

Meningkatkan Keaktifan dan Berpikir Kreatif Murid Sekolah Dasar melalui Permainan dan Lingkungan Belajar Bahasa Indonesia

Zahra Dika Ramadhona¹, Zahra Safira², Tri Jalmo³, Anisa Wulandari⁴

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Lampung

⁴SD Negeri 6 Metro Barat

Surel: zahraramadhona19@gmail.com¹, zahasaviraa0@gmail.com²,
trijalmo61@gmail.com³, anisawulandari1806@gmail.com⁴

Abstract

Fifth-grade students' engagement and creative thinking in Indonesian Language learning were low, with pre-cycle averages of 29.48% and 35.00%. This study aimed to improve both aspects through varied educational games and learning environments within the Problem Based Learning (PBL) model and the Teaching at the Right Level (TaRL) approach. This Kemmis and McTaggart Classroom Action Research was conducted from 1 to 16 September 2026 at SD Negeri 6 Metro Barat, Metro City, Lampung, in three cycles of two meetings each, comprising planning, acting, observing, and reflecting. The subjects were 23 Class V B students. Data were collected through non-cognitive diagnostic assessment, observation, documentation, and field notes, and analysed using descriptive qualitative and quantitative techniques with a 75% classical success criterion. Engagement increased to 70.11%, 86.01%, and 89.95%, while creative thinking increased to 65.65%, 84.13%, and 89.35% in Cycles I–III. Classical mastery of both aspects reached 95.65% in Cycle III. Thus, integrating educational games, varied learning environments, PBL, and TaRL effectively improved students' engagement and creative thinking. Teachers should design games based on diagnostic assessment, while future studies should use quasi-experimental designs.

Keywords: Student Engagement, Creative Thinking, Educational Games, Learning Environment, Problem Based Learning

Abstrak

Keaktifan dan kemampuan berpikir kreatif murid kelas V B pada pembelajaran Bahasa Indonesia masih rendah, dengan rata-rata prasiklus 29,48% dan 35,00%. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kedua aspek tersebut melalui variasi permainan edukatif dan variasi lingkungan belajar dalam model *Problem Based Learning* (PBL) dengan pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL). Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart ini dilaksanakan pada 1–16 September 2026 di SD Negeri 6 Metro Barat, Kota Metro, Lampung, dalam tiga siklus, masing-masing dua pertemuan, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 23 murid kelas V B. Data dikumpulkan melalui asesmen diagnostik nonkognitif, observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan indikator keberhasilan klasikal 75%. Hasil menunjukkan bahwa keaktifan meningkat menjadi 70,11%, 86,01%, dan 89,95%, sedangkan berpikir kreatif meningkat menjadi 65,65%, 84,13%, dan 89,35% pada siklus I–III. Ketuntasan klasikal kedua aspek pada siklus III mencapai 95,65%. Dengan demikian, perpaduan permainan edukatif, lingkungan belajar yang bervariasi, PBL, dan TaRL efektif meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir kreatif murid. Guru disarankan merancang permainan berdasarkan asesmen diagnostik, sedangkan peneliti selanjutnya disarankan menggunakan desain kuasi-eksperimen.

Kata Kunci: Keaktifan Murid, Berpikir Kreatif, Permainan Edukatif, Lingkungan Belajar, *Problem Based Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan keterampilan yang dibutuhkan murid untuk menghadapi perkembangan zaman, yaitu berpikir kritis dan kreatif, berkomunikasi, bekerja sama, dan memecahkan masalah. Kajian tentang keterampilan abad ke-21 di pendidikan dasar menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi perlu dikembangkan melalui pembelajaran yang melibatkan murid secara aktif (Susanti, 2025). Pendidikan sejak sekolah dasar juga berperan penting dalam membentuk kemampuan berpikir kritis murid, termasuk dalam menilai informasi yang mereka terima (Djumat *et al.*, 2025). Sejalan dengan itu, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia (2025) menempatkan Pembelajaran Mendalam sebagai upaya mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi, penerapan pengetahuan dalam konteks nyata, dan pengalaman belajar yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Artinya, pembelajaran yang aktif dan menyenangkan tetap harus diarahkan pada pemahaman yang mendalam, keterlibatan murid, dan tercapainya tujuan pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Salah satu indikator utama pembelajaran yang bermakna adalah keaktifan belajar murid. Keaktifan tampak dari berbagai perilaku selama pembelajaran, seperti menyimak, membaca, mencatat, bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, berdiskusi, menyelesaikan tugas, dan mempresentasikan hasil kerja. Sardiman (2018) menjelaskan bahwa aktivitas

