

**ANALISIS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GBL DALAM
MENUMBUHKAN KREATIVITAS SISWA INKLUSI PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA DI KELAS IV B**

Yozan Trio Mahendra¹, Detrinelli², Violita Zahyuni³

^{1,2,3}Universitas Jambi

[1yozanmahendra@gmail.com](mailto:yozanmahendra@gmail.com), [2destrinelli@unja.ac.id](mailto:destrinelli@unja.ac.id),

[3violitazahyuni0692@unja.ac.id](mailto:violitazahyuni0692@unja.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to analyze the application of the game-based learning model in fostering creativity in inclusive students in mathematics subjects in class IV B of SD Negeri 131/IV Jambi City. Data collection methods used include interviews, direct observation of inclusive students, and documentation studies as supporting evidence. The implementation of the GBL model is carried out through several stages, namely the preparation stage for game-based mathematics learning, the implementation stage, and learning evaluation. This model has proven effective in improving learning creativity including students with special needs. The increase in creativity in inclusive students can be seen in curiosity, fluency, flexibility, and originality.

Keywords: *creativity, game-based learning, inclusive students*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran game based learning dalam menumbuhkan kreativitas siswa inklusi pada mata pelajaran matematika pada kelas IV B SD Negeri 131/IV Kota Jambi. Metode pengumpulan data yang dilakukan meliputi wawancara, observasi langsung pada siswa inklusi, dan studi dokumentasi sebagai bukti pendukung. Implementasi model GBL dilakukan melalui beberapa tahap yaitu tahap persiapan pembelajaran matematika berbasis permainan, tahap pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Model ini terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar termasuk siswa dengan kebutuhan khusus. Adapun peningkatan kreativitas siswa inklusi dapat dilihat pada rasa ingin tahu (curiosity), kelancaran (fluency), keluwesan (flexibility), keaslian (originality).

Kata Kunci: kreativitas, pembelajaran berbasis game, siswa inklusi

A. Pendahuluan

Pendidikan inklusi merupakan pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk memberikan akses pendidikan yang setara bagi seluruh peserta didik, termasuk anak-anak dengan kebutuhan khusus, di sekolah umum. Tujuan utama pendidikan inklusi menciptakan lingkungan belajar yang ramah, adaptif, dan memberdayakan, agar semua siswa dapat berkembang sesuai dengan potensinya (Nurfadhillah, dkk., 2021). Hal ini diperkuat oleh Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2009 Pasal 3 ayat (1), yang menyatakan bahwa seluruh peserta didik, tanpa terkecuali, berhak memperoleh pendidikan sesuai kebutuhan dan potensinya. Siswa inklusi merupakan anak dengan karakteristik khusus secara fisik, kognitif, emosional, atau sosial yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan. Di sekolah inklusi, proses pembelajaran tidak jauh berbeda dengan sekolah umum, namun ditambah dengan kehadiran guru pendamping atau *shadow teacher* serta modifikasi kurikulum agar sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa (Prastiwi & Abduh, 2023). Salah satu

aspek penting yang perlu dikembangkan dalam diri siswa inklusi adalah kreativitas. Kreativitas memungkinkan siswa untuk mengekspresikan diri, menyelesaikan masalah secara inovatif, dan beradaptasi dengan berbagai situasi belajar (Sit, 2016).

Dalam konteks pembelajaran matematika, tantangan menjadi lebih besar karena mata pelajaran ini sering dianggap abstrak, sulit, dan membosankan, baik bagi siswa reguler maupun inklusi (Bellaiano, dkk., 2024). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran lebih inovatif dan menyenangkan. Salah satu pendekatan yang relevan adalah model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)*, yang menggabungkan elemen bermain dengan tujuan pembelajaran. Model ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan kreativitas siswa dalam memahami materi pelajaran, termasuk matematika (Arrahman, dkk., 2024).

Salah satu sekolah dasar yang menerapkan pendekatan ini adalah SD Negeri 131/IV Kota Jambi. Sekolah ini tidak hanya menerima siswa inklusi, tetapi juga menerapkan model pembelajaran *GBL* dalam

kegiatan belajar mengajar matematika, khususnya di kelas IV B yang memiliki empat siswa berkebutuhan khusus. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan wali kelas, penerapan *GBL* mampu meningkatkan partisipasi aktif, kemandirian, serta kreativitas siswa inklusi dalam memahami konsep matematika.

