui permainan. Semua siswa berpartisipasi aktif sesuai dengan kemampuan masing-masing. Kondisi kelas secara fisik tertata rapi dan kondusif untuk belajar, dengan materi pembelajaran yang relevan dan menarik.

Sejalan dengan itu wali kelas IV B SDN 131/IV Kota Jambi mengimplementasikan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* pada mata pelajaran Matematika dengan bertujuan Penggunaan *GBL* dalam pembelajaran menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam partisipasi siswa. Indikatornya meliputi penuntasan tugas-tugas yang diberikan, termasuk kuis dan lembar kerja, serta efisiensi waktu pengerjaan. Observasi ini mengarah pada kesimpulan bahwa *GBL* berkontribusi pada peningkatan minat siswa terhadap mata pelajaran matematika.

Mengacu pada uraian latar belakang di atas, oleh karena itu peneliti memutuskan melakukan penelitian dengan judul “Analisis Penerapan Model *GBL* Dalam Menumbuhkan Kreativitas Siswa Inklusi Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV B SD N 131/IV Kota Jambi”. Penelitian ini dipandang penting untuk mengungkap bagaimana analisis pemanfaatan model *GBL* dalam menumbuhkan kreativitas siswa inklusi, khususnya pada mata pelajaran matematika di kelas IV B SD Negeri 131/IV Kota Jambi. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan mendalam mengenai pemanfaatan model *GBL* yang digunakan guru dalam merancang suasana pembelajaran yang kreatif, serta tantangan yang mereka hadapi dalam proses tersebut.

Dengan mengkaji analisis pemanfaatan model *GBL* dalam konteks inklusi ini, diharapkan penelitian ini turut berkontribusi bagi pengembangan model pembelajaran yang lebih inklusif bahkan inovatif di sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran matematika. Hal ini akan mendukung tercapainya pendidikan yang adil dan merata bagi semua anak, tanpa memandang perbedaan kemampuan atau latar belakang mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *GBL* dalam menumbuhkan kreativitas belajar siswa inklusi pada mata pelajaran matematika oleh guru di kelas IV B SD Negeri 131/IV Kota Jambi?
2. Bagaimana kreativitas siswa inklusi pada mata pelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran *GBL* di kelas IV B SD Negeri 131/IV Kota Jambi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *GBL* dalam menumbuhkan kreativitas siswa inklusi pada mata pelajaran matematika di kelas IV B SD Negeri 131/IV Kota Jambi.
2. Menganalisis kreativitas siswa inklusi pada mata pelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran *GBL* di kelas IV B SD Negeri 131/IV Kota Jambi.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dalam penelitian ini adalah dapat memberikan dampak yang baik terhadap lembaga khususnya komponen yang ada didalamnya, sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat langsung bagi

siswa inklusi dengan meningkatkan kreativitas belajar mereka dalam mata pelajaran matematika. Dengan pemanfaatan model pembelajaran *GBL* yang lebih optimal dan strategi pembelajaran yang sesuai, diharapkan peserta didik inklusi akan lebih mudah memahami konsep matematika dan merasa lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri dan kreatif.

2. Manfaat bagi Guru

Penelitian ini memberikan wawasan bagi guru tentang pentingnya menumbuhkan kreativitas siswa inklusi, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Guru dapat memahami strategi-strategi pembelajaran yang lebih efektif dan mengetahui cara mengatasi tantangan yang muncul dalam pembelajaran inklusi. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi dalam meningkatkan kompetensi guru dalam menghadapi beragam karakteristik siswa inklusi.

3. Manfaat bagi Sekolah

Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk mengembangkan program pendidikan inklusi yang lebih baik. Sekolah dapat memperkuat sistem dukungan bagi siswa inklusi dan memperbaiki kebijakan serta fasilitas yang mendukung proses pembelajaran yang lebih inklusif dan kreatif, sehingga melakukan optimalisasi lingkungan pembelajaran untuk menunjang perkembangan akademis seluruh peserta didik.

4. Manfaat bagi Penulis

Penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti atau penulis dalam memperluas pemahaman mengenai pendidikan inklusi dan pemanfaatan model pembelajaran *GBL* dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Selain itu, penelitian ini juga menjadi pengalaman berharga dalam melaksanakan studi kualitatif, yang dapat memperkaya keterampilan peneliti dalam melakukan penelitian serupa di masa mendatang.

BAB II

LANDASAN TEORITIK

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1. Game Based Learning (GBL)

1. Model Pembelajaran *Game Based Learning (GBL)*

Model pembelajaran adalah perencanaan yang diterapkan dalam pembentukan kurikulum dalam waktu jangka panjang, mendesain pembelajaran, dan membimbing pembelajaran kelas (Aulia, W., dkk, 2024: 660). Sedangkan menurut Putri, K. M. F., dkk. (2024: 2) model pembelajaran yakni suatu rancangan pembelajaran dengan isinya meliputi strategi pembelajaran, metode pembelajaran, dan teknik-teknik guna menunjang proses pembelajaran peserta didik di kelas dalam jangka waktu satu semester.

Model-model pembelajaran memberikan kerangka kerja yang sangat berguna dalam mengatur berbagai kegiatan pembelajaran, terutama untuk siswa inklusi dalam mata pelajaran matematika. Dalam menggunakan model inovatif, interaksi antara guru dan peserta didik menjadi lebih terstruktur, memungkinkan guru untuk memenuhi aktivitas kebutuhan khusus mereka dengan lebih baik. Banyak model pembelajaran yang bisa digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran salah satu diantaranya adalah *Game Based Learning (GBL)*.

Menurut Arrahman, T., dkk (2024: 2) Model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* yakni model pembelajaran yang memiliki terobosan pada dunia pendidikan yang menggabungkan proses belajar mengajar melalui bermain. Pendekatan ini menggabungkan elemen permainan dalam pembelajaran, sehingga proses belajar lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Sedangkan

menurut Aoliyah (2023:33) memaparkan bahwa *Game Based Learning (GBL)*, atau pembelajaran berbasis *game* adalah suatu metode pembelajaran yang memanfaatkan unsur-unsur permainan atau game dalam proses pendidikan.

Model pembelajaran berbasis game telah berkembang menjadi pendekatan inovatif yang sangat efektif, terutama dalam mendukung siswa inklusi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam penyelesaian masalah matematika. Pendekatan ini menggabungkan elemen permainan yang interaktif dan menarik, yang tidak hanya memfasilitasi keterlibatan aktif semua siswa, termasuk siswa dengan kebutuhan khusus, tetapi juga mengatasi mereka memahami konsep-konsep yang mungkin kompleks dengan cara yang lebih mudah diakses. Dengan menyediakan pengalaman belajar yang jauh lebih riang, fleksibel, metode ini memungkinkan siswa inklusi untuk belajar sesuai dengan kemampuan mereka, sambil meningkatkan sikap percaya diri dan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah tanpa bantuan orang lain.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)*, terbukti efektif guna meningkatkan kemampuan siswa menyelesaikan hambatan contohnya pada pembelajaran matematika. Ini penting karena matematika sering kali dianggap menakutkan bagi siswa. Maka dari itu, pendidik perlu mengembangkan pembelajaran yang lebih nyaman dan menyenangkan. Melalui *Game Based Learning (GBL)*, guru bisa menggabungkan pembelajaran dengan elemen permainan, yang mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif dan terlibat. Di samping itu, model ini juga membantu peserta didik mempraktikkan pemecahan masalah dalam konteks permainan, sehingga belajar menjadi lebih menarik dan relevan.

2. Karakteristik Model *Game Based Learning (GBL)*

Menurut (Permana, 2023: 317) *games based learning* lebih dari sekedar model namun memiliki karakteristik yang mendasari pembelajaran seperti:

- a. Atraktif dan membangkitkan antusiasme siswa
- b. Dalam masa pembelajaran
- c. Model *Game Based Learning (GBL)*, dapat memberikan dampak yang signifikan
- d. Kesulitan pembelajaran akan bervariasi, tergantung pada setiap *game*
- e. *Game Based Learning (GBL)*, akan mendorong interaksi antar peserta didik dan memfasilitasi umpan balik dalam pembelajaran
- f. *Game Based Learning (GBL)*, Akan membangun interaksi sosial dan kerja sama antar peserta didik, sehingga keterampilan sosial mereka akan berkembang.

Sedangkan menurut (Wibawa, A. C. P., dkk., 2021:20) karakteristik inovasi pembelajaran *Game Based Learning (GBL)*, seperti:

1) Menarik dan mengasyikkan

Metode pembelajaran yang menggunakan permainan dapat memudahkan siswa dalam menguasai materi serta mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih atraktif. Ketika peserta didik berminat, mereka akan dengan mudah menyerap materi secara dengan sendirinya. Perihal ini membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien.

2) Berdasarkan pengalaman

Penerapan model pembelajaran *GBL* tidak bisa dilakukan begitu saja, melainkan dengan diselenggarakan pelatihan dan bimbingan agar peserta didik dapat memahami isi *game* tersebut. Dalam model ini, siswa akan belajar memahami melalui proses dalam *trial and error* dan jika mengalami kegagalan, mereka akan mencoba kembali dengan strategi atau pendekatan beragam untuk mencapai tujuan atau misinya.

3) Menantang

Peserta didik harus belajar sebuah kecenderungan yang terlihat ketika menghadapi kendala, mereka harus mampu menyelaraskan diri dan beradaptasi. Keterampilan keadaan ini akan sangat berguna di masa depan, karena mereka akan menghadapi berbagai tantangan dalam pembelajaran, dari yang mudah hingga yang lebih sulit.

4) Interaktif dan umpan balik

Model pembelajaran *GBL* memungkinkan siswa berinteraksi satu sama lain melalui permainan interaktif. Proses umpan balik membantu siswa menyadari dampak dari tindakan yang mereka lakukan dan memperoleh pelajaran dari kesalahan atau kegagalan yang terjadi.

5) Adanya sosial dan kerjasama

Model pembelajaran *GBL* diharapkan dapat memperkuat komunikasi dan kerja sama di antara siswa. Kolaborasi yang intens diharapkan dapat mengembangkan keterampilan sosial peserta didik.

Model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* muncul sebagai terobosan dan alternatif untuk proses. Pendekatan ini membuat siswa tidak cepat merasa

bosan, karena pembelajaran menjadi lebih menarik. Sebagai hasilnya, model ini mampu memicu semangat belajar, dengan demikian hasil pembelajaran lebih maksimal dan efisien.

3. Kelebihan dan Kekurangan Model *Game Based Learning (GBL)*

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik unik yang tentunya mempengaruhi kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* juga memiliki keunggulan dan keterbatasan.

Terdapat kelebihan dan kekurangan dalam model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* (Hayu Ika Anggraini, & Nurhayati, 2021: 1892):

a. Kelebihan

- 1) Peserta didik bisa berhubungan lebih berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran
- 2) Isinya lebih jelas dipahami oleh siswa
- 3) Penjelasan lebih mudah dicerna oleh siswa
- 4) Membangun suasana pembelajaran yang penuh keceriaan, antusiasme, dan kenyamanan
- 5) Memperkuat semangat kebersamaan dan keharmonisan di antara peserta didik
- 6) Memberikan kemudahan bagi guru untuk menginspirasi siswa agar belajar lebih giat.

Pendekatan yang menggunakan permainan memiliki kontribusi yang signifikan dalam sektor pendidikan. Sedangkan menurut Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023: 626) kelebihan-kelebihan model *Game Based Learning*,

yakni:

- 1) Siswa dapat meningkatkan kemampuan berinteraksi dan berkontribusi langsung dalam kegiatan pembelajaran
- 2) Kontennya mudah dicerna oleh peserta didik
- 3) Peserta didik berkontribusi dalam pendidikannya
- 4) Mewujudkan lingkungan belajar yang menyenangkan, cerah, dan penuh semangat
- 5) Menumbuhkan rasa solidaritas dan kebersamaan di lingkungan siswa
- 6) kesempatan yang tepat untuk mendukung bagi guru untuk memfasilitasi dan mengarahkan siswa dalam belajar.

b. Kekurangan

- 1) Memerlukan waktu lebih lama karena tidak semua siswa dengan cepat memahami dan menguasai cara menjalankan permainan
- 2) Menjadi tidak kondusif jika guru tidak dapat menciptakan ketertiban
- 3) Guna memelihara suasana kelas yang positif, pengajar lebih banyak usaha dalam menyiapkan dan membimbing siswa (Hayu Ika Anggraini, Nurhayati, 2021: 1892).

Selanjutnya kekurangan model *Game Based Learning (GBL)*, menurut Pambudi, G. (2022), sebagai berikut:

- 1) Memerlukan peralatan dan sumber belajar tambahan.
- 2) Kondisi kelas seringkali tidak mendukung proses pembelajaran.
- 3) Memerlukan durasi pembelajaran yang cukup panjang.
- 4) Pengaturan pembelajaran harus dirancang secermat mungkin.

4. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Game Based Learning (GBL)*

Menurut Septianing, I., dkk. (2024) ada beberapa tahap-tahap dalam penerapan model pembelajaran *game based learning (GBL)*, yaitu:

a. Sesi persiapan dan memilih game sesuai topik

Pada kesempatan ini, mempersiapkan materi pembelajaran yang disuguhkan, *game* apa yang akan digunakan, dan media apa yang diterapkan pada saat proses belajar mengajar.

b. Menjelaskan konsep dari topik pembelajaran yang akan disampaikan

Penyampaian konsep memberi peserta didik pedoman jelas saat pembelajaran dimulai.

c. Sesi bermain

Pada sesi ini peserta didik akan dilibatkan dalam kegiatan belajar yang interaktif melalui permainan yang telah disiapkan menggunakan aplikasi.

d. Merangkum pengetahuan

Setelah selesai melakukan *game*/bermain sebagai bentuk evaluasi, peserta didik akan diminta untuk menyusun rangkuman dari apa yang telah mereka dapatkan setelah bermain *game* edukasi, sehingga dapat mengukur tingkat pemahaman mereka terhadap materi.

e. Sesi evaluasi

Pada sesi terakhir ini, pendidik akan melakukan evaluasi diri terhadap efektivitas penyampaian materi dan keseluruhan proses pembelajaran yang telah berlangsung.

2.1.2. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas dalam belajar seringkali dipersepsikan sebagai sebuah keahlian yang berlandaskan pada bakat alami, di mana hanya mereka yang memiliki bakat yang dapat mengembangkan ide-ide baru. Persepsi ini tidak secara utuh tepat, meskipun pada faktanya tampak bahwa beberapa orang mempunyai keahlian untuk menghasilkan ide-ide baru dengan cepat dan beragam. Sebenarnya, Sifat dasar setiap individu mencakup kemampuan untuk berpikir kreatif. Menurut Bara (2019: 41) kreativitas adalah suatu kemampuan seseorang menghasilkan karya atau ide yang tidak hanya baru, tetapi juga memiliki nilai tambah dan relevan dengan konteksnya. Kreativitas juga salah satu kunci utama keberhasilan seseorang untuk mencapai kehidupan yang sukses (Witarsa, R., dkk., 2024). Seseorang dengan tingkat kreativitas yang rendah biasanya mengalami kesulitan dalam menemukan metode-metode baru untuk mengatasi masalah-masalah yang dihadapinya sehingga kreativitas siswa harus diberikan ruang yang cukup sejak siswa di tingkat Sekolah Dasar (SD) (Witarsa, R., dkk., 2024).

Menurut Lestari, Ika &, Linda Zakiah (2019) dari segi kognitifnya, kreativitas ialah kemampuan menghasilkan ide-ide yang berpikir adaptif, luwes, keaslian dan perincian sedangkan dari segi afektifnya, kreativitas ditandai oleh dorongan yang kuat untuk mencapai tujuan, minat yang tinggi terhadap hal-hal baru, kemampuan mengelola tugas kompleks, keberanian mengambil risiko, ketekunan, apresiasi terhadap estetika, *sense of humor*, semangat eksplorasi, serta sikap menghargai diri sendiri dan orang lain. Sedangkan menurut Makmur dalam Kusuma, I. (2021). Kreativitas yakni proses yang mengharuskan penyeimbangan

dan aplikasi dari ketiga komponen utama yakni kecerdasan analis, kreatif dan praktis. Kombinasi yang tepat dari beberapa aspek ini menghasilkan kecerdasan yang menunjang kesuksesan. Kreativitas berkaitan dengan individu inovatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif dan dukungan juga dorongan dari lingkungan menghasilkan karya inovatif.

Menurut Masganti, dkk. (2019: 2) kreativitas ialah kemampuan unik manusia untuk mengeluarkan gagasan baru dan karya yang belum pernah ada sebelumnya. Proses kreatif ini melibatkan interaksi kompleks antara pikiran sadar dan bawah sadar, dimana individu menggabungkan pengalaman masa lalu, pengetahuan yang ada, dan imajinasi untuk menciptakan sesuatu yang inovatif. Melalui proses eksplorasi, eksperimen, dan sintesis, individu kreatif mampu membentuk pola-pola pemikiran baru yang melampaui batas-batas konvensional, sehingga menghasilkan karya-karya yang berguna dan bernilai bagi masyarakat. Kreativitas merupakan proses mental yang unik, dimana individu mampu menghasilkan gagasan-gagasan orisinal dan efektif melalui imajinasi, fleksibilitas, dan pemikiran yang tidak konvensional (Junaidi, A. D. 2022: 57).

Berpijak pada analisis para ahli, disimpulkan bahwa kreativitas dalam belajar bukan hanya didasarkan pada bakat alami, melainkan merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu. Kreativitas melibatkan penggunaan imajinasi, interaksi dengan lingkungan, serta menghasilkan ide- ide baru yang bermakna. Selain itu, kreativitas memerlukan keseimbangan antara kemampuan analitis, kreatif, dan praktis, yang bersama-sama mendukung kecerdasan untuk mencapai kesuksesan. Seseorang dengan rendahnya kreativitas yang tidak memadai akan sulit dalam menyelesaikan masalah, sementara

keaktivitas yang tinggi melibatkan keberanian mengambil risiko, motivasi kuat, serta keterbukaan terhadap pengalaman baru dan ide-ide segar.

2. Ciri-ciri Kreativitas

Menurut Munandar dalam Lestari, Ika & Linda Zakiah (2019) menjelaskan mengenai ciri-ciri kemampuan bersikap kreatif yang terdiri dari rasa ingin tahu, imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, sifat berani mengambil resiko, dan sifat menghargai. Sedangkan menurut Ciri-ciri kreativitas menurut Susanto dalam Fitri, Y. M., & Mayar, F (2019) Ciri-ciri kreativitas dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu: pertama, ciri-ciri yang berkaitan dengan kemampuan berpikir atau berpikir kreatif (*divergen*), yang mencakup kecakapan untuk mengidentifikasi berbagai kemungkinan jawaban dari suatu permasalahan dengan fokus pada kuantitas, ketepatan, serta keberagaman jawaban. Kedua, ciri-ciri yang terkait dengan perilaku dan tindakan individu, yang dikenal sebagai aspek emosional dalam kreativitas.

