

## **PENINGKATAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS DENGAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA GIMKIT**

Leny Lufiyanti<sup>1</sup>, Parji<sup>2</sup>, Sudarmiani<sup>3</sup>  
Universitas PGRI Madiun<sup>1,2,3</sup>

<sup>1</sup>lenilufiyanti4@gmail.com, <sup>2</sup>parji.civics@gmail.com,  
<sup>3</sup>aniwdjiati@unipma.ac.id

### **ABSTRACT**

*The purpose of this study was to determine the application of problem-based learning models assisted by gimkit media in improving creativity and learning outcomes of class VII students of SMP Negeri 11 Kota Madiun. This study is a classroom action research. Data collection techniques use student creativity assessment rubrics and student learning outcome data. The data analysis method is descriptive qualitative. The results of the study showed that student creativity in the pre-cycle percentage of success was only 46.48% with a sufficient category, in cycle 1 the success indicator increased to 63.67% with a creative or good category, and in cycle 2 it increased to a success percentage reaching 82.81% with a very good or very creative category. Student learning outcomes in the pre-cycle percentage of completeness or success only reached 40.62%, in cycle I student completeness only reached 71.87% or around 23 students who completed above KKTP, while in cycle II there was a significant increase to 29 students who completed above KKTP or the percentage of completeness or success reached 90.62% and experienced an increase of 18.75%. Keywords: Problem Based Learning, Concrete Media Counting Glasses, Learning Outcomes.*

*Keywords: problem based learning, gimkit media, creativity, social studies learning outcomes*

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media gimkit dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 11 Kota Madiun. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan rubrik penilaian kreativitas siswa dan data hasil belajar siswa. Metode analisis data adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas siswa pada pra siklus presentase keberhasilan hanya 46,48% dengan kategori cukup, pada siklus 1 meningkat indikator keberhasilannya 63,67% dengan kategori kreatif atau baik, dan pada siklus 2 meningkat menjadi presentase keberhasilannya mencapai 82,81% dengan kategori sangat baik atau sangat kreatif. Hasil belajar siswa pada pra siklus presentase ketuntasan atau keberhasilan hanya mencapai 40,62%, pada siklus I ketuntasan siswa hanya mencapai 71,87% atau sekitar 23 siswa yang tuntas diatas

KKTP, sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan menjadi 29 siswa yang tuntas diatas KKTP atau presentase ketuntasan atau keberhasilan mencapai 90,62% dan mengalami peningkatan sebesar 18,75%.

Kata Kunci: problem based learning, media gimkit, kreativitas, hasil belajar IPS

### **A. Pendahuluan**

Sekolah merupakan tempat dimana semua peserta didik dapat belajar dan mendapatkan pendidikan yang berupa ilmu pengetahuan di sekolah. Suarjo (2016) menjelaskan bahwa pendidikan pada hakikatnya adalah sebuah usaha dimana peserta didik diharapkan dapat memecahkan persoalan-persoalan dalam kehidupannya. Tentu dengan harapan agar peserta didik dapat menjadi lebih baik, bisa mengembangkan potensi dirinya dan bermanfaat untuk lingkungannya. Dalam hal ini menunjukkan bahwa manusia juga membutuhkan pendidikan untuk kehidupannya agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran.

Seperti yang ditetapkan oleh peraturan UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab II Pasal 3 sebagai berikut: "Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan yang diharapkan ini sulit dicapai apabila siswa dianggap sebagai obyek pembelajaran dengan kegiatan yang mengutamakan

pembentukan intelektual dan tidak melatih mereka menjadi insan yang kreatif, mandiri, demokratis serta bertanggung jawab.