belajar dapat terlihat melalui kegiatan visual, lisan, mendengarkan, menulis, mental, dan emosional. Penelitian pada murid sekolah dasar juga menunjukkan bahwa keterlibatan belajar dapat diamati melalui dimensi perilaku, motivasional, kognitif, dan sosial (Bagaskorowati *et al.*, 2023). Dimensi sosial ini penting karena studi longitudinal terhadap murid kelas III–V menemukan bahwa hubungan dengan teman sebaya dan keterlibatan belajar saling memengaruhi secara dua arah dan konsisten hingga kelas atas (Zhang & Liu, 2025). Keterlibatan perilaku bahkan dilaporkan sebagai dimensi yang berhubungan signifikan dengan prestasi akademik (Çali *et al.*, 2024). Dalam penelitian ini, keaktifan dipahami sebagai keterlibatan murid yang tampak melalui berbagai aktivitas selama pembelajaran.

Selain keaktifan, kemampuan berpikir kreatif merupakan bagian penting dari keterampilan berpikir tingkat tinggi. Wati dan Sari (2023) menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif berkaitan erat dengan kemampuan berpikir kritis murid sekolah dasar. Berpikir kreatif tidak hanya berarti menghasilkan sesuatu yang berbeda, tetapi juga mencakup kemampuan memunculkan banyak gagasan, melihat masalah dari berbagai sudut pandang, menemukan alternatif penyelesaian, dan mengembangkan ide yang sudah ada. Sulastris *et al.* (2022) menjabarkan aspek berpikir kreatif berupa kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*), sedangkan Kaufman dan Sternberg (2019) menempatkan kebaruan dan kebermaknaan sebagai unsur penting kreativitas. Kemampuan ini dapat ditumbuhkan melalui bahan ajar yang dekat dengan konteks murid. Hal ini terlihat dari modul elektronik IPA

berbasis kearifan lokal Sasak yang meningkatkan disposisi kreatif murid sekolah dasar (Rahman *et al.*, 2025). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, kegiatan memahami bacaan, mengemukakan gagasan, menanggapi pendapat, dan menyusun teks juga menuntut murid menghasilkan dan mengembangkan ide. Oleh karena itu, mengikuti Minata *et al.* (2024), pemecahan masalah ditambahkan sebagai indikator operasional berpikir kreatif.

Salah satu model yang dapat mengembangkan keaktifan dan kreativitas sekaligus adalah *Problem Based Learning* (PBL). PBL menjadikan masalah sebagai titik awal pembelajaran dan memberi murid kesempatan belajar melalui proses pemecahan masalah. Joyce dan Calhoun (2024) menegaskan bahwa model pembelajaran perlu diterapkan melalui tahapan kegiatan yang terstruktur sesuai karakteristiknya. Dalam penelitian ini, sintaks PBL meliputi orientasi murid pada masalah, pengorganisasian murid untuk belajar, bimbingan penyelidikan, pengembangan dan penyajian hasil, serta analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah. Sebuah meta-analisis tingkat kedua yang mencakup tiga dekade penelitian menunjukkan bahwa PBL berpengaruh lebih besar terhadap hasil belajar kognitif dan afektif dibandingkan metode lain, dengan ukuran efek gabungan sebesar 0,726 (Koçoğlu & Kanadlı, 2025). Memadukan unsur pedagogi kreatif ke dalam PBL juga terbukti meningkatkan kemampuan murid menganalisis masalah dan merumuskan solusi yang kreatif serta dapat diterapkan (Affandy *et al.*, 2024). Pada jenjang sekolah dasar, penerapan PBL pada murid kelas V dilaporkan berkaitan dengan berkembangnya

kemampuan berpikir kreatif (Minata *et al.*, 2024).