Guilford dalam Ali, W. (2022) menyatakan bahwa sosok yang kreatif lebih banyak memiliki cara berpikir *divergen* dari pada *konvergen* yaitu cara berpikir seseorang yang meyakini bahwa hanya terdapat satu solusi untuk suatu masalah. Sedangkan Suyanto dalam Masganti, dkk (2019: 9) menjelaskan ciri-ciri anak yang memiliki kreativitas secara alami sehingga kita dapat lebih memahami potensi mereka, yaitu:

- a) Antusias menjelajahi lingkungan sekitarnya
- b) Penasaran dengan segala hal
- c) Terdapat rasa ingin tahu yang luas
- d) Menunjukkan sifat spontan dalam mengekspresikan pikiran dan perasaan

- e) Suka bertualang, selalu ingin sesuatu yang baru
- f) Suka membongkar benda-benda untuk melihat cara kerjanya
- g) Tidak pernah kehabisan ide untuk mengisi waktu
- h) Daya khayalnya sangat luas

Didasarkan pada pandangan para ahli tersebut, dari sini dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas memiliki karakteristik yang dapat dikelompokkan ke dalam aspek kognitif dan afektif. Karakteristik kognitif atau kemampuan berpikir kreatif (berpikir *divergen*) meliputi potensi untuk menghasilkan banyak alternatif solusi atas permasalahan, dengan penekanan pada kuantitas, variasi, dan relevansi solusi. Sementara itu, karakteristik afektif berkaitan dengan sikap dan perasaan seseorang, seperti rasa ingin tahu, keberanian mengambil risiko, imajinasi yang tinggi, dan kemampuan menghargai. Kreativitas juga sering muncul melalui perilaku eksploratif, suka bereksperimen, spontanitas, dan ketertarikan terhadap pengalaman baru, seperti yang tampak pada anak-anak yang secara alami senang menjajaki lingkungan mereka.

3. Indikator Kreativitas

Terdapat beberapa indikator kreativitas siswa Hidayati, S., & Restian, A. (2023) yaitu:

- a. Rasa ingin tahu (*curiosity*) yaitu rasa ingin tahu berbagai macam hal, menggali pemikiran serta hal baru. Menyajikan pertanyaan yang berkenaan dengan kejadian serta antusiasme menelusuri kebenaran.
- b. Kelancaran (*fluency*) ialah menjawab dengan segudang jawaban apabila terdapat pertanyaan, menguasai kata-kata, dapat dengan sigap mendeteksi kesalahan serta kelemahan suatu objek.

- c. Keluwesan (*flexibility*) ialah memperlihatkan peluang baru yang potensial pada pembelajaran di keseharian, menyajikan berbagai interpretasi terhadap suatu gambaran, visualisasi, mengelompokkan berbagai hal menurut pembagian kategori yang berbeda.
- d. Keaslian (*originality*) ialah menggagas konsep baru dan produk yang inovatif, mengevaluasi masalah dengan pemikiran orisinalnya.

Sedangkan menurut Aiman, U., dkk. (2024) memaparkan ada beberapa indikator kreativitas siswa yakni:

- a. Terdapat rasa ingin tahu yang luas
- b. Kerap mengajukan pertanyaan mendalam
- c. Menyumbang banyak ide kreatif
- d. Terbuka dan tidak ragu dengan pendapatnya
- e. Mempunyai nilai estetika
- f. Memiliki pendirian yang kuat dan tidak mudah dipengaruhi oleh opini orang lain.

2.1.3. Pendidikan Inklusi

1. Pengertian Pendidikan Inklusi

Kata inklusi berasal dari Bahasa Inggris yaitu *inclusion*, *inclusive*, yang berarti mengikutsertakan, melibatkan. Inklusi merupakan konsep yang berlawanan dengan eksklusif, yakni inklusi suatu tindakan untuk melibatkan semua pihak tanpa terkecuali. Dengan demikian, inklusi berarti menyatukan atau pembaruan. Inklusi berarti meraangkul keberagaman, menghargai perbedaan, dan menciptakan lingkungan yang terbuka bagi semua orang, tanpa memandang latar belakangnya baik RAS maupun perbedaan fisik atau psikis (Wijaya, M. M., & Supriyono,

2022).

Pendidikan inklusi ialah proses pembelajaran yang dialokasikan agar menangani kesulitan pendidikan terhadap peserta didik penyandang disabilitas di sekolah umum atau reguler dan mengelola sumber daya yang ada untuk memberikan peluang untuk menyongsong masa depan di dalam publik (Nurfadhillah S., 2023: 14).

Permendiknas Nomor 70 Tahun 2009 mendefinisikan pendidikan inklusif sebagai mekanisme penyelenggaraan pendidikan yang membuka pintu bagi seluruh siswa yang mengidap keterbatasan serta potensialitas talenta disaat ikut serta pada pembelajaran di satu lingkungan pendidikan umum serentak siswa lain.

2. Karakteristik Sekolah Dasar Inklusi

Menurut Hasani, I., dkk (2024) pendidikan inklusif memiliki beberapa karakteristik dapat diintegrasikan pada layanan pendidikan terhadap siswa ABK, karakteristik yang meliputi:

a. Kurikulum yang Fleksibel

Adaptasi kurikulum dalam layanan inklusif idealnya bukan hanya berfokus pada materi ajar, yang terpenting menghadirkan perhatian menyeluruh pada kebutuhan siswa. Materi ajar yang diberikan untuk siswa ABK perlu menyesuaikan dengan kurikulum yang memenuhi kebutuhannya. Kurikulum yang fleksibel dapat menjadi hal yang penting untuk memudahkan terhadap mereka yang belum mendapatkan layanan pendidikan terbaik, demi menunjang karir dan masa depan. Materi yang diberikan harus relevan dengan kebutuhan mereka, terutama yang berkaitan dengan keterampilan dan potensi pribadi mereka yang belum berkembang.

b. Pembelajaran yang Fleksibel

Pada kegiatan belajar mengajar, pembelajaran inklusif bisa memberikan pendekatan yang memudahkan anak berkebutuhan khusus untuk menangkap pelajaran yang baik hingga tingkat kapasitas mereka.

c. Sistem evaluasi yang dapat disesuaikan

Pada evaluasi, penilaian (evaluasi) dapat adil bagi semua siswa normal maupun siswa inklusi, tanpa memandang perbedaan kemampuan. Oleh karena itu, diperlukan komitmen dari pendidik dalam melaksanakan evaluasi.

d. Pembelajaran yang nyaman

Dalam proses pembelajaran, sekolah inklusi harus menciptakan suasana pembelajaran menjadi nyaman. Pembelajaran yang nyaman dapat memotivasi dan mendorong anak untuk terus mengembangkan bakat dan keterampilan mereka sesuai kapabilitas yang dimiliki.

3. Tujuan Sekolah Dasar Inklusi

Menurut Herawati, N. I. (2021) pendidikan sekolah inklusi memiliki tujuan yaitu:

- a. Menyediakan peluang sebesar-besarnya terhadap seluruh siswa dengan perbedaan fisik, sentimental, psikologis, dan interaksi, ataupun kemampuan pengetahuan serta kemampuan istimewa, sehingga mendapatkan pembelajaran berkualitas sesuai dengan mereka (siswa inklusi) butuhkan.
- b. Menciptakan pelaksanaan pembelajaran yang menghormati keberagaman serta bersifat inklusif untuk seluruh siswa.

Sedangkan menurut Hasani, I., dkk. (2024) beberapa alasan penting mengapa pendidikan inklusi diperlukan dalam mendukung pembelajaran pada siswa inklusi sebagai berikut:

- a. Semua siswa, baik yang memiliki cacat maupun tidak, memiliki hak yang sama untuk belajar secara berkelompok dengan anak-anak lain.
- b. Siswa seharusnya tanpa dibedakan secara ketat, melainkan dipandang sebagai individu yang memiliki kesulitan dalam belajar.
- c. Riset mengindikasikan siswa lebih tertarik mencapai prestasi yang baik di dalam maupun di luar kelas ketika siswa inklusi dalam lingkungan yang inklusif.
- d. Belum tersedia sekolah khusus dapat memberikan pengalaman yang sama dalam menghadapi tantangan di lembaga pendidikan umum.
- e. Setiap siswa memerlukan pendidikan yang memungkinkan mereka untuk membangun hubungan antar pribadi dan menata mereka untuk hidup dalam masyarakat.
- f. Pendidikan inklusi satu-satunya yang memiliki kemungkinan untuk mengurangi rasa kekhawatiran, menjalin hubungan sosial, komitmen, dan refleksi diri.

2.1.4. Pembelajaran Matematika

1. Pengertian Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika sangat penting untuk membangun dasar yang kuat agar siswa bisa memahami dan menguasai materi ke jenjang berikutnya. Matematika tidak hanya mengenai angka, rumus, serta bilangan, begitu pula mengenai pengembangan pemikiran analitis, skeptis serta inovatif. Melalui

pembelajaran matematika, peserta didik diperkirakan sanggup menerapkan keahliannya dalam menuntaskan masalah, baik pada konteks pendidikan maupun saat keseharian (Nisa, F. Z., & Rayungsari, M., 2024).

Menurut Fadillah, A. N. (2023) selain sekedar berhitung, pembelajaran matematika juga membantu siswa dalam pengembangan kemampuan berpikir analitis sehingga terhubungnya pengetahuan sebelum terdapat konsep yang baru, kemudian pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan dengan keseharian.

2. Tujuan Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika di sekolah memiliki tujuan, yaitu supaya siswa mempunyai keterampilan (Siswondo, R., & Agustina, L, 2021):

- a. Menggunakan bentuk dan sifat untuk berpikir, melakukan manipulasi matematis dengan abstraksi, membangun bukti, atau menganalisis proposisi dan pernyataan matematika.
- b. Pemecahan masalah yang mencakup pemahaman mendalam tentang masalah, merancang model matematika, menyempurnakan model, juga menginterpretasikan inovasi yang ditemukan.
- c. Menyampaikan anggapan dengan simbol, tabel, diagram, ataupun alat lainnya agar menggambarkan kondisi atau permasalahan.
- d. Berpendirian yang mengapresiasi peran matematika dalam kehidupan sehari-hari, seperti rasa ingin tahu, perhatian, ketertarikan pada matematika, serta ketekunan dan keyakinan pada kendala.

Pada pembelajaran matematika, tujuan utama bagi siswa adalah untuk memahami konsep-konsep matematika, merasa tertarik terhadapnya, dan mengaplikasikannya dalam menyelesaikan masalah. Siswa juga diharapkan untuk

menggunakan penalaran, membuat generalisasi, mengumpulkan bukti, serta memecahkan masalah. Selain itu, mereka diharapkan mampu menyampaikan ide menggunakan simbol matematika, memiliki sikap yang menghargai manfaat matematika dalam kehidupan, menunjukkan rasa ingin tahu, kepedulian, dan minat terhadap pembelajaran matematika, serta memiliki tekad dan kepercayaan diri dalam menyelesaikan masalah (Rahayu, N, 2024).

2.2 Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan mengacu pada studi-studi yang memiliki hubungan erat dengan karya penulis. Hal ini mencakup Studi sebelumnya yang memiliki kemiripan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan. Untuk menghindari terjadinya replikasi, peneliti melakukan pencarian dan analisis terhadap studi-studi yang telah ada sebelumnya. Melalui proses pencarian tersebut, diperoleh sejumlah penelitian yang relevan, yang akan dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 2.1 Matrik Penelitian Relevan

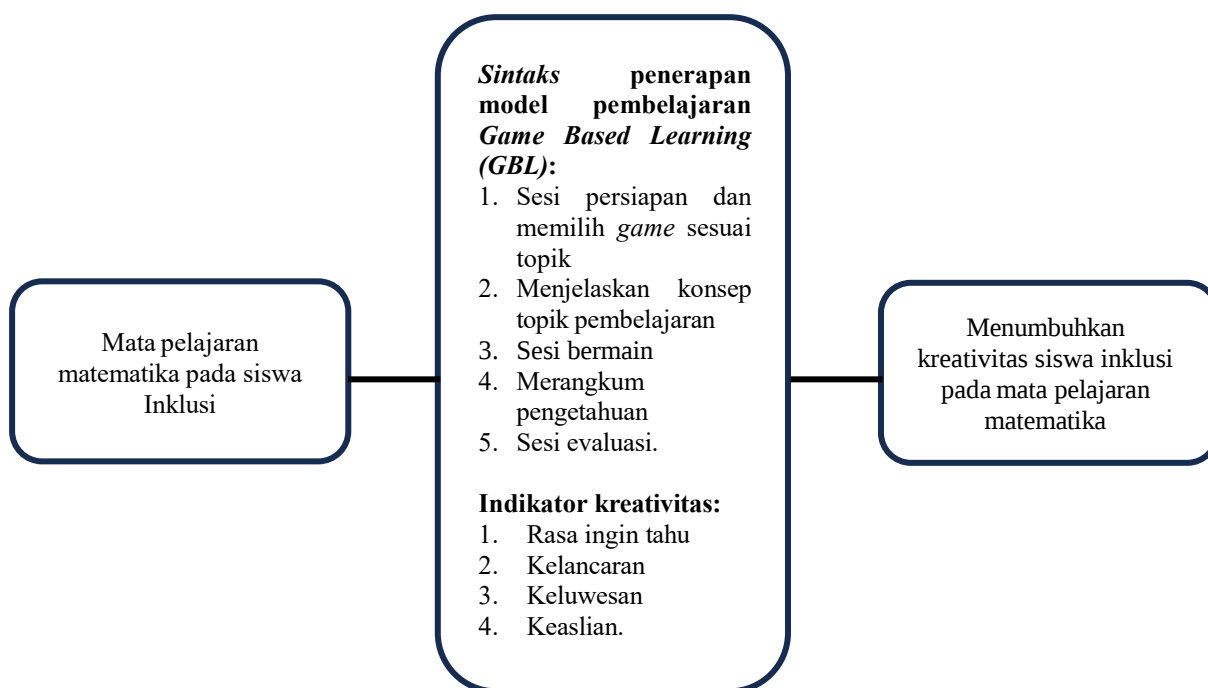
No	Peneliti	Judul	Tahun	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Putri, R, L., dkk	Penerapan Model Pembelajaran Digital <i>Game Based Learning (DGBL)</i> Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V	2024	Penelitian mengenai Penerapan Model Pembelajaran Digital <i>Game Based Learning (DGBL)</i> pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V menunjukkan bahwa model pembelajaran ini dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Melalui, observasi dan tes hasil aktivitas siswa mengungkapkan bahwa siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran saat menggunakan permainan digital. Dengan demikian, model pembelajaran Digital <i>Game Based Learning (DGBL)</i> terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep matematika dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.	Persamaan penelitian relevan pada objek penelitian dilakukan yaitu di sekolah dasar (SD) dan metode penelitian sama-sama menggunakan jenis penelitian kualitatif.	Perbedaan dari penelitian relevan dan penulis terletak pada peneliti atau penulis, tempat penelitian, teknik pengumpulan data hanya menggunakan observasi dan tes, dan penerapan model pembelajaran menggunakan digital.
2.	Yustina, A, F., & Yahfizham	<i>Game Based Learning</i> Matematika dengan Metode <i>Squid game</i> dan <i>Among us</i>	2023	<i>GBL</i> menyertakan aplikasi yang menciptakan pengalaman belajar dengan menggabungkan aspek video dan <i>game</i> . <i>GBL</i> menyediakan <i>platform</i> untuk pembelajaran berbasis pengetahuan dan pengalaman. Belajar melalui belajar saja tidak efisien dibandingkan dengan kombinasi ini. Membuat permainan edukatif bisa bermanfaat bagi siswa selain bersenang-senang. Hasilnya, siswa	Persamaan pada penelitian ini terletak pada sama-sama menggunakan model pembelajaran <i>Game Based Learning (GBL)</i> , selanjutnya metode penelitian pada penelitian ini sama menggunakan pendekatan kualitatif.	Perbedaan dari penelitian relevan dan penulis terletak pada peneliti atau penulis, sumber data yang digunakan yaitu <i>Literature review</i> yang mana sumber data diperoleh dari buku, jurnal, artikel, dll yang dianggap relevan.

				bisa melepas lelah secara mental dan berkonsentrasi pada sesuatu yang berbeda tanpa merasa terburu-buru.		
3	Paulina, C., dkk	Efektivitas Penggunaan Model <i>Game Based Learning</i> dalam Pembelajaran Matematika di SD	2023	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model <i>Game Based Learning</i> memiliki potensi sebagai metode pembelajaran yang efektif dan menarik dalam konteks pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa pendekatan ini dapat diterapkan lebih luas dalam pengembangan kurikulum matematika di SD untuk meningkatkan hasil belajar siswa.	Persamaan pada penelitian relevan ini yaitu penggunaan metode penelitian kualitatif, implementasi pada pembelajaran matematika di SD.	Perbedaan pada teknik pengumpulan data penelitian yang mengambil dari sumber studi pustaka atau menganalisis artikel-artikel ilmiah, jurnal, buku, dan penelitian terdahulu yang telah dilakukan dalam bidang ini.
4	Kusfitriani, E	<i>Game Based Learning (GBL)</i> Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas 4 SDN Slembaran	2022	<i>Game Based Learning</i> merupakan metode pembelajaran yang menggunakan permainan atau game yang telah dirancang khusus untuk membantu proses belajar dan membantu meningkatkan keefektifan dan kreativitas siswa dalam belajar. Dengan menggunakan model ini guru dapat memberikan stimulus pada bagian terpenting dalam proses belajar yaitu emosional, intelektual dan psikomotor siswa.	Penelitian ini sama menggunakan model <i>Game Based Learning (GBL)</i> untuk menumbuhkan kreativitas siswa, selanjutnya subjek penelitian sama yaitu pada kelas IV SD.	Perbedaan pada penelitian ini yaitu pada jenis penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik tes dan non tes.
5	Velinda, F., dkk	Pemanfaatan Media Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar.	2024	Media pembelajaran interaktif adalah alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang diciptakan untuk memunculkan aksi, saling aktif dan mempunyai timbal balik dengan siswa dan guru	Persamaan pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif, sama-sama untuk meningkatkan atau menumbuhkan kreativitas pada siswa ABK atau	Perbedaan dari penelitian ini pada pengumpulan data yang mana penelitiannya menggunakan studi kepustakaan, perbedaan selanjutnya yaitu

				agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Siswa berkebutuhan khusus sangat membutuhkan metode pembelajaran yang tepat, oleh sebab itu media pembelajaran interaktif bisa menjadi salah satu solusi bagi proses pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa media interaktif menggunakan digital dapat memberikan manfaat untuk meningkatkan kreativitas siswa inklusi di Sekolah Dasar. Siswa inklusi harus mendapatkan metode dan media yang tepat agar meningkatnya kreativitas mereka salah satunya adalah media interaktif, sebaliknya jika metode dan media tidak tepat maka pembelajaran akan membosankan bagi mereka.	inklusi, dan subjek penelitian yaitu di Sekolah Dasar (SD).	penerapan pada judul yaitu pemanfaatan media interaktif, pada jurnal Ini bertujuan untuk melakukan pemanfaatan `media interaktif untuk meningkatkan kreativitas siswa inklusi.
--	--	--	--	--	--	---

2.3 Kerangka Berpikir

Pada penelitian ini penulis membahas penerapan model *Game Based Learning (GBL)* agar menumbuhkan kreativitas peserta didik inklusi saat mata pelajaran matematika di kelas IV B SDN 131/IV Kota Baru. Penelitian ini bertujuan untuk Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* dalam menumbuhkan kreativitas siswa inklusi pada mata pelajaran matematika di kelas IV B SD Negeri 131/IV Kota Jambi. berikut adalah kerangka berpikir ini:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 131/IV Kota Baru, sebuah sekolah inklusi berakreditasi A yang berlokasi di Jalan kapten A. Chatib, RT. 14, kelurahan Pematang Sulur, Kecamatan Telanaipura, Kota Jambi, Provinsi Jambi. Penelitian ini berlangsung pada tahun ajaran 2024-2025.