Pentingnya kreativitas pada siswa akan mampu mempengaruhi hasil belajarnya. Oleh karena itu perlunya seorang pendidik mengajak siswa untuk menjadi insan yang kreatif dan inovatif demi menunjang hasil belajar siswa. Pembelajaran yang monoton tentu akan membuat siswa juga akan menurunkan semangat siswa dalam belajar. Kreativitas dalam belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan siswa dalam belajar memegang peranan penting dalam pencapaian keberhasilan pembelajaran. Siswa yang memiliki kreativitas dalam pembelajaran akan diketahui dengan tingkat kreativitasnya dalam berbagai kegiatan. Munandar (dalam Trihatmi, 2018) mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan mengelaborasi suatu gagasan. Lebih lanjut Utami Munandar menekankan bahwa kreativitas sebagai keseluruhan kepribadian merupakan hasil interaksi dengan lingkungannya. Dalam kegiatan pembelajaran siswa yang memiliki kreativitas lebih mampu menemukan masalah-masalah dan mampu memecahkannya pula. Oleh

karena itu, guru perlu memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada siswa sehingga kreativitas, bakat, dan minatnya dapat berkembang sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Tingginya kreativitas dalam diri setiap siswa pada proses pembelajaran diharapkan akan berdampak besar pada hasil dan keberhasilan belajar siswa. Hal tersebut dikarenakan peningkatan kreativitas tersebut dapat digunakan diberbagai pemecahan masalah atau dalam mencari jawaban, dimana siswa mampu memecahkan atau merumuskan dalam mengidentifikasi masalah khususnya pada pembelajaran. Kreativitas dapat menentukan hasil akhir yang diperoleh oleh setiap individu dalam mencapai suatu tujuan, sehingga kreativitas sangat penting untuk dikembangkan. Pandangan terbaru menempatkan kreativitas sebagai kemampuan yang dapat dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang terencana (Maryanti et al., 2023). Namun fakta empirik di lapangan menunjukkan bahwa rendahnya kreativitas siswa dalam proses pembelajaran yang berdampak signifikan pada hasil belajar khususnya pada hasil belajar IPS pada siswa SMP kelas VII. Hasil belajar pada siswa masih berada dibawah KKM, tentu menunjukkan bahwa hasil belajar siswa memang belum optimal atau masih dibawah rata-rata ketuntasan. Salah satu kemungkinan penyebabnya pembelajaran masih terfokus pada guru, materi juga belum tersampaikan

dengan maksimal, konsep pembelajaran yang kurang melibatkan siswa, sehingga siswa juga kurang terlatih untuk memacu kreativitasnya. Beberapa indikasi yang muncul diantaranya siswa hanya pasif dan rasa ingin tahunya akan materi pelajaran kurang, jarang aktif mengeluarkan pendapat sehingga proses pembelajaran terlihat monoton, proses pembelajaran juga kurang inovatif sehingga tidak merangsang untuk siswa memunculkan ide-ide dan inovasinya dalam pembelajaran. Selain itu yang sering terlihat siswa hanya bergantung, mencatat saja materi yang diberikan guru.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, perlu adanya upaya atau solusi untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Nurhayati (2020) menjelaskan bahwa permasalahan tersebut menjadi tantangan bagi guru untuk tetap dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan aktif. Suwardi (dalam Naziaha et al., 2020) menjelaskan bahwa proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien apabila didukung dengan tersedianya media yang menunjang. Penyediaan media serta metode dalam pembelajaran yang bersifat dinamis, kondusif serta dialogis sangat diperlukan bagi pengembangan potensi peserta didik secara optimal. Pembelajaran dengan menggunakan alat peraga akan dapat menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung, karena mereka dapat terlibat aktif selama pembelajaran.

Seperti prinsip kreativitas yaitu siswa mampu menyampaikan segala ide, gagasan, dan mampu menyelesaikan permasalahan belajarnya dengan pemikiran-pemikirannya.

Sumiati dan Asra (2009) juga menjelaskan pembelajaran yang efektif ditandai dengan adanya aktifitas belajar dari siswa, sehingga pembelajaran tidak hanya bersumber dari guru. Untuk melaksanakan proses pembelajaran yang aktif itu perlu menentukan metode pembelajaran yang tepat. Oleh sebab itu, diperlukan perencanaan pembelajaran secara baik dengan melakukan pemilihan metode pembelajaran yang tepat. Ketepatan suatu metode pembelajaran juga dapat mendukung agar siswa yang biasanya kurang terlibat aktif, tidak terbiasa berinovasi dan kreatif mampu menjadi siswa yang kreatif, inovatif dan memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah belajarnya di kelas sehingga mampu meningkatkan hasil belajarnya juga.