Efektivitas PBL juga bergantung pada kesesuaian tantangan dengan kemampuan murid, dan di sinilah pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL) berperan. TaRL menekankan pembelajaran berdasarkan tingkat kemampuan aktual murid, bukan semata-mata berdasarkan usia atau jenjang kelas. Penerapannya diawali dengan asesmen kemampuan awal, dilanjutkan dengan pengelompokan murid berdasarkan level kemampuan, lalu pemberian kegiatan dan pendampingan yang sesuai. Kajian sistematis menunjukkan bahwa TaRL menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan pemahaman murid berdasarkan hasil asesmen (Shabrina *et al.*, 2024), dan pendekatan ini juga dapat diterapkan untuk menyesuaikan pembelajaran literasi dengan kemampuan aktual murid sekolah dasar (Ahmad *et al.*, 2024). Prinsip penyesuaian ini sejalan dengan pembelajaran berdiferensiasi. Meta-analisis terhadap 45 studi dari 18 negara menemukan bahwa pembelajaran berdiferensiasi meningkatkan capaian bahasa akademik dengan efek sedang hingga besar (Sedanza & Abatayo, 2026). Meski demikian, studi pada guru sekolah dasar di Austria menunjukkan bahwa diferensiasi pembelajaran membaca belum dilakukan secara sistematis dan masih lebih banyak bersandar pada pengalaman pribadi guru daripada alat diagnostik (Feyertag *et al.*, 2026). Temuan ini menegaskan pentingnya asesmen awal sebagai dasar pengelompokan murid.

Penerapan PBL-TaRL dapat diperkuat dengan permainan edukatif sebagai sarana untuk menghadirkan masalah dan tantangan belajar. Tinjauan sistematis dan meta-analisis

menunjukkan bahwa *game based learning* dapat mendukung perkembangan kognitif, sosial, emosional, motivasi, dan keterlibatan anak (Alotaibi, 2024). Uji acak terkontrol terhadap 522 murid sekolah dasar menunjukkan bahwa permainan papan dapat mendukung perkembangan fungsi eksekutif dan kemampuan akademik (Vita-Barrull *et al.*, 2024), sementara meta-analisis tingkat kedua juga telah merangkum pengaruh pembelajaran berbasis permainan terhadap luaran belajar murid (Bozkuş *et al.*, 2026). Pembelajaran kooperatif yang diberi unsur permainan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah kreatif dan motivasi belajar lebih baik daripada pembelajaran kooperatif biasa (Chaiyarat, 2024). Pada jenjang sekolah dasar, lembar kerja berbasis *Wordwall* yang berorientasi berpikir kreatif meningkatkan keterlibatan dan pemahaman murid (Luthfitrania *et al.*, 2025), dan pembelajaran yang memadukan permainan dengan proyek meningkatkan kemampuan berpikir kreatif murid kelas V secara signifikan dibandingkan pembelajaran langsung (Prayitno *et al.*, 2026).

Selain permainan, lingkungan belajar juga turut membentuk kualitas keterlibatan murid. Kajian sistematis menunjukkan bahwa kondisi lingkungan fisik sekolah berkaitan dengan proses belajar murid (Villarreal Arroyo *et al.*, 2023). Pengaturan ruang dan perabot kelas yang fleksibel dapat mendukung agensi dan keterlibatan murid sekolah dasar (Morris & Imms, 2025). Pembelajaran di luar kelas berbasis etnografi juga berpengaruh signifikan terhadap keterlibatan dan prestasi akademik murid kelas V (Hendratno *et al.*, 2024). Kualitas lingkungan perpustakaan pun memengaruhi prestasi

belajar melalui peningkatan keterlibatan belajar (Xie & Zakaria, 2026). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, perpaduan PBL dan TaRL yang didukung variasi permainan dan lingkungan belajar dapat diwujudkan melalui permainan digital dan nondigital, kegiatan mencari dan mencocokkan informasi, diskusi, membaca di lingkungan yang berbeda, serta penyajian hasil kerja. Dengan cara ini, murid mendapat kesempatan untuk berinteraksi, memecahkan masalah, menyampaikan gagasan, dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, sementara guru dapat menyesuaikan bantuan dan tantangan dengan tingkat kemampuan murid.