3.2 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan desain deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap makna dan pengalaman individu dalam suatu situasi sosial tertentu, melalui pengumpulan data berupa kata-kata dan tindakan, peneliti berupaya untuk menggambarkan secara rinci dan komprehensif realitas sosial sebagaimana yang dialami oleh partisipan. Sedangkan metode penelitian yang pilih yaitu metode penelitian deskriptif. Dengan menggunakan metode penelitian deskriptif sebagai teknik untuk mendeskripsikan secara verbal dan tertulis apa adanya mengenai peristiwa yang terjadi, tanpa adanya manipulasi atau intervensi dari peneliti.

Penelitian ini menggunakan jenis studi kasus. Dengan jenis penelitian studi kasus (*study case*), penelitian menganalisis suatu peristiwa/kasus pada aktivitas tertentu seperti, fenomena, proses, atau kelompok sosial lalu mengumpulkan data secara menyeluruh dan mendalam dengan jangka waktu yang telah ditentukan dengan menggunakan berbagai macam data.

3.3 Data dan Sumber Data

Data yang digunakan dan didapatkan pada penelitian ini yaitu hasil dari observasi, wawancara, serta dokumentasi mengenai analisis penerapan model *GBL* dalam menumbuhkan kreativitas siswa inklusi pada mata pelajaran matematika di kelas IV B SDN 131/IV Kota Jambi.

Sumber data penelitian ini didapatkan dari subjek penelitian berasal dari guru dan siswa inklusi kelas IV B di SDN 131/IV Kota Jambi. Guru tersebut yaitu ibu EW yang mengajar di kelas IV B dengan jumlah peserta didik sebanyak 33 orang siswa termasuk 4 siswa inklusi atau memiliki kebutuhan khusus.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik yang sesuai dengan suatu cara dalam mengumpulkan data yang tepat yaitu:

3.4.1 Teknik Observasi

Observasi, atau pengamatan langsung yaitu salah satu metode pengumpulan data primer yang sangat efektif. Melalui observasi pada penelitian kualitatif untuk melihat dan mengamati secara langsung objek penelitian, sehingga peneliti mampu memperhatikan dan mencatat data temuan lapangan untuk memahami fenomena yang terjadi. Peneliti melakukan observasi penerapan model pembelajaran *GBL* dalam menumbuhkan kreativitas siswa inklusi pada mata pelajaran matematika di kelas IV B SD N 131/IV Kota Jambi.

Tabel 3.1 Lembar Pedoman Observasi Guru

Indikator	Sub-indikator	Deskripsi
Sesi persiapan dan memilih topik sesuai <i>game</i>	Identifikasi kebutuhan sumber belajar siswa	
	Guru mempersiapkan materi dan topik pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa inklusi	
	Guru menyiapkan media pembelajaran berbasis permainan/ <i>game</i> yang menarik	
	Guru menyusun petunjuk atau panduan untuk penerapan pembelajaran	
Menjelaskan konsep topik pembelajaran	Aktivitas pengantar	
	Penyampaian materi yang jelas dan mudah dipahami	
	Pemberian umpan balik langsung	
	Identifikasi pembelajaran berbasis permainan (<i>game</i>) yang dapat digunakan oleh siswa	
Sesi bermain	Guru membuat kelompok belajar yang <i>heterogen</i>	
	Guru memberikan lembar kerja untuk kegiatan belajar	
	Guru menjelaskan kepada siswa mengenai tujuan pembelajaran dan panduan bermain untuk menghindari kebingungan siswa sepanjang belajar	
	Pendidik menentukan waktu pelaksanaan permainan	
	Pendidik berperan menjadi fasilitator selama kegiatan berlangsung	
	Guru menilai siswa inklusi yang menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi terhadap pembelajaran	
	Guru memberikan dorongan kepada siswa inklusi untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran	
Merangkum pengetahuan	Setelah durasi yang ditetapkan berakhir, guru mengarahkan seluruh siswa untuk menghentikan permainan lalu meminta seluruh siswa untuk menunjukkan dan memberitahukan hasil dari permainan mereka	
	Guru meminta untuk menyimpulkan dari pembelajaran berbasis permainan yang sudah dilakukan	
Sesi evaluasi	Evaluasi hasil belajar seluruh siswa terutama siswa inklusi	
	Penilaian kinerja siswa inklusi	
	Tindak lanjut dan perbaikan	

Tabel 3.2 Lembar Pedoman Observasi Siswa Inklusi

Indikator	Sub-indikator	Deskripsi
Rasa ingin tahu	Siswa mampu menggunakan kata-kata, gambar, atau simbol untuk menyampaikan banyak ide.	
	Aktif dan berpartisipasi dalam mengikuti proses pembelajaran	
	Tidak mudah puas dengan hasil yang telah didapatkan	
	Menyimak penjelasan guru dan bertanya kepada guru ataupun teman mengenai yang belum dipahami	
kelancaran	Siswa mampu merespon dengan cepat terhadap pertanyaan atau tantangan yang diberikan.	
	Siswa mampu menghasilkan banyak ide dalam waktu tertentu	
	Siswa tampak percaya diri dalam menyampaikan ide secara Langsung	
	Siswa mampu menggunakan kata-kata, gambar, atau simbol untuk menyampaikan banyak ide secara lancar	
Keluwesan	Siswa mampu mencoba berbagai cara untuk menyelesaikan masalah atau tugas	
	Siswa dapat menghubungkan ide-ide abstrak dengan situasi nyata	
	Siswa berani mencoba hal baru meskipun belum memiliki pengalaman sebelumnya.	
	Siswa mampu menghasilkan solusi alternatif yang berbeda untuk satu masalah	
Keaslian	Siswa menghasilkan ide atau karya yang unik dan berbeda dari siswa lain.	
	Siswa menunjukkan cara yang tidak biasa dalam menyelesaikan tugas.	

3.4.2. Teknik Wawancara Mendalam

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan proses tanya jawab langsung antara peneliti dan peserta penelitian yang bertujuan untuk menggali informasi mendalam mengenai pengalaman dan perspektif individu terkait suatu peristiwa aktual, sehingga didapatkan data mengenai analisis penerapan model pembelajaran *GBL* dalam menumbuhkan kreativitas siswa inklusi pada mata pelajaran matematika di kelas IV B SDN 131/IV Kota Jambi.

Wawancara penting untuk mengumpulkan fakta, keyakinan, dan harapan yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian. Dengan menggunakan pendekatan wawancara mendalam, responden dapat berkomunikasi lebih leluasa dan memberikan penjelasan yang lebih rinci. Wawancara ini dilakukan dengan Guru dan Siswa Inklusi kelas IV B SDN 131/IV Kota Jambi.

Tabel 3.3 Lembar Pedoman Wawancara Guru

No	Pertanyaan	Deskripsi
1	Apakah ibu sudah menerapkan model pembelajaran berbasis permainan atau <i>Game Based Learning</i> ?	
2	Dapatkah Ibu menjelaskan pemahaman Ibu mengenai pembelajaran berbasis permainan (<i>Game Based Learning</i>)?	
3	Apa tujuan dan manfaat dari penerapan model <i>game based learning</i> ?	
4	Bagaimana proses dari penerapan model pembelajaran <i>Game Based Learning</i> dalam proses belajar mengajar terkhusus pada mata pelajaran matematika?	
5	Bagaimana ibu untuk menentukan tempat bermain siswa termasuk siswa inklusi	
6	Sebelum memasuki sesi bermain apakah penting ibu menjelaskan materi atau tidak?	
5	Bagaimana caranya ibu melibatkan anak ABK atau inklusi dan siswa normal pada pembelajaran menggunakan model <i>Game Based</i>	

	<i>Learning</i> pada mata pelajaran matematika?	
5	Seberapa besar pengaruh model pembelajaran <i>Game based learning</i> terhadap peningkatan kreativitas siswa inklusi?	
6	Bagaimana cara ibu memberi penerapan pembelajaran dengan model <i>Game Based Learning (GBL)</i> untuk menunjang kreativitas khususnya pada siswa inklusi pada mata pelajaran matematika di kelas IV B ini?	
7	Bagaimana tantangan yang ibu hadapi dalam mengajar dengan menggunakan penerapan <i>Game Based Learning</i> ?	
8	Bagaimana ibu mengevaluasi pemahaman siswa tentang pembelajaran matematika dengan penerapan model <i>Game Based Learning</i> yang sudah dipelajari ?	
9	Apa harapan ibu tentang adanya pembelajaran <i>Game Based Learning</i> untuk menumbuhkan kreativitas siswa inklusi pada mata pelajaran matematika?	

Tabel 3.4 Lembar Pedoman Wawancara Siswa Inklusi

No	Pertanyaan	Deskripsi
1	Apakah kamu merasa mudah dalam belajar matematika sambil bermain?	
2	Apakah kamu ada mencoba cara-cara baru untuk menyelesaikan permasalahan saat belajar matematika dengan permainan?	
3	Adakah ide yang menurutmu paling kreatif?	
4	Apakah kamu suka belajar matematika dengan cara bermain? Mengapa?	
5	Apa yang paling kamu suka dan tidak suka dari pembelajaran matematika dengan cara bermain?	
6	Jika boleh memilih, apakah kamu ingin terus belajar matematika dengan cara bermain?	
7	Apakah kamu merasa senang ketika berhasil menyelesaikan suatu tantangan dalam permainan?	
8	Apakah kamu lebih suka belajar matematika dengan cara bermain atau dengan cara yang lain?	

3.4.3 Studi Dokumen

Studi dokumen, salah satu teknik dalam pengumpulan data kualitatif yang melibatkan pengamatan dan analisis terhadap dokumen yang dibuat oleh subjek atau oleh pihak lain mengenai subjek tersebut. Dalam penelitian ini,

dokumentasi mencakup foto-foto, arsip, dan lain-lain dalam kegiatan yang dilakukan penulis selama berada di lapangan.

3.5 Validitas Data

Untuk memperoleh data analisis penerapan model pembelajaran *GBL* dalam menumbuhkan kreativitas siswa inklusi pada mata pelajaran matematika di kelas IV B SD N 131/IV Kota Jambi yang tepat digunakan teknik uji validitas triangulasi. Triangulasi adalah suatu uji validasi dari suatu konsep dan teori berupa data yang telah diperoleh untuk mendiskusikan hasil data penelitian kepada pakar keilmuan. Dengan itu, pada penelitian ini digunakan 2 jenis triangulasi, yaitu sebagai berikut:

3.5.1 Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber yaitu untuk menguji kelayakan data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber data dengan berbagai cara peneliti melaksanakan konsultasi bersama dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2, kepala sekolah, Guru, dan siswa inklusi kelas IV B SD N 131/IV Kota Jambi pada penelitian guna untuk menambah masukan dan persetujuan dari data penelitian mengenai proses dan hasil penelitian.

3.5.2 Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik merupakan untuk menguji kelayakan atau kevalidan data dilakukan Pengumpulan data dilakukan dengan cara memverifikasi informasi dari sumber yang sama melalui teknik yang berbeda seperti dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Data dapat dikatakan valid apabila hasil observasi, wawancara dan dokumentasi saling mendukung atau saling berhubungan.

3.6 Teknik Analisis Data

Setelah proses data terkumpul. Maka peneliti tahapannya melakukan analisis data penelitian. Analisis data yaitu proses sistematis untuk mencari serta mengorganisir data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Pada penelitian ini teknik analisis data menggunakan model dari Miles dan Huberman yang terdiri dari 4 fase yaitu:

3.6.1. Pengumpulan Data

Data ini dikumpulkan melalui metode wawancara bersama Ibu EW, dan pada metode observasi di kelas IV B yang didokumentasikan melalui hasil rekaman dan hasil foto kegiatan ataupun dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran *GBL* pada mata pelajaran matematika pada kelas IV B di SDN 131/IV Kota Jambi.

3.6.2. Reduksi Data

Reduksi data yaitu suatu langkah untuk menyederhanakan fokus data supaya lebih mudah untuk dipahami. Proses ini dilakukan dengan merangkum informasi utama (pokok) yang perlu dieksplorasi dalam penelitian.

Jika data penelitian sudah terkumpul. Maka, selanjutnya peneliti melakukan reduksi data. Hasil wawancara dalam bentuk rekaman ditranskripsikan serta hasil observasi dikelompokkan dengan tujuan untuk memudahkan peneliti memilih atau mengklasifikasikan data yang relevan atau cocok sesuai dengan fokus kajian yaitu penerapan model pembelajaran *GBL* pada mata pelajaran matematika pada kelas IV B di SDN 131/IV Kota Jambi. Sedangkan data yang tidak relevan dengan fokus penelitian tidak digunakan.

3.6.3. Penyajian Data (*Display Data*)

Pada penyajian data ini menitikberatkan pada cara informasi yang telah dikumpulkan sehingga dapat dimanfaatkan pada proses pengambilan kesimpulan penelitian nantinya. Data hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi disajikan dengan cara yang jelas dan komprehensif, supaya memudahkan pemahaman.

Sesudah Peneliti melakukan penyaringan data, kemudian menyajikan informasi tersebut dalam bentuk narasi teks. Uraian singkat, bagan, dan sejenisnya. Data yang telah di *display* kemudian disederhanakan dan disusun sistematis dalam bentuk narasi yang tertuang pada lembar hasil wawancara dan lembar hasil observasi. Tujuan penyajian data yaitu untuk memudahkan peneliti memahami data supaya lebih mudah untuk menentukan langkah kerja selanjutnya.

3.6.4. Kesimpulan dan Verifikasi

Tahap ini peneliti melakukan penarikan kesimpulan terhadap data atau informasi yang dikumpulkan dan dianalisis oleh peneliti melalui pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. kesimpulan dapat berupa kesimpulan data sementara dan setelah data lengkap dibuat dalam kesimpulan data akhir. Kesimpulan-kesimpulan tersebut diklarifikasi dan di verifikasi selama penelitian berlangsung.

3.7 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah yang dilakukan peneliti untuk melakukan penelitian. Prosedur yang akan lakukan oleh peneliti untuk melakukan penelitian ini dibagi menjadi tiga tahapan kegiatan, sebagai berikut:

3.7.1. Tahapan Persiapan

Pada tahap ini, langkah pertama yaitu penentuan objek penelitian. Objek penelitian ini yaitu SD Negeri 131/IV Kota Jambi. Alasan pemilihan sekolah tersebut dikarenakan SD Negeri 131/IV Kota Jambi merupakan sekolah dasar yang memiliki izin untuk menerima siswa inklusi atau siswa yang memiliki kebutuhan khusus dan memiliki guru pendamping atau *shadow teacher* untuk membimbing khusus siswa inklusi dalam belajar.

Selanjutnya, peneliti merancang instrumen penelitian. Instrumen disesuaikan dengan tujuan penelitian dan jenis data yang akan digunakan. Dalam penelitian ini, instrumen yang diterapkan terdiri dari lembar observasi dan lembar wawancara yang sudah divalidasi oleh ahli guna mendukung pelaksanaan penelitian.

3.7.2. Tahapan Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan penelitian. Sebelumnya peneliti membawa surat izin yang dikeluarkan oleh program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi.

Selanjutnya, peneliti menyaring informasi yang ada di lapangan melalui penggunaan metode wawancara dan metode observasi serta instrumen yang telah disiapkan sebelumnya. Hasil penelitian menggunakan metode pengumpulan data selanjutnya dilakukan analisis data menggunakan 4 tahapan analisis data yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan & verifikasi.

3.7.3. Tahapan Penyelesaian

Kegiatan pada tahap penyelesaian ini yaitu peneliti membuat laporan dengan menyusun data-data berdasarkan yang telah didapatkan sesuai dengan

topik dan hasil yang diperoleh melalui proses pengumpulan data yang tertuang dalam bab IV dan bab V skripsi ini.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Lokasi

4.1.1 Profil Sekolah

Sekolah Dasar Negeri 131/IV Kota Jambi yang terletak pada Jalan Kapt. A. Khatib No.RT.14 Pematang Sulur, Kec. Telanaipura, Kota Jambi, Provinsi Jambi. Yang berdiri sejak tahun 1981 dan melaksanakan izin operasional sekolah pada tanggal 12 Desember 1981. SD 131/IV Kota Jambi dipimpin oleh kepala sekolah bernama Ibu Asiah, S.Pd. I dan memiliki jumlah tenaga pendidik dan kependidikan di SD ini sebanyak 24 orang, dengan 12 orang guru kelas, 1 guru olahraga, 1 guru mulok, 2 guru agama, 1 guru PAK, 1 guru GPK, 1 operator, 1 tata usaha, 1 satpam dan 1 penjaga sekolah. Jumlah keseluruhan siswa 364 orang yang terdiri dari 186 siswa laki-laki dan 178 siswa perempuan, sekolah ini mempunyai 12 rombongan belajar yang terdiri dari kelas 1 sampai 6 terdiri atas 2 rombongan belajar dan memiliki sarana prasarana yang baik. Dalam pelaksanaan pembelajaran SD Negeri 131/IV Kota Jambi menggunakan kurikulum merdeka dan merupakan sekolah inklusi di Kota Jambi juga memenangkan sekolah Adiwiyata di Kota Jambi. SD Negeri 131/IV Kota Jambi terakreditasi A (Sangat Baik).

No	Identitas Sekolah	
1	Nama Sekolah	Sekolah Dasar Negeri 131/IV Kota Jambi
2	Tanggal SK pendirian	18 Januari 1981
3	NPSN	10504496
4	Jenjang Pendidikan	Sekolah Dasar
5	Alamat Sekolah	Jalan Kapt. A. Khatib
6	RT/RW	14/0
7	Kode Pos	36124
8	Kelurahan	Pematang Sulur
9	Kecamatan	Telanaipura
10	Kabupaten/Kota	Kota Jambi

11	Provinsi	Jambi
12	Luas Tanah Milik	1500
13	Nomor Telepon	0741-65829
14	Waktu Penyelenggaraan	Pagi/5 hari

4.1.2 Visi, Misi dan Tujuan Sekolah

1. Visi

Visi dari SD Negeri 131/IV Kota Jambi adalah “unggul dalam keberagaman peduli lingkungan bermutu dan berakhlak mulia”.