Dari latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dalam menumbuhkan kreativitas siswa inklusi pada mata pelajaran matematika di kelas IV B SD Negeri 131/IV Kota Jambi. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam mengembangkan model pembelajaran yang inklusif, inovatif, dan berorientasi pada pengembangan potensi siswa secara holistik.

B. Metode Penelitian

Studi ini didasarkan metodologi kualitatif yang memprioritaskan pemahaman terhadap proses dan makna di balik suatu peristiwa. Pendekatan yang digunakan adalah studi kasus, yang memungkinkan peneliti untuk melakukan investigasi mendalam sebuah fenomena

partikular dengan menerapkan berbagai prosedur pengumpulan informasi secara detail selama periode waktu yang telah ditentukan.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi langsung pada siswa inklusi, dan studi dokumentasi sebagai bukti pendukung. Objek yang diteliti pada penelitian ini adalah siswa inklusi kelas IV B SD Negeri 131/IV Kota Jambi dan wali kelas IV B. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi langsung pada siswa, dan studi dokumentasi sebagai bukti pendukung dengan melihat penerapan model pembelajaran *GBL* dalam menumbuhkan kreativitas siswa inklusi pada mata pelajaran matematika di kelas IV B SD Negeri 131/IV Kota Jambi. Untuk menjamin kevalidan data di lapangan, dilakukan uji validasi dengan triangulasi teknik yang juga berfungsi menyatukan hasil dari beragam metode pengumpulan data yang digunakan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil studi secara langsung dan wawancara secara keseluruhan, temuan penelitian ini mengindikasikan model pembelajaran

GBL memiliki potensi yang besar meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, terutama dalam aspek kreativitas dan keterlibatan siswa. Namun, penerapannya memerlukan pendampingan, pelatihan, dan adaptasi sesuai dengan kondisi dan karakteristik masing-masing sekolah dan siswa inklusi.

Menurut Arrahman, T., dkk (2024), model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* merupakan sebuah inovasi dalam dunia pendidikan yang menyatukan proses belajar dan bermain. Pendekatan ini mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam kegiatan belajar, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Sementara itu, Aoliyah (2023) menjelaskan bahwa *Game Based Learning (GBL)* adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan komponen permainan dalam kegiatan pendidikan.

Model pembelajaran berbasis game ini telah berkembang menjadi strategi inovatif yang terbukti efektif, khususnya dalam mendukung keterlibatan siswa inklusi dalam proses belajar, terutama dalam menyelesaikan soal-soal matematika.

Dengan menggabungkan elemen permainan yang menarik dan interaktif, pendekatan ini tidak hanya mendorong partisipasi aktif seluruh siswa, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus, tetapi juga membantu mereka memahami konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami. Pengalaman belajar yang menyenangkan dan fleksibel ini memungkinkan siswa inklusi untuk belajar sesuai dengan kemampuan masing-masing, sambil menumbuhkan rasa percaya diri serta kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah secara mandiri.

Penerapan Model *Game Based Learning (GBL)*

Dalam implementasi model *GBL (Game Based Learning)* pada pembelajaran matematika di kelas IV/B ada beberapa tahap berdasarkan data yang jelas, peneliti berfokus pada data model *Game Based Learning*. Ini mencakup persiapan pembelajaran matematika berbasis permainan, tahapan pelaksanaan model tersebut, dan evaluasi pembelajaran matematika menggunakan model *Game Based Learning*.

1. Persiapan Pembelajaran Matematika dengan Model *GBL* (*Game Based Learning*)

Sebelum menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* (*GBL*) dalam matematika, guru melakukan tahap persiapan. Ini mencakup merumuskan tujuan dan manfaat permainan, menentukan jenis permainan, menentukan ruang dan tempat bermain, serta mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan. Guru kelas IV/B melakukan pembuatan Modul Ajar yang biasanya dibuat pada awal semester yaitu satu kali setiap semester pada awal semester, penyusunan modul ajar itu dilakukan dengan mengintegrasikan seluruh materi ajar secara langsung.

2. Langkah-langkah Pelaksanaan Implementasi Model *GBL* (*Game Based Learning*) pada Pembelajaran Matematika

Implementasi model *Game Based Learning* dalam pembelajaran matematika kelas IV/B pada dasarnya mirip dengan proses belajar mengajar konvensional. Namun, penggunaan metode permainan menjadi pembeda utama, karena hal ini berhasil meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Terdapat beberapa permainan

yang ada pada metode permainan, namun yang guru gunakan dalam pembelajaran ini dengan menggunakan permainan stem lidi.

a. Pelaksanaan Implementasi Model *Game Based Learning* Menggunakan Permainan Stem Lidi.