Kondisi tersebut sangat dibutuhkan di kelas V B SD Negeri 6 Metro Barat. Observasi prasiklus pada pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan guru dan pengerjaan tugas dari buku, sehingga murid jarang bertanya, berpendapat, mencari informasi, berdiskusi, atau mempresentasikan hasil kerja. Dari 23 murid, rata-rata keaktifan hanya 29,48% dan rata-rata kemampuan berpikir kreatif hanya 35,00%. Sebanyak 10 murid (43,48%) berada pada kategori sangat tidak aktif, dan 10 murid (43,48%) berada pada kategori sangat tidak kreatif. Asesmen diagnostik nonkognitif menunjukkan bahwa 19 murid (82,61%) lebih menyukai belajar sambil bermain dan 16 murid (69,57%) lebih menyukai belajar di tempat yang berbeda. Di sisi lain, kemampuan murid juga beragam: sebagian sudah aktif, sedangkan sebagian lainnya cenderung pasif dan memerlukan bimbingan lebih lanjut. Jika kondisi ini dibiarkan, kesenjangan antara pembelajaran yang dilaksanakan dan kebutuhan murid akan semakin lebar.

Oleh karena itu, diperlukan tindakan yang memberi murid lebih banyak kesempatan untuk terlibat, sesuai dengan preferensi dan tingkat kemampuan mereka.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini berpotensi meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir kreatif, tetapi diterapkan dalam konteks yang berbeda. Sulastri *et al.* (2022) mengkaji PBL untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPA, dan Sari dan Rigianti (2023) mengkaji PBL terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPS sekolah dasar. Damayanti *et al.* (2023) menggunakan *Project Based Learning* untuk meningkatkan keaktifan dan keterampilan berpikir kreatif, Minata *et al.* (2024) meneliti PBL berbantuan *QR Code* pada murid kelas V, dan Situmorang *et al.* (2025) memadukan TaRL dengan PBL pada pembelajaran IPA kelas V. Penelitian terbaru pun lebih banyak berfokus pada pembelajaran IPA dan matematika, baik melalui lembar kerja berbasis *Wordwall* (Luthfitrania *et al.*, 2025) maupun pembelajaran permainan-proyek pada materi geometri (Prayitno *et al.*, 2026). Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V yang memadukan PBL dan TaRL dengan variasi permainan edukatif digital dan nondigital serta variasi lingkungan belajar (ruang kelas, laboratorium komputer, dan perpustakaan) dalam satu rangkaian tindakan masih jarang diteliti. Di sinilah letak kebaruan penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL) yang didukung variasi permainan

edukatif dan variasi lingkungan belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia; (2) meningkatkan keaktifan belajar murid kelas V B SD Negeri 6 Metro Barat; dan (3) meningkatkan kemampuan berpikir kreatif murid kelas V B SD Negeri 6 Metro Barat. Keberhasilan tindakan diukur dari perkembangan persentase indikator keaktifan dan kemampuan berpikir kreatif dari prasiklus hingga setiap siklus, dengan indikator keberhasilan klasikal sebesar 75%. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru sekolah dasar dalam merancang pembelajaran Bahasa Indonesia yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan serta kemampuan murid.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain Kemmis *et al.* (2014). Desain ini terdiri atas empat tahap yang berulang dalam siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Model ini dipilih karena memungkinkan guru memperbaiki pembelajaran secara sistematis dan berkelanjutan, dengan hasil refleksi setiap siklus menjadi dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya. Penelitian tindakan terbukti dapat digunakan guru untuk memperbaiki pola komunikasi di kelas secara bertahap (Tavakoli & Kavoshian, 2024). Pelibatan murid dalam penelitian tindakan juga berkaitan dengan proses belajar sosial, baik bagi guru maupun murid (Johannesson, 2025). Agar setiap tindakan terhubung jelas dengan perubahan yang diharapkan, penelitian tindakan guru perlu didukung kerangka yang menjelaskan alur dari tindakan

menuju hasil (Kerr, 2025). Dalam penelitian ini, tindakan yang diberikan adalah variasi permainan edukatif dan variasi lingkungan belajar yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) dan pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL), untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir kreatif murid. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, dan setiap siklus terdiri atas dua pertemuan.