2. Misi

Misi dari SD Negeri 131/IV Kota Jambi :

1. Mengedepankan terwujudnya generasi beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa dan berakhlak mulia.
2. Mengembangkan prestasi di bidang akademik dan non akademik.
3. Memberikan pendidikan berkualitas yang berusat pada siswa dengan menekankan pada kecerdasan intelektual, emosional dan sosial.
4. Mewujudkan anak berkebutuhan khusus sebagai individu mandiri, kreatif dan berinteraksi, cerdas dan berkarakter.
5. Menyediakan layanan bimbingan konseling bagi anak berkebutuhan khusus.
6. Menanamkan sikap kepedulian terhadap lingkungan kepada siswa, melalui upaya pelestarian lingkungan.

3. Tujuan Sekolah

Tujuan dari SD Negeri 131/IV Kota Jambi adalah :

1. Membentuk peserta didik yang memiliki keimanan dan ketaqwaan yang kokok kepada Allah SWT.
2. Menghasilkan peserta didik yang menguasai penerapan ilmu dan teknologi

3. Memiliki generasi yang terampil.
4. Meningkatkan layanan terhadap anak berkebutuhan khusus.
5. Memiliki lingkungan yang asri.

4.2 Deskripsi Objek Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada evaluasi guru terhadap penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning (GBL)* di SD Negeri 131/IV Kota Jambi, yang berlokasi Jalan Kapt. A. Khatib No.RT.14 Pematang Sulur, Kec. Telanaipura, Kota Jambi, Provinsi Jambi., pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Sekolah ini merupakan salah satu lembaga pendidikan yang telah mulai mengintegrasikan pendekatan pembelajaran inovatif berbasis teknologi dan permainan dalam proses belajar mengajar, seiring dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan perkembangan digital dalam dunia pendidikan.

Objek utama dalam penelitian ini adalah guru kelas IV B SDN 131/IV Kota Jambi yang telah menerapkan model pembelajaran *GBL* pada mata pelajaran tertentu seperti Matematika baik secara keseluruhan maupun parsial. Guru kelas IV B SDN 131/IV Kota Jambi tersebut memiliki latar belakang pendidikan dan pengalaman mengajar yang memberikan perspektif yang kaya terhadap penerapan *GBL* di ruang kelas. Mereka dipilih secara purposive karena telah memiliki pengalaman langsung dalam menggunakan *GBL*, baik melalui permainan papan edukatif, maupun metode permainan sederhana yang diadaptasi untuk tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran *Game-Based Learning* sendiri merupakan pendekatan yang memanfaatkan unsur-unsur permainan (seperti aturan, tantangan, penghargaan, dan kompetisi) untuk menciptakan pengalaman belajar yang

menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator memiliki peran penting dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi aktivitas *GBL* agar selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Selain guru, objek penelitian juga mencakup lingkungan pembelajaran, baik secara fisik (ruang kelas, sarana prasarana, media pembelajaran) maupun non-fisik (iklim belajar, antusiasme siswa inklusi, interaksi antara guru dan siswa inklusi). Lingkungan kelas menjadi faktor pendukung yang signifikan dalam keberhasilan pelaksanaan *GBL*, karena pendekatan ini sangat bergantung pada kondisi kelas yang kondusif, partisipatif, dan fleksibel.

Penelitian ini juga menyoroti keterlibatan siswa sebagai subjek pembelajaran yang mengalami langsung dampak dari penggunaan *GBL*. Meskipun siswa inklusi bukan fokus utama sebagai narasumber, perilaku, respons, dan interaksi mereka selama proses pembelajaran *GBL* diamati secara sistematis melalui instrumen penelitian. Dengan demikian, peneliti dapat memperoleh gambaran holistik mengenai dinamika pembelajaran berbasis permainan dari dua sisi: pelaksana (guru) dan penerima (siswa inklusi).

Adapun tujuan utama dari deskripsi objek penelitian ini adalah untuk memberikan latar belakang yang komprehensif tentang siapa, di mana, dan bagaimana model pembelajaran *GBL* diterapkan. Deskripsi ini menjadi landasan penting dalam proses analisis data yang akan diuraikan pada subbab selanjutnya, baik dari hasil wawancara mendalam dengan guru maupun dari penelitian langsung selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dengan mendalami objek penelitian secara menyeluruh, peneliti berupaya menyajikan pemahaman yang objektif dan mendalam terhadap penerapan model *GBL* di sekolah, serta memberikan masukan yang relevan bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik di masa depan.

4.3 Deskripsi Temuan Penelitian

Temuan penelitian ini diperoleh melalui teknik wawancara mendalam dan penelitian langsung terhadap guru kelas yang telah menerapkan model pembelajaran *Game-Based Learning (GBL)* di kelas IV B. Temuan tersebut memrepresentasikan berbagai aspek penerapan *GBL*, baik dari segi perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi yang dilakukan oleh guru dalam konteks pembelajaran di kelas IV/B SDN 131/IV Kota Jambi.

Secara umum, temuan penelitian menunjukkan bahwa guru kelas IV/B memiliki pemahaman mengenai konsep *GBL* dan potensi positif yang ditawarkannya, terutama dalam meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Guru kelas IV/B SDN 131/IV Kota Jambi mengungkapkan bahwa penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran, seperti tantangan, poin, dan hadiah simbolik, memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif secara sehat.

Namun demikian, hasil temuan juga menunjukkan adanya variasi dalam tingkat kesiapan dan keberhasilan guru dalam mengimplementasikan model ini. Beberapa guru menyatakan telah menerapkan *GBL* secara terstruktur dengan menggunakan aplikasi digital dalam penjelasan konsep pembelajaran berbasis game, sementara yang *game* masih menggunakan bentuk permainan sederhana yang dimodifikasi dari aktivitas konvensional. Perbedaan ini dipengaruhi oleh

faktor-faktor seperti latar belakang teknologi guru, ketersediaan fasilitas, serta tingkat kesiapan siswa dalam mengikuti pendekatan berbasis permainan.

Di sisi lain, guru juga menyampaikan beberapa tantangan yang mereka hadapi, seperti keterbatasan waktu dalam menyusun permainan yang sesuai dengan materi pelajaran. Guru kelas IV/B juga mengungkapkan bahwa tidak semua siswa menunjukkan respons positif terhadap model ini sebagian siswa merasa terlalu fokus pada permainan dan kelas kurang kondusif karena siswa terlalu asik dengan yang mereka lakukan pada permainan sehingga peran guru dan guru pendamping harus bisa menertibkan siswa terfokus pada siswa inklusi agar siswa bisa lebih terarah dalam game yang dilakukan.

Temuan dari penelitian mendukung hasil wawancara tersebut, di mana peneliti mengamati bahwa suasana kelas saat penerapan *GBL* cenderung lebih aktif dan interaktif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Siswa inklusi terlihat lebih terlibat, saling bekerjasama dan menunjukkan ekspresi antusias kreatifnya selama kegiatan berlangsung. Namun, peneliti juga mencatat beberapa momen ketika siswa kehilangan fokus karena terlalu asyik dengan aspek kompetisi permainan, sehingga guru harus kembali mengarahkan fokus mereka ke tujuan pembelajaran.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran *GBL* memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, terutama dalam aspek kreativitas dan keterlibatan siswa. Namun, penerapannya masih memerlukan pendampingan, pelatihan, dan adaptasi sesuai dengan kondisi dan karakteristik masing-masing sekolah dan siswa inklusi.

4.3.1 Penerapan Model *Game Based Learning*

Dalam implementasi model *GBL* (*Game Based Learning*) pada pembelajaran matematika di kelas IV/B ada beberapa tahap berdasarkan peneliti lakukan untuk memperoleh data yang jelas, dan uraian mengenai data-data dalam model *Game Based Learning*, yang terdiri dari persiapan pembelajaran matematika dengan metode permainan, menjelaskan konsep dari topik pembelajaran yang akan disampaikan, sesi bermain dengan metode permainan pada pembelajaran matematika, merangkum pengetahuan, dan tahap evaluasi pembelajaran matematika dengan model *Game Based Learning*. Berikut uraian dari tahapan-tahapan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*:

1. Sesi persiapan dan memilih *game* sesuai topik pembelajaran matematika dengan model *Game Based Learning* kelas IV B SD N 131/IV Kota Jambi

Sebelum model *GBL* (*Game Based Learning*) dilaksanakan pada pembelajaran matematika, guru melakukan tahap persiapan dengan membuat modul ajar, kemudian membuat langkah-langkah pembelajaran serta refleksi.

Dari wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas IV/B ibu EW pada tahap persiapan tentang model *GBL* (*Game Based Learning*), guru kelas IV/B, menjelaskan:

“Sebelum melakukan pembelajaran tentunya tahap awal yang harus saya lakukan adalah membuat modul ajar dengan begitu saya tau nih apa materinya, tujuan yang diharapkan dari pembelajaran dan langkah-langkahnya, serta evaluasinya. Tidak hanya itu, dari modul ajar tersebut juga bisa menentukan metode dan media apa yang akan disiapkan. Untuk pembuatan modul ajar yang saya lakukan biasanya setiap semester atau kalau mau masuk semester baru”.

Dari penjelasan hasil wawancara dengan guru kelas IV/B, beliau melakukan tahap persiapan pembelajaran dengan membuat modul ajar.

Sebelum guru membuat modul ajar, guru terlebih dahulu menganalisis modul ajar. Modul ajar yang dianalisis dalam penelitian ini merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran Matematika kelas IV dengan pendekatan model *Game Based Learning (GBL)*. Modul ajar tersebut disusun berdasarkan prinsip Kurikulum Merdeka, dengan mengintegrasikan elemen-elemen penting seperti Capaian Pembelajaran (CP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), Tujuan Pembelajaran (TP), serta langkah-langkah pembelajaran yang disesuaikan dengan sintaks model *GBL*. Materi yang difokuskan dalam modul ini adalah “Segi Banyak”, salah satu kompetensi dasar dalam Matematika kelas IV. Analisis dilakukan untuk menilai sejauh mana modul ajar ini mendukung penerapan model *GBL* secara efektif dalam konteks pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan. Setelah itu baru kemudian disajikan dengan materi, di dalam modul ajar terdapat kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup, kemudian langkah-langkah pembelajaran serta refleksi.

a. Kegiatan pembelajaran

1) Pada tahap pendahuluan atau tahap awal

Pada tahap ini guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa bersama, dilanjutkan dengan apersepsi yang mengaitkan materi “Segi Banyak” dengan kehidupan sehari-hari. Misalnya, guru menunjukkan gambar papan rambu lalu lintas, bingkai foto, dan bangunan rumah yang memiliki bentuk segi banyak. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran secara lisan, yaitu agar siswa mampu mengidentifikasi dan mengklasifikasikan bentuk segi banyak berdasarkan jumlah sisi dan sudut. Dalam konteks *GBL*, guru mulai

membangun antusiasme siswa dengan menyebutkan bahwa mereka akan belajar sambil bermain melalui permainan STEM lidi “Segi Banyak”. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti ditemukan bahwa siswa inklusi terlihat antusias dan fokus saat guru memulai pembelajaran. Selain itu siswa inklusi mengangkat tangan untuk memberi contoh benda berbentuk segi banyak. Pendahuluan berlangsung selama ± 10 menit dengan suasana yang menyenangkan.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dibagi menjadi beberapa tahapan berdasarkan *sintaks Game Based Learning* yang dimasukkan dalam modul ajar:

a) Eksplorasi Konsep (Penanaman Materi)

Guru memberikan penjelasan mengenai pengertian segi banyak, jenis-jenis segi banyak beraturan dan tidak beraturan, serta ciri-cirinya. Penjelasan dibantu dengan media gambar dan alat peraga dari karton berbentuk segi tiga, segi empat, hingga segi delapan.

b) Aktivitas Bermain “STEM lidi Segi Banyak”

Setiap siswa mendapatkan satu papan permainan bergambar jalur petualangan. Siswa harus menjawab soal identifikasi bangun segi banyak atau menyusun potongan bangun menjadi bentuk tertentu untuk bisa lanjut ke pos berikutnya. Permainan dilakukan selama ± 30 menit. Suasana kelas menjadi aktif, banyak diskusi antar siswa, dan siswa saling membantu dalam menyelesaikan tantangan di tiap bentuk bangun ruang.

c) Refleksi dan Diskusi

Setelah permainan selesai, guru mengajak siswa untuk berdiskusi terkait dengan apa yang mereka pelajari dari permainan tersebut, kemudian apa bentuk segi banyak yang paling sering mereka temui, serta menanyakan tantangan yang paling sulit dalam permainan.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti ditemukan siswa inklusi sangat aktif dalam berdiskusi. Mereka termotivasi menyelesaikan permainan hingga selesai. Siswa inklusi dapat menjelaskan kembali ciri-ciri segi banyak secara mandiri. Guru bertindak sebagai fasilitator dan pengarah saat permainan berlangsung.

3) Kegiatan Penutup

Pada tahap penutup, guru mengulas kembali konsep segi banyak yang telah dipelajari melalui pertanyaan terbuka. Kemudian guru memberikan apresiasi kepada siswa yang menyelesaikan permainan dengan benar dan cepat. Setelah itu guru menyampaikan kesimpulan hasil pembelajaran hari itu secara bersama-sama. Kemudian guru memberikan tugas rumah berbentuk aktivitas kreatif, seperti menggambar benda-benda berbentuk segi banyak yang ditemukan di rumah.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti ditemukan siswa inklusi masih menunjukkan semangat meskipun pembelajaran akan berakhir. Ada interaksi positif antara guru dan siswa dalam menyusun

kesimpulan. Siswa mampu menyebutkan kembali poin penting dari materi secara lisan.

b. Langkah-langkah pembelajaran

Guru menjelaskan bahwa dalam menyusun langkah-langkah pembelajaran, ia menggunakan pendekatan *Game Based Learning* karena dirasa lebih sesuai dengan karakter siswa inklusi kelas IV B yang suka aktivitas fisik. Ia menyusun langkah-langkah pembelajaran tidak hanya berdasarkan urutan standar (pendahuluan, inti, penutup), tetapi juga disesuaikan dengan alur permainan edukatif yang telah ia rancang.

Langkah-langkah tersebut ia susun melalui beberapa tahapan logis, yaitu: mengidentifikasi tujuan pembelajaran, menyusun kegiatan awal (pendahuluan), menyusun kegiatan inti (*Sintaks Game Based Learning*), menyusun kegiatan penutup serta menyesuaikan dengan kebutuhan siswa inklusi.

Proses pembuatan langkah-langkah pembelajaran dilakukan secara terstruktur, reflektif, dan kontekstual. Perencanaan langkah pembelajaran ini menunjukkan kesiapan guru dalam mendesain pengalaman belajar bermakna bagi siswa inklusi kelas IV B melalui model *GBL* yang menyenangkan dan edukatif.

Setelah mengacu pada pembuatan modul ajar, kegiatan model *Game Based Learning* selanjutnya dilakukan dengan persiapan sebagai berikut:

a. Merancang tujuan yang diharapkan

Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV/B mengenai tujuan dan manfaat model *Game Based Learning*, beliau menjelaskan:

“Metode permainan yang saya terapkan banyak sekali tujuan dan manfaatnya, salah satunya yaitu bisa memancing anak-anak supaya berfikir, melatih motorik anak juga, dengan adanya permainan anak-anak bisa penasaran dari apa yang akan dilakukan dan mereka sangat antusias dalam permainan tersebut.”

Dari hasil wawancara tersebut, dapat dikatakan bahwa anak-anak sangat antusias melakukan permainan dengan tujuan sebelumnya yaitu supaya anak mampu berfikir dan melatih motorik anak.

b. Manfaat dari permainan yang akan dilakukan

Setelah menyampaikan tujuan yang diharapkan, langkah selanjutnya yaitu menentukan manfaat permainan, guru menentukan manfaat apa saja yang kita dapatkan melalui permainan yang akan dilakukan, serta harus bisa menentukan permainan apa agar nantinya bermanfaat bagi anak-anak.

c. Menentukan permainan apa yang akan dilakukan

Setelah menentukan tujuan dan manfaat dari permainan, selanjutnya guru kelas IV juga melakukan persiapan menggunakan metode permainan apa yang akan dilakukan pada pembelajaran, yang mana permainan itu bisa bermanfaat bagi anak-anak.

d. Menentukan ruang dan tempat bermain

Dari wawancara yang peneliti lakukan yaitu dengan guru kelas IV/B, beliau mengatakan bahwa:

“Penentuan ruang dan tempat bermain tergantung dari permainan apa yang akan dilakukan, misalnya permainan yang akan digunakan saat ini pasti dilakukan didalam kelas, tapi kalau permainan yang banyak melakukan aktivitas biasanya saya lakukan di luar kelas saja.”

Menurut hasil wawancara penentuan ruang kelas tergantung dari permainan apa yang akan dilakukan.

e. Mempersiapkan alat dan bahan untuk permainan

Langkah terakhir dari tahap persiapan yaitu mempersiapkan alat dan bahan untuk bermain, dari langkah ini biasanya guru kelas IV/B mempersiapkan alat dan bahan satu hari sebelum pelaksanaan untuk mempersiapkannya, supaya tidak adanya kendala atau kekurangan saat melakukan pembelajaran dengan model *Game Based Learning*.

2. Menjelaskan konsep dari topik pembelajaran matematika yang akan disampaikan

Pada tahap awal pelaksanaan pembelajaran dengan model *Game Based Learning*, guru menjelaskan terlebih dahulu konsep dasar dari topik pembelajaran, yakni *Bangun Datar*. Tujuannya adalah agar siswa inklusi memiliki bekal pengetahuan sebelum masuk ke tahap permainan. Guru menggunakan berbagai media seperti gambar, alat peraga, dan tanya jawab untuk mengaktifkan pengetahuan awal siswa inklusi. Kegiatan ini dilakukan secara interaktif dengan melibatkan partisipasi siswa melalui pertanyaan pemantik seperti: “Apa yang kalian ketahui tentang persegi?” “Apakah kalian pernah melihat bentuk ini dalam kehidupan sehari-hari?”

Berdasarkan hasil temuan di lapangan menunjukkan bahwa siswa inklusi lebih mudah memahami konsep karena disampaikan secara kontekstual. Kemudian guru memberi penekanan pada karakteristik masing-masing bangun datar (jumlah sisi, sudut, dan luas). Penjelasan disampaikan singkat, padat, dan diselingi dengan contoh konkret agar siswa inklusi tidak kehilangan fokus sebelum permainan dimulai.

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan yaitu dengan guru kelas

IV/B terkait dengan penjelasan konsep, beliau mengatakan bahwa:

"Sangat penting, karena kalau tidak dijelaskan dulu, anak-anak bisa bingung saat harus menjawab soal saat bermain. Dengan penjelasan awal, mereka jadi punya bayangan dan bisa lebih percaya diri."