Oleh karena itu dalam peningkatan kreativitas dan hasil belajar digunakan metode pembelajaran yang memang sesuai dengan permasalahan tersebut, yaitu *problem based learning*. *Problem based learning* salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk dapat terlibat langsung dalam proses belajar mengajar dalam penyelesaian masalahnya. Dalam proses pembelajaran tersebut peserta didik dihadapkan pada suatu masalah dan nantinya peserta didik akan memecahkan masalah tersebut dan

memperoleh pengetahuan baru. *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah berorientasi pada masalah otentik dari kehidupan aktual siswa, untuk merangsang kemampuan tingkat tinggi (Slameto, 2015). Model pembelajaran *Problem Based Learning* melatih ketrampilan peserta didik untuk menyelesaikan masalah, mendapat pengetahuan yang baru dan berpikir tingkat tinggi (Sulastri & Rochmiyati, 2023).

Selain itu menurut Duch, Allen dan White (dalam Robiyanto, 2021) model *problem based learning* menyediakan kondisi untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kritis dan analisi serta memecahkan masalah kompleks dalam kehidupan nyata sehingga akan menimbulkan budaya berpikir pada diri peserta didik, proses pembelajaran *problem based learning* menuntut siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru dengan begitu dapat mengasah kreativitas siswa, meningkatkan kontribusinya dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pelajaran yang disampaikan. Hal tersebut membuat model pembelajaran ini dirasa cukup sesuai dengan permasalahan kreativitas dan hasil belajar pada siswa. Selain metode atau model pembelajaran yang sesuai, ditambah dengan media yang tepat juga akan lebih menunjang kemudahan dalam penerapan dan efektifitas model pembelajaran yang digunakan.

Mengintegrasikan kegiatan pembelajaran dengan teknologi merupakan salah satu langkah penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Kemampuan pengajar dalam menguasai teknologi berdampak pada pelaksanaan pembelajaran (Manurung et al., 2023). Dengan menggunakan teknologi pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan relevan bagi peserta didik. Oleh karena itu digunakan media gimkit untuk menunjang penerapan model pembelajaran *problem based learning* (Septyana et al., 2024).

Penggunaan games edukasi seperti Gimkit dapat menjadi salah satu solusi bagi pendidik untuk memotivasi sebelum memulai pembelajaran. Gimkit adalah platform permainan pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Game ini memadukan elemen permainan dengan pembelajaran, menciptakan pengalaman yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Gimkit memungkinkan guru membuat set pertanyaan, dan siswa menjawab pertanyaan tersebut dalam format permainan yang kompetitif (Brilliant et al., 2024). Gimkit sebagai game edukasi dapat digunakan sebagai media belajar sambil bermain dan dapat menumbuhkan perasaan senang karena belajar dengan game edukasi dan interaktif. Gimkit juga merangsang peserta didik menjadi lebih kreatif dan interaktif. Dengan inovasi pembelajaran melalui gimkit,

siswa juga bisa terlibat pada proses pembelajaran. Melalui keterlibatan siswa, ketertarikan serta perasaan senang, tentu akan mempengaruhi kreativitas siswa. Didasari dengan adanya kreativitas melalui gimkit yang diterapkan, diharapkan akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Yustikadewi & Saputra (2024) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Gimkit terhadap hasil belajar apresiasi sastra siswa kelas V SD. Berdasarkan pemaparan di atas dirasa gimkit ini cukup relevan untuk menunjang model pembelajaran *problem based learning* dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan Trihatmi (2024) menjelaskan bahwa model *problem based learning* efektif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas XI IPS di SMAN 1 Sewon. Penelitian lain yang dilakukan Vera, Mawardi & Astuti (2019) juga mengungkapkan bahwa model *problem based learning* ini juga mampu meningkatkan secara signifikan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas V. Sedangkan gimkit pada penelitian sebelumnya yang dilakukan Febiyani (2023) menjelaskan bahwa cukup memberikan pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