Subjek penelitian adalah murid kelas V B SD Negeri 6 Metro Barat yang berjumlah 23 orang, terdiri atas 12 murid laki-laki dan 11 murid perempuan. Kelas ini dipilih berdasarkan hasil observasi prasiklus yang menunjukkan bahwa keaktifan dan kemampuan berpikir kreatif murid pada pembelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Kemampuan dan keaktifan murid juga beragam: sebagian sudah aktif mengikuti pembelajaran, sedangkan sebagian lainnya cenderung pasif dan memerlukan bimbingan lebih lanjut. Keragaman ini menjadi dasar penerapan TaRL, sehingga murid dikelompokkan dan didampingi sesuai dengan tingkat kemampuan aktualnya. Pengelompokan dilakukan berdasarkan hasil asesmen, bukan perkiraan guru semata. Hal ini penting karena studi pada guru sekolah dasar menunjukkan bahwa penyesuaian pembelajaran sering masih bersandar pada pengalaman pribadi guru daripada alat diagnostik (Feyertag *et al.*, 2026). Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti bertindak sebagai guru, sedangkan Guru Pamong dan teman sejawat bertindak sebagai pengamat.

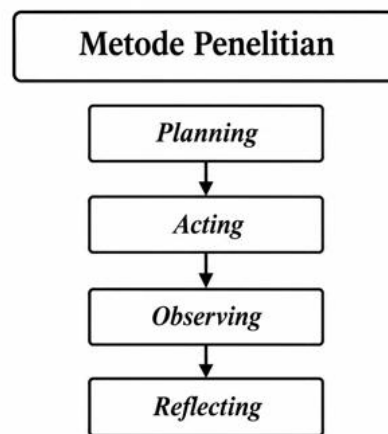
Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 6 Metro Barat, Kota Metro, Provinsi Lampung, pada semester ganjil tahun pelajaran 2026/2027. Observasi prasiklus dilakukan pada 26 Agustus

2026. Tindakan siklus I dilaksanakan pada 1 dan 2 September 2026, siklus II pada 8 dan 9 September 2026, dan siklus III pada 15 dan 16 September 2026. Sebagai bagian dari tindakan, pembelajaran dilaksanakan di tiga lokasi sesuai kebutuhan kegiatan, yaitu ruang kelas, laboratorium komputer, dan perpustakaan. Pemanfaatan lingkungan belajar yang beragam ini didasarkan pada temuan bahwa pengaturan ruang belajar yang fleksibel dapat mendukung agensi dan keterlibatan murid sekolah dasar (Morris & Imms, 2025). Selain itu, pembelajaran di luar ruang kelas juga berpengaruh signifikan terhadap keterlibatan dan hasil belajar murid kelas V (Hendratno *et al.*, 2024).

Alur penelitian mengikuti empat tahap pada setiap siklus. Pada tahap perencanaan (*planning*), peneliti mengidentifikasi masalah pembelajaran berdasarkan hasil observasi awal dan asesmen diagnostik. Peneliti kemudian menyusun modul ajar PBL-TaRL, menentukan pembagian kelompok berdasarkan kemampuan awal murid, dan menyiapkan perangkat pembelajaran. Perangkat tersebut meliputi permainan edukatif seperti *Word Search* dan *Wordwall*, kartu pembelajaran, lembar kerja murid, lembar asesmen, lembar observasi keaktifan dan kemampuan berpikir kreatif, serta perangkat dokumentasi. Pada tahap pelaksanaan tindakan (*acting*), pembelajaran dilaksanakan sesuai modul ajar melalui lima sintaks PBL, yaitu orientasi murid pada masalah, pengorganisasian murid untuk belajar, bimbingan penyelidikan, pengembangan dan penyajian hasil karya, serta analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah. Bersamaan dengan itu, TaRL diterapkan melalui pengelompokan murid berdasarkan tingkat kemampuan aktual, sehingga