Penjelasan konsep sebelum permainan dalam model *GBL* berfungsi sebagai landasan awal agar siswa memahami materi secara utuh dan tidak sekadar bermain tanpa arah. Tahap ini sangat efektif jika dilakukan dengan pendekatan kontekstual, visual, dan melibatkan siswa secara aktif. Dukungan dari guru dalam menjembatani konsep ke praktik sangat menentukan keberhasilan model *Game Based Learning*.

3. Sesi bermain dengan model pembelajaran *Game Based Learning*

Pada sesi ini, siswa kelas IV khususnya pada siswa inklusi dilibatkan dalam permainan edukatif, yaitu permainan stem lidi berbasis batang lidi yang digunakan untuk memahami konsep bangun datar secara visual dan kinestetik. Dalam permainan ini, siswa membentuk bangun datar menggunakan potongan lidi berwarna dan simpul perekat. Sesi bermain dilakukan setelah guru menjelaskan konsep dasar bangun datar.

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti peroleh, dapat diuraikan proses pembelajaran dengan langkah-langkah yaitu:

- 1) Siswa bekerja secara individu
- 2) Setiap siswa inklusi membawa seperangkat lidi, cepokak, lem dan karton
- 3) Setiap siswa inklusi mengikuti intruksi dari guru membuat bentuk segi banyak menggunakan alat yang telah mereka bawa dengan membentuk bangun datar.

Dari hasil temuan lapangan dijelaskan bahwa siswa aktif memegang, menyusun, dan berdiskusi saat bermain lidi. Siswa inklusi lebih mudah membedakan panjang sisi, sudut, dan bentuk bangun.

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan yaitu dengan guru kelas IV/B terkait dengan pelaksanaan sesi bermain menggunakan STEM Lidi, beliau mengatakan bahwa:

"Siswa saya ajak membuat bangun datar langsung dengan batang lidi. Mereka suka sekali, karena bisa pegang langsung dan menyusun bentuknya. saya beri intruksi untuk membuat persegi, segi lima dan sebagainya. Mereka jawab dengan bentuk lidi yang dibuat."

Jadi dapat disimpulkan bahwa sesi bermain dengan media STEM Lidi dalam model *GBL* dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika secara visual dan kinestetik, mendorong keterlibatan aktif dan pemecahan masalah, memberi pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan inklusif, serta efektif dalam membentuk keterampilan berpikir spasial dan kreatif siswa inklusi.

4. Merangkum pengetahuan

Tahap ini termasuk dalam sintak keempat *GBL*, yaitu *Debriefing*, di mana siswa inklusi diminta untuk merefleksikan dan merangkum apa yang telah mereka pelajari dari permainan yang telah dilakukan. Dalam hal ini, permainan edukatif STEM Lidi pada pembelajaran matematika (segi banyak).

Setelah sesi bermain selesai, guru mengajak seluruh siswa, termasuk siswa inklusi, untuk duduk bersama dalam diskusi reflektif. Guru memandu siswa inklusi menyimpulkan apa yang telah mereka pelajari, baik dari aspek konsep matematika.

Dari hasil temuan penelitian dijelaskan bahwa siswa inklusi mampu menyebutkan atau menunjuk bentuk bangun datar yang mereka buat, meskipun tidak semua mampu menjelaskan dengan kalimat lengkap. Beberapa siswa inklusi menyampaikan bahwa mereka “senang membuat segi lima” atau “mau coba buat layang-layang lagi”. Saat diskusi, mereka didampingi oleh teman sebaya yang membantu menjelaskan atau menerjemahkan pendapat mereka. Guru memperkuat pemahaman mereka dengan mengulangi dan menyimpulkan dengan bahasa sederhana.

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan yaitu dengan guru kelas IV/B terkait dengan manfaat dari sesi merangkum ini bagi siswa inklusi, beliau mengatakan bahwa:

"Manfaatnya besar. Mereka merasa dihargai karena diberi ruang untuk menyampaikan pendapat. Saya lihat mereka lebih percaya diri setelah sesi ini. Juga, ini jadi momen untuk menegaskan kembali apa yang mereka pelajari dari permainan."

Dari hasil observasi maka dapat disimpulkan bahwa hasil kegiatan bermain STEM Lidi melalui pendekatan reflektif dan inklusif sangat bermanfaat bagi siswa inklusi. Tahap ini membantu siswa memperkuat pemahaman konsep bangun datar secara konkret, dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa inklusi melalui partisipasi dalam diskusi kelas, dapat mendorong interaksi sosial dan empati antar siswa, terutama dalam kerja kelompok, serta membantu guru mengevaluasi capaian belajar siswa melalui ekspresi verbal dan non-verbal.

5. Sesi evaluasi pembelajaran matematika dengan model *Game Based Learning*

Berdasarkan hasil pelaksanaan dari model *game based learning* yang diteliti, diperoleh bahwa hasil evaluasi atau kreativitas belajar siswa inklusi terdapat peningkatan dari beberapa aspek, diantaranya:

1) Aspek kognitif (pengetahuan)

Dengan adanya implementasi model *game based learning* pada pembelajaran matematika ini, kreativitas belajar siswa mengalami peningkatan. Ibu EW, selaku guru kelas IV/B menyampaikan bahwa:

“Setelah diadakan model *game based learning* yang dilakukan, anak-anak sangat antusias dan semangat saat mengerjakan soal evaluasi, hal ini dibuktikan dengan hasil ulangan yang dilakukan setelah penerapan itu dilaksanakan.”

Selain itu menurut hasil wawancara dengan peserta didik bernama EA yang mana dia menyampaikan bahwa:

“Saya suka belajar matematika apalagi pas permainan stem lidi itu gampang banget, hehehe”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, implementasi model *game based learning* sangat berpengaruh terhadap kreativitas belajar dan hasil belajar siswa inklusi karena mereka mudah memahami materi dengan model tersebut, yang mana dibuktikan dengan nilai tugas siswa inklusi. Terdapat peningkatan pada aspek kognitif (pengetahuan), yaitu hasil tugas siswa inklusi meningkat.

2) Aspek afektif (sikap)

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, dimana diterapkan permainan stem lidi yang mana kreativitas belajar siswa pada aspek afektif meningkat, anak-anak melakukan pemanasan terlebih dahulu sebelum dimulainya permainan dengan semangat.

Peserta didik RA juga menyampaikan bahwa:

“Saya senang belajar matematika pake permainan ini, saya jadi semangat walaupun saya agak kesusahan memainkannya, tapi saya tetap semangat dan tidak putus asa supaya stem lidi itu membentuk bangun datar”

Hal ini menjadi bukti bahwa permainan yang diterapkan menghasilkan perasaan senang dan gembira, serta anak-anak sangat antusias, bersemangat, dan tidak putus asa melakukan permainan tanpa menyerah, sering bertanya ke guru mengenai materi.

3) Aspek psikomotorik (keterampilan)

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, dimana diterapkan model *game based learning* yang mana hasil belajar peserta didik pada aspek psikomotorik meningkat, hal ini dibuktikan dengan kemampuan siswa dalam memainkan permainan yang terampil, dan kecepatan memainkan permainan dengan baik.

4.3.2 Kreativitas Siswa

Dari hasil observasi awal yang telah dilakukan, kreativitas siswa mengalami peningkatan selama proses kegiatan belajar mengajar dengan penerapan *game based learning*. Hal ini mengindikasikan bahwa ada peningkatan kreativitas belajar siswa inklusi terhadap mata pelajaran matematika materi “Segi Banyak” di kelas IV/B SDN 131/IV Kota Jambi. Adapun peningkatan kreativitas siswa inklusi dapat dilihat sebagai berikut:

1. Rasa ingin tahu (*Coriosity*)

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan model *Game Based Learning (GBL)* pada materi *segi banyak* dengan media STEM Lidi, muncul perilaku-perilaku siswa yang mencerminkan rasa ingin tahu tinggi, di antaranya:

Siswa RA merupakan anak dengan hambatan konsentrasi ringan dengan memiliki kekurangan yaitu *autis* ringan. Saat pembelajaran berlangsung dengan permainan STEM Lidi, ia menunjukkan minat belajar yang tinggi melalui pertanyaan-pertanyaan yang ia ajukan. Saat menyusun bentuk segi lima dari lidi, ia bertanya:

“Bu, kenapa bentuk ini bisa disebut segi lima? Kalau tidak sama panjang, masih bisa disebut segi lima atau bukan?”
“Kalau bentuknya miring, masih masuk kelompok segi banyak?”

Siswa ini juga beberapa kali berdiskusi dengan temannya untuk membandingkan bentuk yang mereka buat. Ia terlihat aktif mencari penjelasan dan membandingkan informasi, serta menyimak penjelasan guru dengan baik.

Siswa MF adalah anak dengan hambatan komunikasi yaitu kebutuhan khusus *autis*. Meskipun secara verbal ia tidak banyak bertanya, namun rasa ingin tahunya sangat tampak melalui eksplorasi aktif terhadap bentuk-bentuk bangun datar yang dapat dibentuk dari lidi.

Ia mencoba berbagai cara menyusun lidi, mulai dari bentuk dasar seperti segitiga, lalu menambahkan sisi-sisi tambahan untuk membentuk segi enam atau segi delapan. Ia beberapa kali membongkar kembali hasil bentuknya karena penasaran ingin membuat variasi yang lebih besar.

Ia sempat mengatakan dengan semangat, “Saya mau buat bentuk paling banyak sisi, Bu!”

Siswa EA memiliki hambatan pemahaman ringan dengan menyandang *slow learning*. Ketika memainkan STEM Lidi, ia tampak senang menyebutkan benda-benda di sekitarnya yang mirip dengan bentuk yang sedang ia buat:

“Bu, jendela rumah saya kayak segi empat ini.”
“Kalau genteng itu segi empat, ya? Sama seperti ini.”
“Papan kelas juga segi empat, besar!”

Siswa EA bahkan meminta izin untuk menggambar bentuk-bentuk dari lidi dan menuliskan nama benda nyata yang mirip dengannya. Ia tidak banyak bertanya langsung, namun menunjukkan ketertarikan dalam menghubungkan pelajaran dengan pengalaman nyata.

Siswa AG memiliki hambatan perilaku dengan kecenderungan aktif dan imajinatif dengan menyandang HD atau *hyperactive*. Dalam kegiatan STEM Lidi, ia tidak hanya menyusun bentuk-bentuk geometri dasar, namun menciptakan bentuk-bentuk baru yang ia beri nama sendiri, seperti:

“Ini bentuk naga, ini bentuk bintang bergerigi.”
“Kalau ini rumah alien, seginya banyak, Bu.”

Ia bertanya kepada guru apakah bentuk-bentuk yang ia buat bisa disebut segi banyak, walaupun bentuknya tidak beraturan. Ia juga ingin tahu apakah bentuk seperti itu bisa digunakan dalam soal Matematika.

Berdasarkan observasi selama penerapan model *GBL* melalui permainan STEM Lidi, keempat siswa inklusi menunjukkan bentuk rasa ingin tahu yang beragam sesuai karakter dan gaya belajarnya masing-masing. Model *Game Based Learning* melalui permainan STEM Lidi memfasilitasi tumbuhnya rasa ingin tahu siswa inklusi, baik secara verbal maupun nonverbal. Media konkret dan suasana bermain menjadikan siswa lebih terlibat secara aktif, eksploratif, dan bermakna dalam memahami konsep matematika.

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan yaitu dengan guru kelas ibu EW IV/B terkait dengan rasa ingin tahu siswa, beliau mengatakan bahwa:

"Ya, jelas sekali. Banyak siswa yang bertanya bahkan sebelum saya menjelaskan secara detail. Mereka penasaran dengan bentuk-bentuk yang akan dibuat. Ada yang bertanya 'Bu, bisa nggak bikin bintang dari lidi?' atau 'Kalau persegi panjang digabung sama segitiga bisa jadi apa?' Itu menunjukkan mereka tidak hanya mengikuti, tapi juga mengeksplorasi."

Indikator rasa ingin tahu pada kreativitas belajar siswa inklusi muncul kuat saat pembelajaran berlangsung dalam suasana yang menyenangkan, menantang, dan tidak menekan seperti dalam model *Game Based Learning*. Peran guru sangat penting dalam menumbuhkan dan merespons rasa ingin tahu ini, terutama dengan sikap terbuka, memberikan ruang tanya jawab, dan memberi validasi atas pertanyaan siswa.

2. Kelancaran (*Fluency*)

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV Sekolah Dasar dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* dalam pembelajaran Matematika, khususnya pada materi Segi Banyak. Salah satu permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah Permainan STEM Lidi, di mana siswa menggunakan lidi dan buah cepokak untuk membentuk berbagai jenis bangun datar.

Penelitian ini difokuskan pada empat orang siswa inklusi yang tergabung dalam kelas reguler. Keempat siswa memiliki karakteristik dan kebutuhan belajar yang beragam. Fokus observasi dalam bagian ini diarahkan pada indikator kreativitas belajar: kelancaran, yang mengacu pada kemampuan siswa dalam menghasilkan banyak ide, tanggapan, atau solusi secara lancar dan fleksibel selama proses pembelajaran.

Siswa RA memiliki hambatan konsentrasi ringan memiliki kekurangan yaitu *autis* ringan, namun dalam pembelajaran menggunakan STEM Lidi, ia menunjukkan kelancaran berpikir dalam menghasilkan bentuk-bentuk bangun

datar. Dalam satu sesi permainan, ia mampu membuat lima bentuk berbeda secara cepat: segitiga, segi empat, segi lima, segi enam, dan kombinasi dua segi empat.

Setiap kali selesai membuat satu bentuk, ia segera berinisiatif membuat bentuk baru tanpa diminta. Ia juga dengan lancar menyebutkan nama bangun datar dan ciri-cirinya.

“Bu, yang ini segi lima, saya mau coba segi delapan sekarang.”

“Kalau saya gabungkan dua segitiga, bisa jadi bentuk baru, ya?”

Siswa MF merupakan anak dengan hambatan komunikasi ringan dengan menyandang *autis*. Meskipun kemampuan verbalnya terbatas, saat ia merasa nyaman, ia mampu menjelaskan proses berpikirnya dengan baik kepada guru dan teman. Saat menyusun bentuk dari lidi, ia berkata:

“Saya mulai dari tiga sisi, jadi segitiga. Lalu saya tambah satu jadi segi empat.”

“Kalau ini sisi banyak, satu, dua, tiga, empat... ini segi enam.”

Ia menunjukkan kemampuan mengalirkan penjelasan tentang proses menyusun bentuk secara runtut dan berurutan, serta konsisten selama proses berlangsung.

Siswa AG memiliki hambatan intelektual ringan atau *hyperactive*, namun saat bermain STEM Lidi, ia tampak antusias dan menghubungkan banyak bentuk dengan benda-benda nyata secara spontan. Contohnya, saat ia membuat segi empat, ia langsung mengatakan:

“Ini kayak pintu.”

“Kalau ini layang-layang.”

“Kalau ini segi tiga, seperti atap rumah.”

Bahkan ketika membuat bentuk acak, ia tetap berusaha mencari asosiasi dengan benda yang dikenalnya, tanpa perlu berpikir terlalu lama.

Siswa memiliki hambatan perilaku dengan kecenderungan impulsif. Namun saat kegiatan *GBL* berlangsung, ia mampu menunjukkan kelancaran ide kreatif melalui bentuk-bentuk unik yang ia ciptakan. Ia membuat bentuk bintang, bentuk jam pasir, bahkan bentuk rumah-rumahan dengan beberapa sisi yang tidak biasa. Ia menyebut bentuknya dengan nama sendiri:

“Ini namanya ‘segi naga’, Bu!”

“Yang ini bentuk roket punya sayap segi tiga.”

Dalam satu sesi, ia mampu menghasilkan lebih dari lima bentuk imajinatif yang masing-masing berbeda dari contoh guru. Hasil observasi menunjukkan bahwa keempat siswa inklusi menunjukkan kemampuan kelancaran berpikir dalam bentuk yang berbeda selama pembelajaran matematika melalui permainan STEM Lidi. Model *GBL* memberikan ruang yang bebas dan fleksibel, yang mendorong siswa untuk mengekspresikan ide, menjelaskan proses, dan menghasilkan karya kreatif. Model pembelajaran *GBL* melalui permainan STEM Lidi efektif dalam merangsang kelancaran berpikir siswa inklusi, baik dalam bentuk verbal, motorik, maupun imajinatif. Hal ini memperkuat peran pendekatan bermain sebagai strategi inklusif yang mendorong keterlibatan aktif dan kreativitas siswa secara alami.

3. Keluwesan (*flexibility*)

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD dalam mata pelajaran Matematika dengan topik Segi Banyak, menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* berbasis permainan STEM Lidi. Siswa diminta

membuat berbagai bentuk bangun datar dari lidi dan cepokak, serta mengeksplorasi bentuk-bentuk baru secara kreatif dan kolaboratif.

Penelitian ini memfokuskan pada empat siswa inklusi yang memiliki kebutuhan belajar khusus, namun tergabung dalam kelas reguler. Hasil observasi difokuskan pada indikator kreativitas belajar yaitu keluwesan (*flexibility*), yang merujuk pada kemampuan siswa dalam berpikir dari berbagai sudut pandang, menyesuaikan diri dengan situasi baru, serta mencoba pendekatan yang berbeda dalam memecahkan masalah.

Siswa RA memiliki hambatan dalam fokus dan regulasi diri atau *autis*. Saat bermain STEM Lidi, awalnya ia kesulitan menyusun bentuk yang diminta (segi enam). Ia mencoba menyusunnya secara melingkar namun bentuknya tidak stabil. Setelah beberapa kali gagal, ia mengubah pendekatannya:

“Kalau saya buat sisi dua-dua dulu, terus sambung, bisa nggak?”

Dengan cara tersebut, ia berhasil membuat bentuk segi enam dan melanjutkan ke bentuk lainnya.

Siswa MF adalah anak dengan hambatan komunikasi ringan dengan menyandang kebutuhan *autis*. Selama permainan berlangsung, ia berpindah-pindah peran: dari yang awalnya hanya memegang lidi, kemudian menjadi penyusun bentuk, dan akhirnya menjadi penguji bentuk (menyesuaikan jumlah sisi dan sudut). Ia juga beberapa kali menyarankan teman untuk menyusun bentuk secara berpasangan agar lebih cepat selesai.

“Saya bantu dari sini, kamu sambung dari sana.”

“Kalau dua segitiga disatukan jadi segi enam.”

Siswa EA memiliki hambatan kognitif ringan atau *slow learning*. Saat jumlah lidinya tidak mencukupi, ia mengambil potongan sedotan dari kotak alat dan bertanya:

“Bu, boleh pakai ini? Saya mau coba bikin bentuk lain.”

Ia berhasil menyusun bentuk baru dengan bahan campuran dan bahkan menunjukkan bahwa hasilnya tetap sesuai dengan konsep bangun datar.