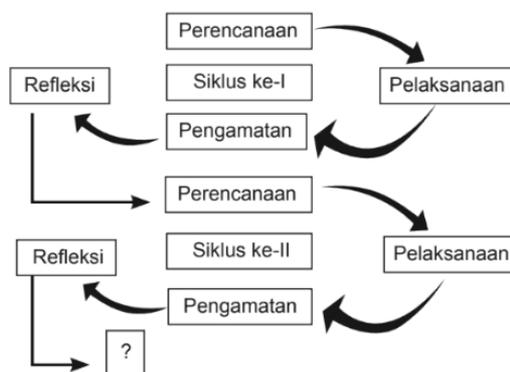
Hasil observasi atau pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa siswa SMP kelas VII khususnya pada siswa SMP 11 mempunyai permasalahan dengan hasil belajar pada mata pelajaran IPS

nya. Nilai yang masih di bawah KKM dan cukup rendah mengindikasikan permasalahan siswa pada hasil belajarnya. Permasalahan selanjutnya yang muncul pada siswa terkait dengan kreativitas siswa yang cenderung masih cukup rendah. Siswa cenderung lebih pasif tanpa adanya interaksi dan gagasan-gagasan yang muncul ketika pelajaran IPS berlangsung. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya permasalahan pada kreativitas siswa pada proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS. Hal tersebut diperkuat Rahmadani (2022) yang menjelaskan bahwa kreativitas pada siswa adalah suatu kemampuan dalam pembelajaran untuk dapat menemukan jalan keluar yaitu jalan keluar dari gagasan-gagasan lama untuk menemukan suatu gagasan-gagasan baru yang ditandai dengan rasa ingin tau yang besar, percaya diri, tekun dan tidak mudah bosan dan tentunya memiliki wawasan yang bisa diimplementasikan karyanya di lingkungan. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya permasalahan dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan hasil belajar dan kreativitas yang rendah. Proses pembelajaran yang kurang melibatkan siswa, kurang adanya inovasi dan hanya berpusat pada guru dirasa menjadi salah satu penyebab terjadinya permasalahan tersebut. Oleh karena itu penting adanya tindakan yang bisa menjadi salah satu solusi untuk permasalahan hasil belajar dan kreativitas siswa pada siswa kelas VII di SMP negeri 11 Madiun.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 11 Kota Madiun. Penelitian berikut ini menggunakan jenis penelitian *Classroom Action Research* atau disebut PTK dengan menerapkan model pembelajaran berbantuan media *gimkit* pada mata pelajaran IPS. Menurut Arikunto (2014) dalam konteks pendidikan, PTK merupakan tindakan perbaikan guru dalam mengorganisasi pembelajaran dengan menggunakan prosedur perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Arikunto (2020) menggambarkan siklus Penelitian Tindakan sebagai berikut.



Gambar 1. Bagan Siklus Tindakan.

Dalam penelitian ini terdapat dua rubrik penilaian, yang pertama rubrik penilaian kreativitas siswa yang mengacu pada 4 aspek penilaian yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan (*lancar/fluency*), kemampuan siswa dalam mengemukakan bermacam-macam pemecahan masalah (*keluwesan/flexibility*), kemampuan dalam memecahkan gagasan dengan

pemikirannya sendiri (keaslian/*originality*), dan kemampuan dalam menguraikan sesuatu dengan rinci secara jelas dan panjang lebar (*elaboration*) sedangkan hasil belajar mengacu pada hasil nilai pada materi kondisi geografis pada mata pelajaran IPS.

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini deskriptif kualitatif dengan presentase. Adapun rumusnya sebagai berikut:

1. Kreativitas Belajar

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

**Tabel 1.** Kriteria skor kreativitas

No	Kriteria	Interval Skor dalam Persen
1.	Kurang	21-40
2.	Cukup	41 - 60
3.	Baik	61 - 80
4.	Sangat Baik	81 - 100

2. Hasil Belajar

Untuk mengukur ketercapaian belajar dengan cara menganalisis hasil tes dengan persentase ketercapaian KKTP.