setiap kelompok mendapat aktivitas dan bimbingan yang sesuai. Pada tahap pengamatan (*observing*), Guru Pamong dan teman sejawat mengamati aktivitas murid secara langsung menggunakan lembar observasi yang berisi 8 indikator keaktifan dan 5 indikator berpikir kreatif. Pada saat yang sama, peneliti mengumpulkan dokumentasi dan catatan

lapangan. Pada tahap refleksi (*reflecting*), seluruh data dianalisis untuk menilai ketercapaian indikator dan mengidentifikasi kelebihan, kendala, serta aspek yang perlu diperbaiki. Hasil refleksi ini menjadi dasar penyusunan rencana dan tindakan pada siklus berikutnya. Alur penelitian disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis, McTaggart, dan Nixon

Sumber: Kemmis et al. (2014)

Data penelitian dikumpulkan melalui empat teknik, yaitu asesmen diagnostik, observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Asesmen diagnostik nonkognitif diberikan pada tahap prasiklus dalam bentuk angket pilihan. Angket ini berisi pertanyaan tentang cara mengajar yang disukai murid dan tempat belajar yang disukai murid. Hasilnya digunakan sebagai dasar merancang variasi permainan edukatif dan variasi lingkungan belajar. Observasi digunakan untuk memperoleh data keaktifan dan kemampuan berpikir kreatif murid selama pembelajaran. Instrumen keaktifan terdiri atas 8 indikator, dan instrumen berpikir kreatif terdiri atas 5 indikator. Setiap indikator dinilai dengan skala 0–4, sehingga skor maksimal setiap murid adalah 32 untuk keaktifan dan 20

untuk berpikir kreatif. Skor tersebut kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase. Rentang skor 0–4 dipilih agar sesuai dengan kategori penilaian penelitian, termasuk untuk menampung kemungkinan persentase 0–20% pada kondisi prasiklus. Dokumentasi berupa foto kegiatan, hasil pekerjaan murid, perangkat pembelajaran, dan dokumen lain yang relevan digunakan sebagai data pendukung. Catatan lapangan digunakan untuk merekam kejadian, respons murid, kondisi kelas, kendala, dan perubahan yang muncul pada setiap siklus. Dengan menggunakan beberapa teknik sekaligus, temuan dari observasi dapat dibandingkan dan dikonfirmasi dengan dokumentasi dan catatan lapangan.

Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Analisis kualitatif diterapkan pada catatan lapangan dan dokumentasi melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah dan mengelompokkan catatan ke dalam kategori yang relevan dengan fokus penelitian. Cara ini sejalan dengan analisis isi reflektif, yang menekankan deskripsi dan reduksi data kualitatif secara bertingkat, mulai dari kode, subkategori, hingga kategori (Nicmanis, 2024). Hasil analisis kualitatif menggambarkan proses pembelajaran, respons murid, kendala yang muncul, serta perubahan perilaku dan keterlibatan murid dari siklus ke siklus. Data kuantitatif dianalisis dengan

menghitung persentase ketercapaian setiap indikator keaktifan dan kemampuan berpikir kreatif menggunakan rumus berikut.

$$P = (\text{skor yang diperoleh} / \text{skor maksimal}) \times 100\%$$

Keterangan:

- P = persentase ketercapaian
- Skor yang diperoleh = jumlah skor yang diperoleh murid
- Skor maksimal = skor tertinggi yang dapat diperoleh

Hasil persentase selanjutnya dikategorikan berdasarkan interval pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori Keaktifan dan Kemampuan Berpikir Kreatif