Siswa AG adalah anak dengan hambatan perilaku impulsif dan *hyperactive*, sehingga Ia memilih tidak mengikuti pola tugas secara kaku, melainkan membuat bentuk-bentuk bangun datar dari berbagai sudut pandang. Misalnya, ia menyusun bentuk menyerupai panah, lalu menyebutkan:

“Kalau ini dibalik, jadi rumah.”

“Kalau sisi ini digeser, bisa jadi kapal.”

Meskipun bentuknya tidak selalu sesuai dengan contoh guru, ia dapat menjelaskan logikanya dan beradaptasi saat diberikan arahan untuk menyesuaikan sisi dan sudut.

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara peneliti kepada ibu guru kelas

IV/B terkait dengan keluwesan siswa, beliau mengatakan bahwa:

"Saya melihat mereka cukup fleksibel. Mereka tidak terpaku hanya pada satu cara. Misalnya, saat menyusun bangun datar, ada yang mencoba bentuk dari sisi panjang dulu, ada juga yang mulai dari sudut."

Dari hasil observasi terhadap aktivitas bermain STEM Lidi, seluruh siswa inklusi menunjukkan kemampuan keluwesan berpikir dalam cara yang berbeda. Model *GBL* memberi kebebasan bagi siswa untuk mencoba strategi baru, menyesuaikan pendekatan, serta berimprovisasi dalam menyelesaikan tantangan. Model pembelajaran *GBL* berbasis STEM Lidi efektif dalam mengembangkan keluwesan berpikir siswa inklusi, karena permainan

memungkinkan berbagai bentuk pendekatan yang tidak membatasi kreativitas dan ekspresi personal siswa.

4. Keaslian (*Originality*)

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IVB Sekolah Dasar dalam mata pelajaran Matematika, dengan materi Segi Banyak, menggunakan model *Game Based Learning (GBL)* berbasis permainan STEM Lidi. Permainan ini mengajak siswa inklusi menyusun berbagai bentuk bangun datar dari lidi dan buah cepokak sambil memahami konsep sisi dan sudut.

Subjek penelitian adalah empat siswa inklusi yang tergabung dalam kelas reguler dan memiliki latar belakang kebutuhan belajar berbeda. Fokus observasi kali ini diarahkan pada indikator kreativitas belajar keaslian, yaitu kemampuan menghasilkan ide, karya, atau pemecahan masalah yang unik, tidak biasa, dan khas dari diri siswa.

Siswa RA adalah anak dengan hambatan konsentrasi ringan atau *autis*. Selama permainan STEM Lidi, ia tidak hanya membuat bangun datar yang diminta guru, tetapi justru berinisiatif menciptakan bentuk yang belum pernah ditunjukkan di kelas, seperti:

“Bu, saya buat bentuk prisma pipih. Ini bisa jadi jembatan.”

“Kalau disambung dua segi tiga dan ditambah satu sisi, jadi kayak gunung gitu.”

Meskipun bentuk tersebut tidak sesuai kategori segi banyak secara konvensional, ia mampu menjelaskan ide dan fungsi bentuknya dengan logis dan penuh imajinasi.

Siswa MF adalah siswa dengan hambatan komunikasi dengan menyandang kebutuhan *autis*. Dalam permainan, ia menambahkan variasi estetika pada bentuk bangun datar yang ia buat dengan dibantu oleh *shadow*

teacher atau guru pendampingnya. Ia menggunakan buah cepokak muda dan masak sehingga berbeda warna sebagai hiasan sudut dan memberi pola berulang di sisi-sisi bentuknya. Ia berkata lirih sambil tersenyum:

“Saya mau buat berbeda-beda... ini warnanya.”

Meski tidak banyak bicara, ia konsisten dalam membuat karya yang artistik dan berbeda dari siswa lainnya. Siswa inklusi tersebut menunjukkan keaslian visual dan artistik, yaitu mengekspresikan pemikirannya melalui ornamen unik yang mencerminkan identitas diri dalam bentuk visual.

Siswa EA adalah anak dengan hambatan pemahaman ringan atau *slow learning*. Saat menyusun bangun datar dari lidi, ia memberi nama-nama unik untuk setiap bentuk:

“Yang ini rumah kelinci.”

“Yang ini... seperti ban.”

Ia tidak hanya memberi nama, tetapi juga menyusun cerita singkat di balik bentuk yang dibuatnya, lalu menggambarkan situasi dari bentuk tersebut dalam lembar kerjanya. Siswa inklusi EA menunjukkan keaslian naratif, yaitu menciptakan cerita dan imajinasi personal yang melekat pada bentuk-bentuk geometri yang dibuat, menjadikannya lebih dari sekadar bangun datar.

Siswa AG adalah anak dengan hambatan perilaku dan sangat ekspresif dalam kegiatan bermain. Ia menyusun bentuk-bentuk yang ia sebut “bahasa rahasia”, dan berkata:

“Ini simbol untuk planet rahasia.”

“Kalau ini simbol robot jahat, yang ini simbol pelindungnya.”

Bentuk-bentuk yang ia buat tidak lazim dan seringkali asimetris, namun ia mampu menjelaskan fungsinya secara detail dan mengaitkannya

dengan ide besar yang hanya ia pahami sendiri. Siswa inklusi AG menunjukkan keaslian simbolik dan konseptual, yaitu menghasilkan bentuk dengan makna personal yang tidak umum, namun memiliki kedalaman pemikiran yang unik.

Hasil observasi selama pembelajaran Matematika dengan permainan STEM Lidi menunjukkan bahwa keempat siswa inklusi mampu menunjukkan bentuk keaslian yang beragam. Model *GBL* memberikan ruang aman dan bebas yang memungkinkan siswa mengekspresikan imajinasi, ide pribadi, dan kreativitas unik tanpa takut salah. Melalui pendekatan *GBL* dan permainan STEM Lidi, siswa inklusi diberi peluang untuk mengekspresikan ide orisinal mereka tanpa batasan format atau kebenaran tunggal, menjadikan pembelajaran tidak hanya inklusif tetapi juga humanis dan menyenangkan.

Adapun hasil yang didapatkan dengan diterapkannya metode *game based learning* di dalam proses belajar, ada beberapa dampak positif yang dihasilkan yaitu peserta didik inklusi terlihat lebih aktif dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran berlangsung, mengurangi adanya peserta didik yang mengalami kesusahan dalam bersosial, meningkatkan kemampuan peserta didik inklusi dalam berkreasi.

4.4 Pembahasan

Pengimplementasian model *Game Based Learning* dengan metode permainan dalam menumbuhkan kreativitas siswa inklusi pada pembelajaran matematika kelas IV/B yang dilaksanakan di SDN 131/IV Kota Jambi dilakukan secara sistematis yang dilakukan dengan penerapan atau pelaksanaan kegiatan, tujuan kegiatan, dan perencanaan mulai dari persiapan sampai dengan evaluasi.

Pembelajaran Matematika di kelas IV SD dilaksanakan dengan menggunakan model *Game Based Learning (GBL)* yang dirancang berbasis sintak pembelajaran aktif. Materi yang digunakan adalah bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, jajar genjang, dan layang-layang), dan media permainan yang digunakan adalah STEM Lidi, yaitu permainan menyusun bangun datar dari lidi dan plastisin. Model ini dipilih untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa, termasuk siswa inklusi, serta mendorong aspek kreativitas, seperti rasa ingin tahu, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi, sebagaimana indikator kreativitas belajar.

Sebuah jenis model pembelajaran dikenal sebagai Pembelajaran berbasis Permainan, yang mana penggunaan *game* menjadi media untuk mengajarkan materi. Tujuan penggunaan *GBL* sebagai paradigma pengajaran baru adalah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membantu proses pembelajaran. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat (Arrahman, T., dkk., 2024) yang berpendapat bahwa model pembelajaran yang dikenal sebagai pembelajaran berbasis permainan memanfaatkan program permainan yang dirancang dengan tujuan untuk membantu proses pembelajaran peserta didik. Menggunakan fitur permainan seperti tantangan, penilaian, dan interaktivitas untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pelajar adalah ide mendasar di balik pembelajaran berbasis permainan (*GBL*). Salah satu manfaat bermain *game* adalah membantu pemain belajar sambil mengatasi rintangan. Dengan memperoleh wawasan dari faktor kegagalan pemain, pola pembelajaran mendorong mereka untuk menghindari pengulangan kesalahan di tahap berikutnya (Wibawa dkk., 2021).

Adapun menurut Septianing, I., dkk (2024) bahwa penerapan *GBL* oleh bukan sekedar model, tetapi juga refleksi konkret berbagai teori belajar: motivasi,

konstruktivisme, dan multiple intelligences. Dengan menghubungkan teori dan praktik, model ini efektif mendukung peningkatan motivasi, pemahaman matematika, serta perkembangan sosial kognitif siswa SD.

4.4.1 Penerapan Model *Game Based Learning*

Septianing, I., dkk. (2024) menyatakan terdapat enam langkah (*sintaks*) yang harus dilakukan dalam mengimplementasikan *Game Based Learning (GBL)* di dalam kelas.

1. Persiapan dan memilih permainan sesuai topik pembelajaran matematika dengan model *Game Based Learning*

Pada tahap persiapan yang dilakukan adalah guru membuat modul ajar, kemudian mengacu pada pembuatan modul ajar lalu merumuskan tujuan yang diharapkan, manfaat dari permainan yang akan dilakukan, menentukan permainan apa yang akan dilakukan, menentukan ruang dan tempat bermain, mempersiapkan alat dan bahan untuk permainan.

2. Menjelaskan Konsep Topik Pembelajaran

Guru memulai dengan menjelaskan secara visual dan kontekstual tentang jenis-jenis bangun datar dan sifat-sifatnya. Media gambar dan benda konkret digunakan untuk mendukung pemahaman semua siswa, termasuk siswa inklusi.

3. Menjelaskan Aturan Permainan

Guru menjelaskan cara bermain STEM Lidi, di mana setiap siswa inklusi akan membentuk bangun datar dari lidi sesuai intruksi. Aturan dijelaskan secara sederhana, disertai contoh dan demonstrasi langsung.

4. Bermain *Game* / Aktivitas Inti

Siswa inklusi bekerja untuk membentuk bangun datar menggunakan lidi, buah cepokak, lem dan karton. Siswa inklusi menyusun bangun sesuai instruksi, lalu menyebutkan.

5. Refleksi dan Presentasi Hasil

Setiap siswa inklusi mempresentasikan bentuk yang telah dibuat. Guru memfasilitasi diskusi dengan pertanyaan terbuka untuk menggali lebih dalam pemahaman siswa.

6. Penguatan dan Penutup

Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil siswa inklusi, mengajak mereka menyimpulkan materi, serta menuliskan refleksi pribadi. Guru juga menyampaikan keterkaitan pembelajaran hari itu dengan materi ke depan.

Selain itu, *game based learning* menawarkan strategi baru untuk membantu siswa mengatasi hambatan belajar dengan menjadi media terapi untuk mengatasi kesulitan kognitif. Lingkungan belajar yang menyenangkan dari permainan juga mendorong siswa untuk aktif, menggunakan akal, dan bersikap sportif. Pembelajaran yang menyenangkan dan menarik membantu memudahkan pemahaman dan pengingatan materi pembelajaran. Permainan juga dapat membantu siswa mendorong tumbuhnya kemampuan memecahkan masalah, interaksi dan kreativitas, yang keduanya akan meningkatkan motivasi dan efektivitas pendidikannya. Pernyataan tersebut selaras dengan pernyataan yang dikemukakan oleh (Anggraini dkk., 2021) yang menyatakan bahwa *game based learning* ini memiliki keunggulan yaitu

mendorong interaksi siswa secara langsung dan aktif, membantu pemahaman mata pelajaran, memotivasi keterlibatan, menumbuhkan lingkungan belajar yang positif, memperkuat persahabatan siswa, dan mendukung para pendidik dalam menyalakan semangat belajar siswa.

4.4.2 Analisis Terhadap Kreativitas Siswa

Kreativitas siswa perlu ditingkatkan melalui aktivitas pembelajaran efektif yang dapat mendorong siswa untuk lebih kreatif. Pembelajaran yang efektif dapat diwujudkan, salah satunya melalui perancangan pembelajaran dengan pemilihan model pembelajaran. Dalam hal ini, diperlukan kemampuan untuk memilih dan menggunakan model pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik materi, ketersediaan media pembelajaran, perkembangan mental dan fisik siswa (Lestari dan Zakiah., 2019). Terdapat beberapa kriteria dalam merancang proses pembelajaran, diantaranya (1) adanya interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar; (2) saling menginspirasi antara guru dan siswa; (3) aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dan menantang; (4) memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif; (5) tersedianya kesempatan bagi siswa untuk menghasilkan karya dan kreativitas; dan (6) mengembangkan kemandirian sesuai dengan minat, bakat serta perkembangan mental dan fisik siswa.

Model *Game Based Learning* terbukti efektif dalam menumbuhkan kreativitas belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas IV. Hal ini sejalan dengan teori Hidayati & Restian (2023) yang menekankan empat indikator kreativitas, yaitu yaitu *rasa ingin tahu*, *kelancaran*, *keluwesan*, dan *keaslian*.. Dengan desain pembelajaran yang tepat, *GBL* mampu menjadi sarana inovatif yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mencerdaskan.

Berikut adalah pembahasan masing-masing indikator berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dalam pelaksanaan *GBL*.

1. Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*)

Kreativitas belajar merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran siswa, termasuk siswa berkebutuhan khusus atau siswa inklusi. Menurut Hidayati dan Restian (2023), salah satu indikator utama kreativitas belajar adalah rasa ingin tahu, yang mencerminkan dorongan untuk mengeksplorasi, bertanya, dan menemukan hal baru yang belum diketahui.

Dalam penelitian ini, penerapan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* melalui permainan STEM Lidi berhasil menjadi media yang merangsang rasa ingin tahu siswa inklusi. *GBL* memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam aktivitas belajar yang menyenangkan, menantang, dan memungkinkan eksplorasi bebas. Permainan STEM Lidi yang digunakan dalam pembelajaran Matematika topik Segi Banyak, memberikan pengalaman konkret bagi siswa dalam menyusun bangun datar, sekaligus membuka ruang untuk bertanya dan bereksperimen.

Berdasarkan hasil observasi, keempat siswa inklusi menunjukkan ragam ekspresi rasa ingin tahu yang unik:

- 1) Siswa inklusi RA memperlihatkan rasa ingin tahu dalam bentuk pertanyaan konseptual. Ia aktif mengajukan pertanyaan kepada guru dan teman, seperti perbedaan segi lima dan segi enam, atau kenapa sebuah bentuk bisa disebut segi banyak. Hal ini menunjukkan bahwa siswa inklusi RA tidak hanya mengikuti kegiatan, tetapi ingin memahami konsep lebih

dalam. Sikapnya ini selaras dengan kreativitas reflektif yang mengarah pada pemahaman kritis terhadap materi.

- 2) Siswa MF dengan menyandang *autis* menunjukkan rasa ingin tahu melalui eksplorasi tindakan langsung. Ia mencoba berbagai kombinasi lidi untuk membentuk bangun datar yang belum diperintahkan guru. Keinginan mencoba dan keberanian mengeksplorasi menunjukkan adanya dorongan internal untuk memahami konsep melalui pengalaman langsung. Ini sejalan dengan karakteristik kreativitas eksperimental, di mana siswa membangun pengetahuan lewat tindakan dan penyesuaian.
- 3) Siswa MF dengan kebutuhan *slow learning* memperlihatkan rasa ingin tahu yang kontekstual, yaitu dengan mengaitkan bentuk bangun datar yang ia buat dengan benda nyata di lingkungan sekitar, seperti jendela, atap, atau pintu. Meskipun ia tidak banyak bertanya secara verbal, keterkaitannya antara konsep geometri dan benda di dunia nyata menunjukkan bentuk pemahaman yang konkret dan aplikatif. Ini merupakan bentuk kreativitas yang memanfaatkan pengetahuan lingkungan sebagai dasar berpikir.
- 4) Siswa AG (*Hyperactive*) menunjukkan rasa ingin tahu melalui imajinasi dan penciptaan makna baru. Ia bertanya apakah bentuk ciptaannya, seperti “rumah alien” atau “bintang naga,” termasuk dalam segi banyak. Meskipun bentuknya tidak selalu sesuai dengan definisi geometri formal, siswa ini menunjukkan keberanian mengemukakan ide orisinal dan minat untuk memahami dunia menurut logikanya sendiri. Ini menunjukkan ekspresi kreativitas yang tinggi dalam ranah imajinatif dan simbolik.

2. Kelancaran (*Fluency*)

Dalam penelitian ini, pembelajaran matematika dengan materi Segi Banyak diterapkan melalui model *Game Based Learning (GBL)* yang memanfaatkan permainan STEM Lidi. Permainan ini mendorong siswa untuk menyusun bangun datar menggunakan lidi dan plastisin secara bebas dan kreatif.

Empat siswa inklusi yang terlibat menunjukkan tingkat kelancaran yang berbeda-beda, sesuai dengan kemampuan dan karakteristik masing-masing. Berikut ini adalah pembahasannya berdasarkan hasil observasi di lapangan:

- 1) Siswa RA menunjukkan kelancaran berpikir divergen, dengan ide yang mengalir terus-menerus dan kemampuan merespons tugas dengan banyak alternatif solusi. Hal ini mencerminkan tingkat kreativitas yang tinggi dalam konteks aktivitas manipulatif visual.
- 2) Siswa MF menampilkan kelancaran verbal prosedural, yakni kemampuan menyampaikan langkah-langkah secara terstruktur. Ini menjadi bentuk kelancaran yang penting dalam pembelajaran inklusif, di mana siswa tidak hanya aktif secara fisik, tapi juga memahami apa yang sedang dikerjakan.
- 3) Siswa EA menunjukkan kelancaran asosiatif, yakni kemampuan mengaitkan suatu bentuk dengan banyak ide atau objek lain. Ini mendukung teori bahwa kreativitas tidak hanya tampak dari hasil akhir, tetapi juga dari cara berpikir yang kontekstual dan terhubung dengan pengalaman pribadi.

- 4) Siswa AG menunjukkan kelancaran imajinatif, dengan ide-ide yang tidak biasa dan penuh orisinalitas. Kelancaran ini penting dalam menunjang kreativitas simbolik dan naratif dalam pembelajaran siswa inklusi.

3. Keluwesan (*Flexibility*)

Pada penelitian ini, pembelajaran Matematika dengan topik Segi Banyak dilaksanakan melalui model *Game Based Learning (GBL)* berbasis permainan STEM Lidi, yang dirancang untuk mengajak siswa menyusun dan mengeksplorasi bentuk bangun datar secara kreatif. Permainan ini memberi ruang terbuka untuk berpikir fleksibel, berimajinasi, dan mengembangkan strategi berbeda dalam menyelesaikan tugas.