Analisis dilakukan dengan mendeskripsikan hal-hal yang terjadi selama proses tindakan pada setiap siklus. Prosedur penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sampai tuntas yaitu:

1. Ada peningkatan kreativitas sekurang kurangnya 80% peserta didik memiliki kreativitas berkategori baik atau sangat baik.
2. Adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan hasil tes penguasaan kompetensi dasar berdasarkan ketuntasan hasil belajar individu, apabila siswa mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sama atau lebih dari 75 sebanyak 80% dari jumlah siswa dalam kelas.

**C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

**1. Hasil Penelitian**

Pada data yang diperoleh oleh peneliti berdasarkan rubrik penilaian kreativitas siswa, yang didasarkan dari 4 aspek penilaian atau indikator penilaian yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan masalah, kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan pemikirannya sendiri, kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan rinci secara jelas dan panjang lebar, diperoleh hasil yang memang belum memuaskan yaitu hanya pada kategori cukup saja. Presentase keberhasilan pada pengamatan awal juga menunjukkan 46,48% saja. Masih jauh dari kategori baik. Oleh karena perlunya adanya solusi yang konkrit untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan *gimkit*. Pada

siklus 1 memang terjadi peningkatan menjadi baik dengan persentase keberhasilan siklus 1 yaitu 63,67% dan jumlah skor yang diperoleh siswa pada rubrik penilaian berdasarkan 4 indikator tadi yaitu 326 yaitu masuk pada kategori baik. Hasil belajar siswa dapat dilihat melalui rubrik penilaian dan tes hasil belajar IPS. Rata-rata kelas pada siklus 1 menunjukkan hasil di atas KKTP ada 23 siswa, dan 9 siswa yang mempunyai nilai rata-rata dibawah KKTP, dengan keseluruhan rata-rata kelas yaitu 76,09. Meskipun tergolong adanya kenaikan yang cukup signifikan dari sebelumnya namun kenaikan pada siklus 1 belum memuaskan dan tidak signifikan. Indikator ketuntasan atau keberhasilan hasil belajar pada siklus 1 secara keseluruhan hanya mencapai 71,87% saja masih dibawah indikator keberhasilan yang ditargetkan yaitu 80%.

Data hasil kreativitas siswa pada siklus II ini terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Hal tersebut dibuktikan dari hasil rubrik penilaian kreativitas siswa pada siklus II yang menunjukkan 82,81% dengan skor total 424 sehingga masuk pada kategori sangat baik.

Hasil terdiri dari temuan penelitian, termasuk deskripsi data yang dikumpulkan, analisis data, dan interpretasi data menggunakan teori yang relevan. Hasil harus jelas dan ringkas. Pembahasan harus mengeksplorasi signifikansi hasil penelitian, bukan mengulanginya. Hindari kutipan dan pembahasan

yang panjang lebar tentang literatur yang diterbitkan. Adapun rekap perbandingan kreativitas siswa mulai pra siklus sampai siklus II adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.** Tabel Perbandingan Kreativitas Siswa Tiap Siklus

Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
46,48%	63,67%	82,81%
238	326	424
Cukup	Baik	Sangat Baik

Hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan signifikan pada siklus II. Hal tersebut ditunjukkan dari nilai rata-rata kelas siswa yang menunjukkan 84,14, dan siswa yang memiliki nilai tuntas naik signifikan menjadi 29 siswa atau sekitar 90,62% dan 3 siswa belum tuntas atau 9,38%. Jadi, siklus II sudah mencapai indikator ketercapaian yang diharapkan. Berdasarkan penjelasan indikator keberhasilan dari hasil siklus II tentang hasil belajar siswa dapat ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3.** Keberhasilan Tindakan Hasil Belajar Siklus II

Aspek	Indikator	Ketercapaian
Ketuntasan/Keberhasilan	80%	90,62%
Rerata Hasil Belajar	Nilai 75	84,14