Interval Persentase	Kategori Keaktifan/Kemampuan
81–100%	Sangat aktif/sangat kreatif
61–80%	Aktif/kreatif
41–60%	Cukup aktif/cukup kreatif
21–40%	Kurang aktif/kurang kreatif
0–20%	Sangat tidak aktif/sangat tidak kreatif

Tabel 1 membagi persentase keaktifan dan kemampuan berpikir kreatif ke dalam lima kategori dengan rentang yang sama, yaitu 20 poin persentase. Kategori tertinggi adalah sangat aktif/sangat kreatif (81–100%), diikuti aktif/kreatif (61–80%), cukup aktif/cukup kreatif (41–60%), kurang aktif/kurang kreatif (21–40%), dan sangat tidak aktif/sangat tidak kreatif (0–20%). Kategori ini digunakan untuk menafsirkan capaian setiap murid dan capaian kelas pada prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III, sehingga perkembangan dari satu tahap ke tahap berikutnya dapat dibandingkan secara konsisten. Penelitian dinyatakan berhasil apabila memenuhi dua kriteria, yaitu (1)

rata-rata persentase keaktifan dan kemampuan berpikir kreatif murid mencapai sekurang-kurangnya 75%; dan (2) sekurang-kurangnya 75% dari jumlah murid mencapai kategori minimal aktif ($\geq 61\%$) untuk keaktifan dan minimal kreatif ($\geq 61\%$) untuk kemampuan berpikir kreatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian disajikan berurutan mulai dari kondisi prasiklus, asesmen diagnostik nonkognitif, pelaksanaan tindakan, hingga capaian keaktifan dan kemampuan berpikir kreatif murid pada siklus I, II, dan III.

Tindakan yang diberikan adalah variasi permainan edukatif dan variasi lingkungan belajar yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) dan pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL). Observasi prasiklus dilaksanakan pada 26 Agustus 2026 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi kata sifat. Pada observasi tersebut, pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan guru dan pengerjaan tugas dari buku. Kesempatan murid untuk bertanya, menyampaikan pendapat, mencari informasi, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil pekerjaan masih terbatas. Hasil observasi terhadap 23 murid menunjukkan rata-rata keaktifan sebesar 29,48% dan rata-rata

kemampuan berpikir kreatif sebesar 35,00%.

Asesmen diagnostik nonkognitif diberikan pada tahap prasiklus melalui dua lembar pertanyaan. Lembar pertama berisi pertanyaan "Cara guru mengajar yang aku suka" dengan lima pilihan, yaitu belajar sambil bercerita, belajar dengan fokus menulis, belajar sambil bermain, belajar dengan melakukan percobaan atau praktik, dan belajar dengan tanya jawab. Lembar kedua berisi pertanyaan "Di mana tempat belajar yang aku suka?" dengan dua pilihan, yaitu belajar di kelas saja dan belajar di tempat yang berbeda. Hasil kedua asesmen disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Asesmen Diagnostik Nonkognitif Murid Kelas V B

Aspek	Pilihan Jawaban	Jumlah Murid	Persentase
Cara mengajar yang disukai	Belajar sambil bermain	19	82,61%
	Belajar sambil bercerita	2	8,70%
	Belajar dengan melakukan percobaan/praktik	2	8,70%
	Belajar dengan fokus menulis	0	0%
	Belajar dengan tanya jawab	0	0%
Tempat belajar yang disukai	Belajar di tempat yang berbeda	16	69,57%
	Belajar di kelas saja	7	30,43%
Jumlah Setiap Aspek		23	100%

Sumber: Data hasil asesmen diagnostik, 2026.

Tabel 2 menunjukkan bahwa pada aspek cara mengajar yang disukai, pilihan terbanyak adalah belajar sambil bermain, yaitu 19 murid (82,61%). Pilihan berikutnya adalah belajar sambil bercerita dan belajar dengan melakukan percobaan atau praktik, masing-masing dipilih oleh 2 murid (8,70%). Belajar dengan fokus menulis dan belajar dengan tanya jawab tidak dipilih oleh satu murid pun (0%). Pada aspek tempat belajar yang disukai, 16 murid (69,57%) memilih belajar di tempat yang berbeda, sedangkan 7 murid (30,43%) memilih

belajar di kelas saja. Selisih antara kedua pilihan tempat belajar adalah 9 murid (39,14 poin persentase). Hasil asesmen ini menjadi dasar dalam merancang variasi permainan edukatif dan variasi lingkungan belajar pada setiap siklus.