Berdasarkan hasil observasi terhadap empat siswa inklusi, berikut ini adalah pembahasan naratif mengenai keluwesan berpikir yang ditunjukkan masing-masing siswa:

- 1) Siswa RA menunjukkan keluwesan dalam strategi berpikir, yakni kemampuan untuk mengubah pendekatan saat menghadapi hambatan. Ia tidak terpaku pada satu cara, melainkan mencoba alternatif hingga menemukan cara yang lebih efektif.
- 2) Siswa MF menunjukkan keluwesan sosial dan peran, yaitu mampu beradaptasi dalam berbagai peran dalam kerja kelompok, dan tanggap terhadap dinamika sosial dalam pembelajaran.
- 3) Siswa EA menunjukkan keluwesan dalam penggunaan sumber daya, yaitu kemampuan beradaptasi dengan kondisi keterbatasan alat tanpa mengurangi hasil akhir. Ini mencerminkan keterampilan pemecahan masalah yang fleksibel.

- 4) Siswa AG menunjukkan keluwesan dalam sudut pandang dan interpretasi, yaitu kemampuan melihat objek dari berbagai sisi dan memberi makna baru terhadap bentuk yang dibuat. Ini merupakan bentuk fleksibilitas berpikir yang khas pada kreativitas imajinatif.

4. Keaslian (*Originality*)

Dalam pembelajaran Matematika topik Segi Banyak, model *Game Based Learning (GBL)* diterapkan menggunakan permainan STEM Lidi, yaitu kegiatan menyusun berbagai bentuk geometri dari lidi dan plastisin. Permainan ini memberi kesempatan kepada siswa inklusi untuk mengembangkan bentuk-bentuk bangun datar berdasarkan kreativitas mereka masing-masing, tanpa tekanan pada keseragaman bentuk.

Berdasarkan hasil observasi, berikut adalah paparan naratif mengenai ekspresi keaslian yang ditunjukkan oleh empat siswa inklusi:

- 1) Siswa RA menunjukkan keaslian dalam bentuk dan fungsi, yaitu menghasilkan struktur geometris unik dengan makna dan kegunaan yang dibuat sendiri. Kreativitasnya tidak hanya pada bentuk visual, tetapi juga narasi yang menyertainya.
- 2) Siswa MF menunjukkan keaslian visual dan estetika, yakni melalui desain ornamen dan kombinasi warna yang tidak umum dilakukan siswa lain. Ini menunjukkan ekspresi orisinalitas melalui sentuhan personal dalam detail visual.
- 3) Siswa EA menunjukkan keaslian naratif dan simbolik, yakni menciptakan makna personal dan kisah di balik bentuk yang ia buat. Ini mencerminkan daya cipta orisinal yang berangkat dari dunia imajinatif siswa sendiri.

- 4) Siswa AG menunjukkan keaslian konseptual dan simbolik, yaitu berpikir di luar batas bentuk standar dan menyusun struktur berdasarkan pemaknaan pribadi. Keaslian ini muncul dari dunia batin yang kompleks dan ekspresif.

Penerapan *GBL* dalam pembelajaran matematika memberi siswa inklusi peluang konkret mengembangkan kreativitas sesuai teori Lestari & Zakiah (2019). Melalui game, mereka dapat mengekspresikan ide dalam bentuk *Curiosity*, *fluency*, *flexibility* dan *originality* dapat mengubah pembelajaran matematika menjadi proses berpikir kreatif dan menyenangkan.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, didapatkan beberapa kesimpulan berikut ini:

1. Model *Game Based Learning* efektif diterapkan sesuai sintaksnya dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar. Sintak yang terdiri dari lima tahap:

- 1) Sesi Persiapan

Sebelum melakukan pembelajaran tentunya guru membuat modul ajar sebagai skenario dalam pembelajaran matematika pada materi “segi banyak”, menyiapkan alat, media, dan kondisi kelas sebelum pembelajaran berlangsung. Kegiatan diawali dengan apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran. Tahap ini membangun kesiapan belajar dan rasa antusias siswa inklusi sebelum mengikuti aktivitas inti.

- 2) Menjelaskan Konsep

Guru menyampaikan materi dasar “segi banyak” yaitu memperkenalkan apa itu bangun datar dengan menggunakan media visual, alat peraga, dan penjelasan verbal. Kegiatan ini memberikan pemahaman awal yang kuat kepada siswa sebelum memulai permainan. Siswa inklusi menunjukkan rasa ingin tahu tinggi, terutama ketika dikenalkan pada bentuk-bentuk bangun melalui benda konkret.

3) Sesi Permainan

Siswa inklusi melaksanakan permainan edukatif permainan STEM Lidi. Dalam sesi ini, siswa inklusi menyusun bangun datar menggunakan lidi dan buah cepokak sebagai sisinya. Tahapan ini menjadi puncak aktivitas yang memunculkan kreativitas, kerja sama, dan keluwesan berpikir siswa inklusi dalam memahami konsep secara langsung.

4) Merangkum Pengetahuan

Setelah sesi bermain, siswa inklusi didorong untuk menyimpulkan hasil pembelajaran secara mandiri maupun kelompok. Guru membimbing siswa inklusi untuk menyebutkan ciri-ciri bangun datar yang termasuk segi banyak yang telah mereka bentuk, baik dari segi sisi maupun sudut. Tahap ini memperkuat pemahaman siswa dan melatih kemampuan elaborasi serta refleksi terhadap pengalaman belajar.

5) Sesi Evaluasi

Guru mengevaluasi pembelajaran melalui pertanyaan, diskusi, dan lembar tugas sederhana. Evaluasi dilakukan dengan pendekatan yang ramah dan suportif, sehingga siswa inklusi dapat mengungkapkan apa yang mereka pelajari dengan percaya diri. Siswa inklusi juga menunjukkan partisipasi aktif dengan bantuan visual dan verbal yang disesuaikan.

2. Hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai kreativitas belajar siswa inklusi dalam pembelajaran matematika kelas IV SD N 131/IV Kota Jambi, khususnya dengan penerapan model pembelajaran yang aktif dan partisipatif seperti *Game Based Learning (GBL)*, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa berkembang positif sesuai dengan empat indikator utama,

yaitu rasa ingin tahu, kelancaran berpikir, keluwesan, dan keaslian. Adapun kesimpulan berdasarkan masing-masing indikator kreativitas adalah sebagai berikut:

1) Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*)

Siswa inklusi menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap materi segi banyak yang disampaikan. Hal ini ditunjukkan melalui berbagai pertanyaan yang muncul dari siswa, baik tentang bentuk, jumlah sisi, maupun hubungan antar bangun. Model pembelajaran yang melibatkan permainan dan aktivitas langsung berhasil memancing minat siswa inklusi untuk mengeksplorasi materi lebih dalam.

2) Kelancaran (*Fluency*)

Siswa inklusi mampu mengemukakan banyak ide atau jawaban selama proses pembelajaran, baik saat diskusi, menjawab pertanyaan guru, maupun saat bermain menyusun bangun datar. Mereka tidak hanya memberikan satu jawaban, tetapi mampu mengemukakan berbagai kemungkinan bentuk, cara menyusun, dan menyebutkan ciri-ciri bangun dengan lancar dan bebas.

3) Keluwesan (*Flexibility*)

Siswa inklusi menunjukkan kemampuan berpikir dari berbagai sudut pandang dan mencoba beberapa strategi saat menyusun bangun datar. Ketika menghadapi kendala dalam permainan, siswa inklusi mencoba alternatif bentuk, mengganti susunan, atau mengatur ulang posisi lidi dan buah cepokak. Hal ini menunjukkan kemampuan beradaptasi dan berpikir fleksibel dalam menyelesaikan tugas.

4) Keaslian (*Originality*)

Siswa inklusi menghasilkan bentuk-bentuk bangun atau ide yang unik, seperti menggabungkan dua bentuk untuk menciptakan bentuk baru, atau menyebutkan cara menjelaskan bangun datar dengan istilah mereka sendiri. Keberanian dalam mengemukakan ide baru dan berbeda dari kelompok lain merupakan bentuk konkret dari keaslian dalam berpikir.

5.2 Implikasi Penelitian

1. Bagi Guru Kelas dan Guru Pendamping Khusus (GPK):

Model *Game Based Learning* terbukti dapat mendorong kreativitas siswa inklusi melalui aktivitas konkret dan menyenangkan. Guru dapat menggunakan model ini untuk menciptakan pembelajaran yang lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan belajar siswa dengan keterbatasan kognitif atau sosial-emosional, tanpa mengurangi pencapaian kompetensi dasar Matematika.

2. Bagi Siswa Inklusi:

GBL memberikan ruang aman dan terbuka bagi siswa inklusi untuk mengekspresikan ide, berinteraksi dengan teman sebaya, serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui aktivitas motorik dan visual. Siswa inklusi dapat terlibat aktif dalam pembelajaran yang biasanya mereka hindari karena kesulitan abstraksi.

3. Bagi Sekolah dan Kurikulum:

Penelitian ini mendukung pentingnya pengintegrasian pendekatan pembelajaran yang ramah inklusi dalam kurikulum, terutama melalui metode aktif seperti *GBL*. Sekolah perlu mempertimbangkan alokasi waktu, alat

bantu, dan pelatihan guru untuk menerapkan pembelajaran berbasis permainan secara berkelanjutan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya:

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa inklusi bisa ditingkatkan melalui pendekatan *GBL*. Maka, hal ini membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut yang mendalam, misalnya pengaruh *GBL* pada keterampilan sosial, kemandirian, atau kemampuan literasi numerasi siswa inklusi.

5.3 Saran

1. Untuk Guru

- 1) Terapkan *GBL* secara terencana dan bertahap, terutama pada materi Matematika yang bersifat konkret seperti bangun datar.
- 2) Libatkan siswa inklusi dalam kelompok heterogen untuk meningkatkan interaksi sosial dan kolaborasi kreatif.
- 3) Gunakan alat bantu visual dan manipulatif (misalnya: lidi, kertas bentuk, balok) agar siswa dapat belajar melalui sentuhan dan pengalaman langsung.

2. Untuk Sekolah

- 1) Fasilitasi pelatihan guru dalam desain permainan edukatif berbasis kurikulum yang adaptif terhadap kebutuhan siswa inklusi.
- 2) Sediakan sarana dan bahan ajar inklusif seperti media taktil, kartu bentuk, dan permainan geometris yang bisa diakses semua siswa.
- 3) Dorong kolaborasi antara guru kelas dan GPK dalam perencanaan pembelajaran berbasis permainan.

3. Untuk Peneliti Lain

- 1) Lakukan penelitian lanjutan dengan fokus pada jenis kebutuhan khusus tertentu (misalnya, *slow learning*, tunagrahita ringan atau *autisme*), untuk melihat efektivitas *GBL* secara lebih spesifik.
- 2) Kaji dampak jangka panjang penggunaan *GBL* terhadap peningkatan kompetensi akademik dan sosial siswa inklusi.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Karim Batu Bara, "Membangun Kreativitas Pustakawan Di Perpustakaan." *Jurnal Iqra'* 06, no. 0 (2019): 40–51.
- Aiman, U., Lasmawan, I. W., & Suastika, I. N. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR BERDASARKAN POTENSI DAERAH. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(1), 116-123.
- Ali, W. (2022). *PEMBENTUKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI SD ALAM PERWIRA PURBALINGGA* (Doctoral dissertation, UIN Prof. Kh Saifuddin Zuhri).
- Aoliyah, N. (2023). Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa. Kala Manca: *Jurnal Pendidikan Sejarah*, Vol 11 (1): 31-36.
- Arrahman, T., Suriansyah, A., Harsono, A. M. B., Pratiwi, D. A., & Agusta, A. R. (2024). Game Based Learning (GBL) Terintegrasi Teknologi Dalam Peningkatan Minat baca Siswa di SDN Kampung Baru. *Joyful Learning Journal*, 13(4), 83-90.
- Arriani, F., Agustawati, A., Rizki, A., Widiyanti, R., Wibowo, S., Herawati, F., & Tulalessy, C. (2021). *Panduan pelaksanaan pendidikan inklusif*.
- Aulia, W., Wicaksono, V. D., & Selviari, S. (2024). PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA PADA SISWA KELAS V MELALUI PENERAPAN GAME BASED LEARNING. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 658-670.
- Bellaiano, R., Trisnani, N., & Sugiyanta, G. (2024). ANALISIS KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERDIFERENSIASI DI SD NEGERI TANJUNGHARJO. *DIKDASTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ke-SD-an*, 10(1).
- Dipani, M. A, "Inovasi Metode Pembelajaran menggunakan *Game-Based Learning (GBL)* untuk Memotivasi Pelajar Innovative" *Prosiding SAINTEK*, 2.1(2023), 2962–3545
- Fadillah, A. N. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS STOP MOTION UNTUK KELAS IV SD. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 3 (6), 1259-1266.
- Fitri, Y. M., & Mayar, F. (2019). Eksistensi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di TK. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1227-1233.

- Hasani, I., Majid, H. T., Revanza, I., & Albusthomi, G. K. (2024). Pelaksanaan Inklusi di Sekolah SDIT Rahmadiyah Depok. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 319-330.
- Hayu Ika Anggraini, Nurhayati, S. R. K. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL). *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi) Pendidikan* 2(11),1885-1896.
- Herawati, N. I. (2021). *Pendidikan inklusif: Dasar teori dan penerapan pada jenjang PAUD, SD, SMP, SMA/SMK*. Bandung: UPI Press
- Hidayati, S., & Restian, A. (2023). Peningkatan kreativitas menggunakan model project based learning mata pelajaran IPAS konteks merdeka belajar kelas 4 sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1865-1877.
- Ilahi, M. T. (2023). *Pendidikan inklusif*. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Junaidi, A. D. (2022). Solusi adaptasi kebiasaan baru dengan kreativitas dan inovasi. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 5(1), 56-59.
- Kusuma, I. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Mozaik Terhadap Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Kelas IV SDN 166 Seluma* (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu).
- Lestari, Ika & Linda Zakiah. (2019). *Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran*. Erzatama Karya Abadi.
- Nisa, F. Z., & Rayungsari, M. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Atas. *POLINOMIAL: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 99-106.
- Nurfadhillah, S. (2023). *Pendidikan Inklusi (Anak Berkebutuhan Khusus)*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Pambudi, G. (2022). Game based learning (Pembelajaran Berbasis game). WartaGuru.ID.
- Paulina, C., Rokmanah, S., & Syachruraji, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Model Game Based Learning dalam Pembelajaran Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31348-31354.
- Permana, Natalis Sukma. (2023). Games based learning sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran bagi Generasi Digital Native. *Jurnal JPAK. STKIP Widya Yumawa. Vol. 22, No. 2*.
- Permendiknas Nomor 70 Tahun 2009

- Prastiwi, Z., & Abduh, M. (2023). Implementasi Pembelajaran Inklusi di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 668-682.
- Putri, K. M. F., Ranti, L. R., & Ringkat, G. H. F. (2024). Artikel Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(3), 01-06.
- Rahayu, N. (2024). PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PEMBELAJARAN MATEMATIKA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, 3(2), 181-189.
- Ramdani, I. L. A., Syah, M., & Arifin, B. S. (2024). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN INKLUSI DI SEKOLAH DASAR NEGERI PABUARAN 2. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(1), 360-366.
- Septianing, I., Melati, L., Cantika, N. D., & Destiani, W. (2024). Pengaruh Penerapan Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), 94-103.
- Siswondo, R., & Agustina, L. (2021). Penerapan strategi pembelajaran ekspositori untuk mencapai tujuan pembelajaran Matematika. *Himpunan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 1(1), 33-40.
- Sit, Masganti, dkk. 2016. *Pengembangan Kreaivitas Anak Usia Dini*. Medan:Perdana
- Velinda, F., Valentinna, C. R., Ningrum, S. K., Hasanah, S. D., & Permatasari, T. (2024). Pemanfaatan Media Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2420-2430.
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., & Sholaihah, L. A. (2021). Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *Integrated (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22.
- Wijaya, M. M., & Supriyono. (2022). Pengembangan Pendidikan Inklusi: Argumentasi dan Tantangan di Era Modern. *Mimikri: Jurnal Agama dan Kebudayaan*, 8(2), 415-430.
- Witarsa, R., Herlina, H., & Sofiarni, E. (2024). Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Berdiferensiasi. *Journal of Education Research*, 5(2), 2085–2090.
- Yustina, A. F., & Yahfizham, Y. (2023). *Game Based Learning Matematika dengan Metode Squid game dan Among us*. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 615-630.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI	
	UNIVERSITAS JAMBI	
	FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN	
	Kampus Pinang Masak Jalan Raya Jambi – Ma. Bulian, KM. 15, Mendalo Indah, Jambi Kode Pos. 36361, Telp. (0741)583453 Laman. www.fkip.unja.ac.id Email. fkip@unja.ac.id	
Nomor : 1426/UN21.3/PT.01.04/2025		21 April 2025
Hal : Permohonan Izin Penelitian		
Yth : Kepala SD Negeri 131/ Kota Jambi		
Tempat		
Dengan hormat, Dengan ini diberitahukan kepada Bapak/Ibu/Saudara bahwa untuk keperluan prapenelitian dalam rangka penulisan tugas akhir/Skripsi mahasiswa. Kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk dapat memberikan izin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi atas nama:		
Nama	:	Yozan Trio Mahendra
NIM	:	A1D121097
Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan	:	Pendidikan Anak Usia Dini Dan Dasar
Dosen Pembimbing Skripsi	:	1. Dr. Dra. Hj. Destrinelli, M.Pd 2. Violita Zahyuni, S.Pd., M.Pd
Penelitian akan dilaksanakan pada:		
Waktu	:	21 April 2025 s/d 21 Mei 2025
Judul Skripsi	:	"Analisis Penerapan Model Pembelajaran GBL Dalam Menumbuhkan Kreativitas Siswa Inklusi Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV Sd N 131/IV Kota Jambi."
Demikian surat permohonan izin penelitian ini dibuat atas bantuan dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih.		
a.n. Dekan Wakil Dekan BAK,  Datta Sattia, S.S., M.ITS., Ph.D NIP 198110232005012002		
 		

Lampiran 2. Surat Bukti Penelitian

**PEMERINTAH KOTA JAMBI**
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 131 KOTA JAMBI
Jln. Kapten A. Khatib Rt. 14 Kel. Pematang Sulur Kec. Telanaipura Kota Jambi
TER AKREDITASI : A Kode Pos : 36124 NIS : 101110040102 NPJN : 10504496 sdnegeri131kotajambi@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Asiah, S.Pd.I.
NIP	: 19730704 199406 2 001
Tempat, Tanggal Lahir	: Jambi, 04 Juli 1973
Pangkat/Golongan	: Pembina Tk. I/IVb
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SD Negeri 131 Kec. Telanaipura

Menerangkan bahwa :

Nama	: Yozan Trio Mahendra
Nim	: A1D121097
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah Melaksanakan Penelitian dari tanggal 10 April 2025 sampai dengan 10 Mei 2025 dengan judul
"Analisis Penerapan Model Pembelajaran *GBL* Dalam Menumbuhkan Kreativitas Siswa Inklusi
Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV B SDN 131/IV Kota Jambi"

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya untuk
dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jambi, 10 Mei 2025

Kepala Sekolah



Asiah, S.Pd.I.
NIP. 19730704 199406 2 001

Lampiran 3. Hasil Cek Turnitin



Page 2 of 93 - Integrity Overview

Submission ID trn:old::1:3285649795

27% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

• Bibliography

Top Sources

26% Internet sources
11% Publications
5% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.