## **2. Pembahasan**

Pada model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan *gimkit*, Hasil di atas sesuai dengan sesuai dengan manfaat dari model pembelajaran PBL yang melibatkan peran aktif siswa dalam menyelesaikan masalah setelah guru memberikan masalah yang otentik sehingga siswa dapat dengan mudah menyelesaikan masalah. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Selain itu model PBL dengan berbantuan media *gimkit* ini siswa juga bisa diberikan kesempatan untuk membentuk kelompok diskusi sehingga siswa akan mudah memahami konsep-konsep dasar dan ide-ide lebih banyak dan lebih baik dengan adanya saling memberi informasi pengetahuan pada satu kelompok.

Model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan *gimkit* membantu anak belajar untuk mengikuti peraturan dalam game, membuat pertanyaan sendiri dengan guru, menjawab pertanyaan, dan belajar untuk menyesuaikan diri dalam suatu kelompok. Selain itu diskusi juga bisa dilakukan secara berkelompok diarahkan untuk menganalisis data yang diperoleh dari video dan artikel yang mereka amati, sebagai bahan pemecahan masalah dari masalah yang disampaikan guru sehingga siswa secara aktif diskusi dan mampu mengembangkan materi pelajaran yang telah diberikan oleh guru. Khakim et al., (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran

berbasis masalah adalah merupakan suatu metode pembelajaran yang menata peserta didik belajar bagaimana belajar”, bekerja secara kelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. Masalah yang diberikan ini digunakan untuk mengikat peserta didik pada rasa ingin tahu terhadap pelajaran yang dimaksud. Masalah diberikan kepada peserta didik, sebelum peserta didik mempelajari konsep atau materi yang berkenaan dengan masalah yang harus dipecahkan.

Berdasarkan hasil perbandingan yang ditunjukkan pada siklus I dan siklus II terlihat peningkatan siswa yang aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain hanya aktif, siswa juga lebih tertarik dan penasaran menghilangkan rasa bosan. Sesuai hasil yang telah dipaparkan, kreativitas dan hasil belajar siswa terlihat lebih baik pada siklus II. Perbedaan paling terlihat pada penguasaan materi dan antusias siswa dalam menjawab pertanyaan. Namun setelah dievaluasi, pada siklus II banyak siswa yang dapat menjelaskan materi dengan baik, mendapatkan hasil nilai yang lebih baik juga. Berarti ada peningkatan yang positif. Selain itu pertanyaan yang telah dibuat pada game *gimkit* juga mayoritas mampu terjawab, pada saat siswa siklus 1 siswa masih sedikit kebingungan, namun pada siklus II siswa sudah mampu menguasai materi yang ditunjukkan dari siswa yang mampu menjelaskan dalam diskusi, hasil nilai yang meningkat juga. Hal serupa juga terjadi pada

penelitian Sulastri & Rochmiyati (2023) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran “*Problem Based Learning* Berbasis LKPD ” dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik yang ditunjukkan dari nilai ketuntasan tiap siklusnya meningkat pada siklus III menjadi 71,67 dengan ketuntasan 72%. Kreativitas peserta didik juga meningkat dari siklus satu ke siklus berikutnya. Hasil tersebut serupa dengan penelitian (Astuti, 2023) yang juga menyebutkan bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* atau PBL dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Vera & Astuti (2019) juga memberikan pendapatnya terkait dengan guru untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Menurutnya guru sebaiknya menggunakan model pembelajaran PBL agar siswa dapat memecahkan masalah, semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, dan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan *gimkit* ini memang terbukti cukup relevan dan efektif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama proses penerapan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan *gimkit* dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPS Siswa kelas VII disimpulkan hasil sebagai berikut:

1. Pada penerapan model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan *gimkit*, guru cenderung masih belum maksimal pada siklus 1, namun dengan refleksi dan evaluasi pada siklus 1, penerapan pada siklus II berjalan dengan baik dan dilakukan dengan beberapa perubahan prosedur pelaksanaan dengan tujuan kurang maksimal pembelajaran pada siklus 1 tidak terulang dan mendapatkan kreativitas dan hasil belajar siswa yang maksimal.
2. Berdasarkan hasil rubrik penilaian kreativitas siswa diperoleh pada pra siklus dengan jumlah skor yang diperoleh 238, presentase keberhasilan hanya 46,48% saja dengan kategori cukup kreatif, pada siklus 1 dengan *Problem based learning* berbantuan *gimkit* meningkat menjadi 326 untuk skornya dan indikator keberhasilan 63,67% pada kategori kreatif atau baik saja, evaluasi dilakukan dan pada siklus 2 meningkat menjadi 424 untuk skornya dan presentase keberhasilan mencapai 82,81% masuk pada kategori sangat baik atau sangat kreatif.
3. Nilai hasil belajar siswa, pada pra siklus presentase ketuntasan atau keberhasilan hanya mencapai 40,62% saja, pada siklus I, ketuntasan siswa hanya mencapai 71,87% atau sekitar 23 siswa yang tuntas,

sedangkan pada siklus II mengalami kenaikan yang signifikan menjadi 29 siswa yang tuntas atau presentase ketuntasan atau keberhasilan mencapai 90,62% dan mengalami kenaikan sebesar 18,75%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Astuti, L. H. (2023). Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gereja Menguduskan Dengan Metode PBL Fase F SMAN 1 Siluq Ngurai. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Agama*, 4(2), 864–877. <https://doi.org/10.55606/semnas.pa.v4i2.1340>
- Brilliant, I., Sri, B., & Yanto, E. N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 3(3), 610–618. <https://doi.org/10.62426/vkk4a791>
- Febiyani, S. (2023). Pengaruh Media Evaluasi Berbasis Gimkit Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn. *Skripsi*, 1–94. <http://repository.upi.edu/>
- Khakim, N., Mela Santi, N., Bahrul U S, A., Putri, E., & Fauzi, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn Di SMP YAKPI 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 347–358. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1506>
- Manurung, J., Sitohang, A., Sibarani, H., & Ram, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Bagi Pengajar Dan Pemuda Pemudi Pada Pembelajaran di HKBP Simalingkar Medan. *Urnal Pengabdian Masyarakat Nauli*, 1(2). <https://ejournal.marqchainstitute.or.id/index.php/Nauli/article/download/68/62>
- Maryanti, M., Qadriah, L., & Rista, L. (2023). Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbasis Multimedia. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(3), 2005–2013. <https://doi.org/10.46306/lb.v4i3.518>
- Naziaha, S. T., Maula, L. H., & Sutisnawati, A. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring Pada Masa Covid-19 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(2), 109–120.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>
- Rahmadani, A. (2022). *Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) dengan Metode Eksperimen dalam Pembelajaran Ilmu*

- 15443
- Pengetahuan Alam di Kelas V MIN 1 Kota Padangsidempuan.*  
<http://etd.iain-padangsidempuan.ac.id/7989/1/1720500015.pdf>
- Robiyanto, A. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 114–121.
- Septyana, R., Nuzula, S. F., & Gusanti, Y. (2024). Peningkatan Asesmen Formatif Melalui Pemanfaatan Media Gamifikasi Gimkit Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Smpn 24 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(4), 7. <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i4.2024.7>
- Sulastri, & Rochmiyati, S. (2023). Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis LKPD. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 6(1), 104–112.
- Sumiati dan Asra. (2009). *Metode Pembelajaran*. Wacana Prima.
- Trihatmi, A. (2018). *Upaya Peningkatan Kreativitas, Dan Hasil Belajar Sosiologi Melalui Model Pbl*. 3(2).
- Vera, M., & Astuti, S. (2019). Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Kelas Vsdn. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(1), 11–21.
- Yustikadewi, R., & Saputra, E. R. (2024). The Effect of Using Gimkit on the Learning Outcomes of Literature Appreciation of Grade V Elementary School Students. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(1), 26–31. <https://doi.org/10.26877/ijre.v4i1>.