Permainan yang diterapkan adalah permainan *stem* lidi. Hal ini sesuai pernyataan oleh siswa inklusi bahwa mereka senang pembelajaran matematika dengan permainan. Pelaksanaan proses pembelajaran matematika ini mengacu pada pembelajaran bab 5 tema (Bangun Datar) dengan materi segi banyak.

Berdasarkan hasil penelitian, proses pembelajaran dapat dijelaskan dalam tiga langkah utama: kegiatan pra-bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan penutup.

1) Pra-bermain

Menurut hasil observasi yang peneliti peroleh, Pada tahap pra-bermain, ada beberapa langkah pembelajaran yang dilakukan, yaitu:

a) Menyiapkan siswa dalam kegiatan bermain

Pada bagian ini, guru menjelaskan capaian kegiatan bermain dan petunjuk yang harus dipatuhi selama bermain.

b) Penyiapan alat dan bahan yang siap untuk digunakan

Langkah ini, guru dan siswa bersama-sama mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan.

2) Bermain

Permainan berlangsung, guru mengawasi dan memperhatikan siswa.

3) Penutup

Menurut hasil studi yang peneliti peroleh, pada tahap penutup terdapat beberapa tahap, yaitu:

a) Minta setiap kelompok menjelaskan bangun datar segi banyak yang mereka buat.

b) Diskusikan perbedaan dan persamaan antara bangun-bangun yang memiliki segi banyak tersebut.

3. 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 inklusi mengalami peningkatan.

2) Aspek afektif (sikap)

Berdasarkan studi peneliti, penerapan permainan stem lidi meningkatkan kreativitas belajar siswa inklusi pada aspek afektif. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa yang melakukan pemanasan atau *ice breaking* sebelum memulai permainan.

3) Aspek psikomotorik (keterampilan)

Dari hasil studi yang peneliti lakukan, penerapan model pembelajaran *game based learning* meningkatkan hasil kreativitas siswa inklusi. Ini terlihat dari kemampuan mereka memainkan permainan atau *game* dengan terampil dan kecepatan mereka dalam memainkan dengan baik

Kreativitas Siswa

Dari hasil observasi awal yang telah dilakukan, kreativitas siswa inklusi 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 (*curiosity*)

Kemampuan siswa dalam kegiatan permainan membuat siswa inklusi sangat tertarik sehingga saat pelaksanaan permainan mereka adanya keinginan siswa untuk menyentuh, memegang, dan memanipulasi alat peraga atau benda konkret berbentuk segi banyak. Bagi siswa inklusi, eksplorasi sensorimotor ini adalah wujud nyata dari rasa ingin tahu yang mendalam. Salah satu tanda utama dari kreativitas dalam belajar adalah rasa ingin tahu, yang menunjukkan motivasi untuk mengeksplorasi, bertanya, dan menemukan hal-hal baru yang sebelumnya belum diketahui (Hidayati dan Restian, 2023).

2. Kelancaran (*Fluency*)

Selama kegiatan *Game Based Learning* seperti "Segi Banyak" dan "Susun Bentuk dari Lidi", siswa inklusi menunjukkan kelancaran dalam menghasilkan berbagai bentuk bangun datar. Hasil pengamatan mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa inklusi dapat membentuk lebih dari tiga jenis bangun datar untuk membentuk segi banyak.

3. Keluwesan (*Flexibility*)

Siswa inklusi menunjukkan kemampuan berpikir fleksibel, terutama saat diminta menyusun objek tertentu dari bangun datar. Dari hasil observasi menunjukkan bahwa siswa inklusi menggunakan kombinasi bangun datar untuk membentuk gambar.

4. Keaslian (*Originality*)

Kreativitas siswa inklusi tampak dalam cara mereka membentuk objek yang tidak terpikirkan sebelumnya. Seperti ada siswa yang membuat trapesium, segi lima, dan segi empat dari kombinasi bangun datar. Hasil karya sebagian besar unik, menunjukkan daya imajinasi tinggi.

Menurut Lestari & Zakiah (2019), penerapan GBL dalam pembelajaran matematika memberikan siswa kesempatan nyata untuk mengembangkan kreativitas. Dengan menggunakan game, siswa dapat mengekspresikan ide-ide mereka melalui aspek rasa ingin tahu, kelancaran, fleksibilitas, dan orisinalitas, yang pada gilirannya dapat menjadikan pembelajaran matematika sebagai proses berpikir kreatif dan menyenangkan.