Page 2 of 93 - Integrity Overview

Submission ID trn:old::1:3285649795

Lampiran 4. Dokumentasi Penyerahan Surat Izin Penelitian



Lampiran 5. Lembar Pedoman Wawancara Guru

No	Pertanyaan	Deskripsi
1	Apakah ibu sudah menerapkan model pembelajaran berbasis permainan atau <i>Game Based Learning</i> ?	Ya, saya sudah menerapkan model pembelajaran berbasis permainan atau <i>Game-Based Learning</i> ini. Sebenarnya, tanpa menyebutnya secara spesifik sebagai <i>Game-Based Learning</i> pun, saya seringkali mengintegrasikan unsur permainan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Tujuan saya adalah membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak monoton, dan memotivasi siswa untuk aktif terlibat. Saya percaya bahwa bermain adalah cara alami anak-anak belajar, dan dengan memasukkan elemen permainan, mereka bisa menyerap materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.
2	Dapatkah Ibu menjelaskan pemahaman Ibu mengenai pembelajaran berbasis permainan (<i>Game Based Learning</i>)?	kalau menurut pemahaman saya, pembelajaran berbasis permainan atau <i>Game-Based Learning</i> itu intinya adalah sebuah cara kita mengajar yang memanfaatkan berbagai elemen dari sebuah permainan. Tujuannya jelas, untuk meningkatkan keterlibatan, memicu motivasi, kreatif dan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan sambil bermain.
3	Apa tujuan dan manfaat dari penerapan model <i>game based learning</i> ?	Metode permainan yang saya terapkan banyak sekali tujuan dan manfaatnya, salah satunya yaitu bisa memancing anak-anak supaya berfikir, melatih motorik anak juga, dengan adanya permainan anak-anak bisa penasaran dari apa yang akan dilakukan dan mereka sangat antusias dalam permainan tersebut.
4	Bagaimana proses dari penerapan model pembelajaran <i>Game Based Learning</i> dalam proses belajar mengajar terkhusus pada mata pelajaran matematika?	Sebelum melakukan pembelajaran tentunya tahap awal saya melakukan adalah membuat modul ajar dengan begitu saya tau apa materinya, tujuan yang diharapkan dan langkah-langkah pembelajaran, serta evaluasinya. selanjutnya menentukan game apa sesuai materi lalu alat yang akan digunakan. Pada kegiatan belajar mesti siswa sudah tahu materi dasarnya dari menjelaskan materi yang akan dipelajari setelah itu kegiatan bermainnya hingga selesai lalu siswa diminta menunjukkan hasil dari <i>game</i> nya dan bisa menjelaskan atau menyebutkan. Hingga yang terakhir biasanya evaluasi dari pembelajarannya.
5	Bagaimana ibu untuk menentukan tempat bermain siswa termasuk siswa inklusi	Penentuan ruang dan tempat bermain tergantung dari permainan apa yang akan dilakukan, misalnya permainan yang akan digunakan saat ini pasti dilakukan didalam kelas, tapi kalau permainan yang banyak melakukan aktivitas biasanya saya lakukan

		di luar kelas saja.
6	Sebelum memasuki sesi bermain apakah penting ibu menjelaskan materi atau tidak?	Sangat penting, karena kalau tidak dijelaskan dulu, anak-anak bisa bingung saat harus menjawab soal saat bermain. Dengan penjelasan awal, mereka jadi punya bayangan dan bisa lebih percaya diri.
5	Bagaimana caranya ibu melibatkan anak ABK atau inklusi dan siswa normal pada pembelajaran menggunakan model <i>Game Based Learning</i> pada mata pelajaran matematika?	Saya pastinya semua siswa dapat terlibat pada model <i>game based learning</i> ini apa lagi pada pelajaran matematika, mereka harus dapat paling tidak menguasai. Cara saya melibatkannya yaitu saya sering menggunakan permainan yang bisa disesuaikan level kesulitannya. Misalnya, untuk konsep penjumlahan, siswa normal mungkin mengerjakan soal dengan angka yang lebih besar atau dalam waktu yang lebih cepat, sementara siswa ABK/inklusi mengerjakan soal dengan angka yang lebih kecil
5	Seberapa besar pengaruh model pembelajaran <i>Game based learning</i> terhadap peningkatan kreativitas siswa inklusi?	Kalau ditanya seberapa besar pengaruhnya dari pengalaman saya di kelas IV B, pengaruh model pembelajaran <i>Game-Based Learning</i> terhadap peningkatan kreativitas siswa inklusi itu cukup signifikan dan positif. Apalagi jika dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Begini, anak-anak, termasuk siswa inklusi, secara alami suka bermain. Ketika pembelajaran disajikan dalam bentuk <i>game</i> , mereka jadi lebih rileks, tidak merasa tertekan, dan ini membuka ruang bagi mereka untuk mengeksplorasi ide-ide tanpa takut salah.
6	Bagaimana cara ibu memberi penerapan pembelajaran dengan model <i>Game Based Learning (GBL)</i> untuk menunjang kreativitas khususnya pada siswa inklusi pada mata pelajaran matematika di kelas IV B ini?	Saya berusaha membuat <i>game</i> matematika yang tidak hanya menuntut jawaban tunggal benar atau salah. Misalnya, dalam permainan 'Misi Mencari Angka', saya bisa meminta siswa inklusi untuk menemukan berbagai kombinasi operasi matematika (penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian) yang menghasilkan angka tertentu. Ini memaksa mereka berpikir 'di luar kotak' dan mencari banyak kemungkinan solusi.
7	Bagaimana tantangan yang ibu hadapi dalam mengajar dengan menggunakan penerapan <i>Game Based Learning</i> ?	Mengajar menggunakan <i>Game-Based Learning (GBL)</i> , terutama di kelas inklusif, tentu punya tantangannya sendiri. Dari pengalaman saya di kelas IV B, ada beberapa hal yang sering jadi kendala yaitu seperti manajemen kelas, fokus pada siswa contohnya kebisingan siswa yang sedang bermain, yang pastinya memastikan tujuan pembelajaran tersebut tercapai.
8	Bagaimana ibu mengevaluasi pemahaman siswa tentang pembelajaran matematika dengan penerapan model <i>Game Based Learning</i> yang sudah dipelajari ?	Untuk mengevaluasi pemahaman siswa setelah menggunakan model <i>Game-Based Learning (GBL)</i> di matematika, saya tidak hanya mengandalkan tes tertulis biasa. Saya

		menggunakan beberapa metode yang lebih komprehensif, agar bisa melihat pemahaman mereka dari berbagai sisi, terutama karena ini terkait dengan kreativitas dan siswa inklusi. Seperti, observasi selama siswa inklusi itu bermain. Saya memperhatikan bagaimana mereka selama bermain baik bagaimana mereka mengatasi masalah atau kesulitan, saya melihat apakah mereka sudah mengikuti aturan bermain.
9	Apa harapan ibu tentang adanya pembelajaran <i>Game Based Learning</i> untuk menumbuhkan kreativitas siswa inklusi pada mata pelajaran matematika?	Harapan saya bahwa pelajaran matematika menjadi menyenangkan dan tidak menakutkan bagi banyak siswa, termasuk siswa inklusi, matematika sering dianggap sulit dan menakutkan. Dengan <i>GBL</i> , saya berharap persepsi ini bisa berubah total. Matematika jadi aktivitas yang dinanti, bukan dihindari. Ketika anak senang, mereka lebih berani mencoba dan itu adalah langkah pertama menuju kreativitas.

Lampiran 6. Lembar Pedoman Wawancara Siswa Inklusi

No	Pertanyaan	Deskripsi
1	Apakah kamu merasa mudah dalam belajar matematika sambil bermain?	Iya saya suka bermain
2	Apakah kamu ada mencoba cara-cara baru untuk menyelesaikan permasalahan saat belajar matematika dengan permainan?	Ada, saya dua segi tiga yang disatukan jadi layang-layang, kotak disatukan sama kotak bisa jadi kaca mata.
3	Adakah ide yang menurutmu paling kreatif?	Buat bentuk jendela, atap, rumah juga
4	Apakah kamu suka belajar matematika dengan cara bermain? Mengapa?	Iya saya suka apalagi pas permainan sambung lidi, gampang banget.
5	Apa yang paling kamu suka dan tidak suka dari pembelajaran matematika dengan cara bermain?	Saya suka bermain, saya tidak suka yang susah
6	Jika boleh memilih, apakah kamu ingin terus belajar matematika dengan cara bermain?	Saya ingin terus belajarnya bermain
7	Apakah kamu merasa senang ketika berhasil menyelesaikan suatu tantangan dalam permainan?	Senang, puas juga
8	Apakah kamu lebih suka belajar matematika dengan cara bermain atau dengan cara yang lain?	Suka bermain, tidak susah

**Lampiran 7. Dokumentasi Kegiatan Wawancara Bersama Wali Kelas IV B
SD N 131/IV Kota Jambi**



Gambar 1: Dokumentasi Kegiatan Wawancara Bersama Guru 1



Gambar 2: Dokumentasi Kegiatan Wawancara Bersama Guru 2

Lampiran 8. Dokumentasi Kegiatan Wawancara Siswa Inklusi



Gambar 1: Dokumentasi Kegiatan Wawancara Bersama Siswa Inklusi 1



Gambar 2: Dokumentasi Kegiatan Wawancara Bersama Siswa Inklusi 2



Gambar 3: Dokumentasi Kegiatan Wawancara Bersama Siswa Inklusi 3



Gambar 4: Dokumentasi Kegiatan Wawancara Bersama Siswa Inklusi 4

Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian





Lampiran 10. Modul Ajar



MODUL AJAR

INFORMASI UMUM

IDENTITAS SEKOLAH

Penyusun : ENDANG WIDYASTUTI , S.Pd, Gr

Instansi : SDN 131 KOTA JAMBI

Tahun Penyusun : Tahun 2025

Jenjang Sekolah : SD

Mata Pelajaran : Matematika

Fase / Kelas : B / IV

Bab / Tema : 5. Bangun Datar

Alokasi Waktu : 1 kali pertemuan / 2x35 Menit

KOMPETENSI AWAL

Peserta didik dapat mengidentifikasi bangun datar segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.

PROFIL PEMBELAJARAN PANCASILA

Beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak mulia, Berkebhinekaan global, Gotong royong, Mandiri, Bernalar kritis dan kreatif.

SARANA DAN PRASARANA

- Laptop
- Alat bantu audio (Speaker)
- Proyektor
- Papan tulis
- Alat bantu tulis (Spidol dan lain-lain)
- Sumber belajar: (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, 2022 Buku Panduan Guru Matematika Kelas IV, Penulis: Hobri, Lembar kerja peserta didik.

- Video terkait dengan bangun datar (Segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan).
- Alat yang disiapkan (lidi, buah cepokak, lem, karton)
- Soal-soal terkait bangun datar “segi banyak”

TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler dan inklusi

JUMLAH PESERTA DIDIK

33 Peserta didik

MODEL PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran : Game Based Learning

Pendekatan : Scientific Learning dan TPACK

Strategi : Pembelajaran Kontekstual

Metode : Pengamatan, percobaan, tanya jawab, diskusi, penugasan, presentasi, STEM

KOMPONEN INTI

TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik dapat mengembangkan pemahaman tentang berbagai bangun datar dan karakteristiknya sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif. (Audience)
- Siswa dapat mencontohkan bentuk dari bangun segi banyak beraturan dan bangun segi banyak tak beraturan (Behavior).
- Melalui pemaparan video dan alat peraga, peserta didik mampu menentukan bangun datar segi banyak beraturan dan tidak beraturan(Condition).
- Setelah mengamati video pembelajaran terkait bangun datar, siswa dapat membuat bangun datar “segi banyak”. (Degree)

PEMAHAMAN BERMAKNA

- Peserta didik mampu memahami materi tentang bangun datar terkait dengan segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.

PERTANYAAN PEMANTIK

- Bangun datar apa saja yang telah dipelajari?
- Bagaimana cara menyusun bangun datar “segi banyak”?



PERSIAPAN PEMBELAJARAN

Guru menyiapkan kebutuhan pembelajaran seperti media ajar guru, laptop, alat dan bahan yang dibutuhkan.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan

Langkah-Langkah Kegiatan

Pendahuluan (10 Menit)

1. Guru membuka pembelajaran dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik (Religius dan Disiplin)
2. Ketua kelas memimpin berdoa sebelum memulai pembelajaran. (Religius)
3. Peserta didik dan guru menyanyikan lagu nasional Garuda Pancasila (Nasionalisme)
4. Untuk memotivasi semangat belajar peserta didik, guru meminta peserta didik berdiri untuk melakukan tepuk Pengembangan Pendidikan Karakter (PPK)
5. Peserta didik diminta menjawab pertanyaan dari guru (pertanyaan pemantik).
 - Bangun datar apa saja yang telah dipelajari?
 - Bagaimana cara menyusun bangun datar?
6. Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran dan langkah pembelajaran yang disampaikan guru.

Kegiatan Inti (50 Menit)

Sintak 1 (Penentuan Pertanyaan Mendasar)

- Peserta didik menyimak video yang ditampilkan guru
- Peserta didik mengamati video tersebut.
- Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru tentang materi yang ada di video tentang bangun datar dan yang dapat menjawab mendapatkan apresiasi.
- Peserta didik dan guru saling bertanya jawab tentang pemecahan masalah, seperti Mengapa bentuk tersebut menunjukkan segi banyak?

Sintak 2 (Mendisain Perencanaan Produk)

- Peserta didik telah menerima kartu tantangan membuat bangun datar terkait segi banyak dari guru, peserta didik membaca petunjuk LKPD, jika dirasa ada yang belum dipahami bisa ditanyakan kepada guru. (Mandiri, Berpikir Kritis-PPK).
- Peserta didik mendapat pengarahan dari guru tentang kegiatan di LKPD (Komunikasi)
- Peserta didik berdiskusi menyusun rencana pembuatan proyek meliputi pembagian tugas, persiapan alat, bahan, media, dan sumber yang dibutuhkan.

Sintak 3 (Menyusun pembuatan)

- Peserta didik dan guru membuat kesepakatan tentang permainan membuat segi banyak (Tahapan-tahapan pengumpulannya) (Berpikir Kritis, TPACK)
- Peserta didik membuat bentuk segi banyak dengan memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan bersama.

Sintak 4 (Memonitor kemajuan proyek)

- Guru memantau keaktifan peserta didik selama melaksanakan proyek, memantau realisasi perkembangan dan bimbingan jika mengalami kesulitan
- Peserta didik melakukan bermain sesuai jadwal, mencatat setiap tahapan, mendiskusikan setiap masalah yang muncul selama penyelesaian proyek dengan guru/guru pendamping.

Sintak 5 (Menguji hasil)

- Peserta didik dan guru berdiskusi tentang langkah-langkah permainan karya tempel contoh-contoh bangun datar “segi banyak” (Komunikasi, Berpikir kritis)
- Guru memantau hasil yang telah dibuat dan mengukur ketercapaian standar.
- Peserta didik membahas kelayakan proyek yang telah dibuat
- Peserta didik memaparkan hasil yaitu menampilkan hasil kreatif dalam bermain pembuatan karya tempel.

Sintak 6 (Evaluasi pengalaman belajar)

- Peserta didik melakukan bimbingan proses pemaparan karya yaitu memamerkan hasil karya masing-masing.

- Setiap kelompok menampilkan hasil karyanya di depan kelas
- Peserta didik kelompok lain menanggapi hasil proyek
- Guru memberikan penilaian hasil proyek (Berpikir kritis)
- Kelompok yang karyanya paling bagus dan kreatif mendapatkan reward berupa nilai tambahan.



Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Peserta didik diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan jika ada materi yang belum dipahami (Berpikir kritis)
- Peserta didik bersama guru membuat simpulan tentang poin-poin yang muncul dalam pembelajaran yang telah dilakukan
- Siswa mengerjakan tes evaluasi mengenai bangun datar “segi banyak” yang telah diberikan oleh guru.
- Peserta didik bersama guru melakukan refleksi mandiri
- Peserta didik menyimak penjelasan guru terkait pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. (Tindak lanjut)
- Peserta didik dan guru berdoa menutup pembelajaran dengan berdoa bersama (Religius)
- Guru mengucapkan salam penutup (Religius)

REFLEKSI

Guru

Refleksi guru merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru itu sendiri berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan mulai dari selama mempersiapkan, melaksanakan, hingga mengevaluasi kegiatan belajar yang dilakukan selama satu kali pertemuan. Refleksi guru ini bertujuan untuk menilai kekurangan dan kelebihan dari kegiatan pembelajaran yang kemudian dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk pembelajaran berikutnya.

1. Apakah pemilihan media dan model pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?
2. Apakah gaya permainan dalam materi mampu ditangkap oleh pemahaman peserta didik?
3. Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?
4. Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk menerjemahkan tujuan pembelajaran?
5. Apakah pelaksanaan pembelajaran hari ini dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya

Refleksi Siswa

1. Apakah menurutmu pembelajaran hari ini cukup menarik?
2. Apakah model dan media pembelajaran yang diberikan guru mempermudah kamu dalam memahami pembelajaran?
3. Apakah kamu mengalami kesulitan dalam bermain sambung lidi dan menempel?

ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian Pengetahuan

Mengetahui

Kepala sekolah



ASIAH S.Pd I
NIP.197307041994062001

Guru Kelas IV

Endang Widyastuti
NIP. 198111242024212001



RIWAYAT HIDUP



Yozan Trio Mahendra, lahir di Sungai Penuh pada tanggal 17 Maret 2003. Penulis merupakan putra dari ayah bernama Mahmuzi dan ibu bernama Nirdiana. Penulis merupakan anak bungsu dari tiga bersaudara. Penulis memeluk agama islam dan merupakan warga negara Indonesia yang bertempat tinggal di Desa Bulian Baru, Kecamatan BATIN XXIV, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi.

Penulis memulai Pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 156/I Bulian Baru dan lulus pada tahun 2015. penulis melanjutkan pendidikan memasuki jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP 24 Batanghari dan lulus pada tahun 2018. Penulis melanjutkan pendidikannya ke Sekolah Menengah Atas di MAN 2 Kerinci dan lulus pada tahun 2021. Kemudian pada tahun 2021 penulis melanjutkan pendidikan tingkat perguruan tinggi dan menjadi mahasiswa di program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi. Penulis dapat dihubungi melalui e-mail ; mahendrayozan@gmail.com