Pengimplementasi model *Game Based Learning (GBL)* dengan permainan dalam menumbuhkan

keaktivitas siswa inklusi pada pembelajaran matematika kelas IV/B yang dilaksanakan di SDN 131/IV Kota Jambi, dilakukan secara teratur. Proses ini mencakup perencanaan menyeluruh (mulai dari persiapan hingga evaluasi), pelaksanaan kegiatan, serta penentuan tujuan yang jelas untuk setiap aktivitasnya.

1. Tahap Penerapan/Perencanaan

Pada tahap persiapan yang dilakukan adalah guru membuat modul ajar, kemudian mengacu pada pembuatan/isi modul ajar lalu merumuskan/merancang tujuan yang diharapkan.

2. Tahap Pelaksanaan

Kedua, ada tahap pelaksanaan yang mencakup kegiatan pra-bermain, pelaksanaan bermain, dan penutup. Kegiatan awal sebelum bermain berfokus pada penyiapan peserta didik serta alat dan bahan yang akan digunakan. Pada sesi bermain, peran guru adalah mengamati dan membimbing siswa agar kegiatan berjalan sesuai arahan. Kegiatan akhir meliputi siswa diminta setiap kelompok/individu menjelaskan segi banyak yang mereka buat. Kemudian mendiskusikan perbedaan dan persamaan antara bangun-bangun tersebut.

3. Tahap Evaluasi

Tahap ini menunjukkan adanya perkembangan pada beberapa aspek pembelajaran: 1). Aspek Kognitif: Terjadi meningkatnya asesmen siswa. 2). Aspek Afektif: Siswa menunjukkan perasaan gembira, antusias, dan semangat dalam bermain. Mereka tidak mudah menyerah dan sering bertanya mengenai materi. Selain itu, siswa juga belajar untuk disiplin dan tertib saat melakukan permainan. 3). Aspek Psikomotorik: Terlihat dari kemampuan siswa yang terampil dalam memainkan permainan.

4. Kreativitas Siswa Inklusi

Melalui *Game-Based Learning*, proses pembelajaran dibantu dengan pemanfaatan permainan yang telah disiapkan secara khusus untuk tujuan tersebut. Implementasi *game based learning* menghadirkan lingkungan yang memotivasi, menyenangkan dan meningkatkan kreativitas siswa khususnya pada siswa inklusi. Pendekatan *game* pembelajaran mampu merangsang perkembangan kognitif, afektif, dan motorik anak.

D. Kesimpulan

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

1. Perencanaan Model Pembelajaran *Game Based Learning*: Proses dimulai dengan analisis kebutuhan tujuan pembelajaran dan relevansi model dengan materi. Perencanaan mencakup pemilihan jenis permainan dan penyusunan perangkat pembelajaran.
2. Pelaksanaan Model Pembelajaran: Dilaksanakan melalui permainan simulasi dengan dua pertemuan. Pada pertemuan pertama, dilakukan instruksi, pembagian kelompok dan individu, dan penyusunan skenario. Pertemuan kedua, siswa menampilkan simulasi, diikuti refleksi dan evaluasi dari guru. Siswa inklusi menunjukkan antusiasme dan aktif dalam pembelajaran, dengan guru memilih model yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa normal maupun siswa inklusi.
3. Evaluasi: Terdapat peningkatan dalam aspek kognitif (nilai ulangan harian), afektif (perasaan senang, antusias, disiplin), dan psikomotorik (kemampuan memainkan permainan).
4. Efektivitas Model *Game Based Learning*: Model ini terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar termasuk siswa dengan

kebutuhan khusus, melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan terstruktur.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Bellaiano, R., Trisnani, N., & Sugiyanta, G. (2024). ANALISIS KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERDIFERENSIASI DI SD NEGERI TANJUNGHARJO. *DIK DASTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ke-SD-an*, 10(1).
- 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.
- Lestari, Ika & Linda Zakiah. (2019). *Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran*. Erzatama Karya Abadi.

Nurfadhillah, S. (2021). Pendidikan Inklusi (Anak Berkebutuhan Khusus). CV Jejak (Jejak Publisher).

Permendiknas Nomor 70 Tahun 2009

Prastiwi, Z., & Abduh, M. (2023). Implementasi Pembelajaran Inklusi di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 668-682.

Sit, Masganti, dkk. (2016). Pengembangan Kreaivitas Anak Usia Dini. Medan:Perdana.