Tindakan dilaksanakan dalam tiga siklus, dan setiap siklus terdiri atas dua pertemuan. Setiap pertemuan diawali dengan penyajian masalah sesuai sintaks PBL, kemudian murid bekerja dalam kelompok TaRL yang disusun berdasarkan hasil asesmen diagnostik kognitif. Lokasi, media permainan,

materi, masalah PBL, dan komposisi kelompok TaRL pada setiap pertemuan disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Pelaksanaan Tindakan pada Setiap Siklus

S/P	Lokasi	Media	Materi	Masalah PBL	TaRL (R/M/T)
I.1	Kelas	Word Search (Canva)	Awalan pe-	Menentukan makna kata berawalan pe-	9/8/6
I.2	Kelas	Mencocokkan kata (kertas)	Sinonim	Mencari pasangan sinonim	
II.1	Lab komputer	Kuis Saloom (Smart TV)	Antonim	Membandingkan antonim dari gambar	9/8/6
II.2	Perpustakaan	Jurnal membaca (buku pilihan)	Jurnal membaca	Membuat jurnal dari teks/cerita	
III.1	Lab komputer	Wordwall (Smart TV)	Unsur intrinsik	Menentukan unsur intrinsik dari video	12/8/3
III.2	Kelas	Cari kertas & amplop majas	Majas*	Membandingkan 3 jenis majas	

Sumber: Data Pelaksanaan Tindakan (2026)

Keterangan:

- S/P = Siklus/Pertemuan
- R/M/T = Kelompok Rendah/Menengah/Tinggi
- *Majas yang dibahas: metafora, personifikasi, dan hiperbola

Tabel 3 menunjukkan bahwa lokasi dan media permainan berbeda pada setiap siklus. Pada siklus I, kedua pertemuan berlangsung di ruang kelas: pertemuan pertama memakai permainan digital *Word Search* yang ditampilkan melalui proyektor, sedangkan pertemuan kedua memakai permainan nondigital mencocokkan kata. Pada siklus II, pembelajaran dipindahkan ke laboratorium komputer dengan *game Saloom* melalui *Smart TV*, lalu ke perpustakaan untuk kegiatan jurnal membaca dengan buku yang dipilih sendiri oleh murid. Pada siklus III, pertemuan pertama memakai *Wordwall* di laboratorium komputer, dan

pertemuan kedua memakai permainan potongan kertas yang menghasilkan produk berupa amplop jenis-jenis majas. Produk ini kemudian ditempel pada buku Bahasa Indonesia masing-masing murid. Secara keseluruhan, tindakan berlangsung di tiga lokasi (ruang kelas, laboratorium komputer, dan perpustakaan) dan mencakup enam materi Bahasa Indonesia. Komposisi kelompok TaRL pada siklus I dan II adalah 9 murid kelompok rendah, 8 murid kelompok menengah, dan 6 murid kelompok tinggi. Pada siklus III, komposisinya menjadi 12 murid kelompok rendah, 8 murid kelompok menengah, dan 3 murid kelompok tinggi.

Tabel 4. Rekapitulasi Distribusi Kategori Keaktifan Murid dari Prasiklus hingga Siklus III

Interval (%)	Kategori	Prasiklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Siklus III (%)
--------------	----------	---------------	--------------	---------------	----------------

81–100	Sangat aktif	0 (0%)	9 (39,13%)	16 (69,57%)	19 (82,61%)
61–80	Aktif	2 (8,70%)	7 (30,43%)	5 (21,74%)	3 (13,04%)
41–60	Cukup aktif	3 (13,04%)	6 (26,09%)	2 (8,70%)	1 (4,35%)
21–40	Kurang aktif	8 (34,78%)	1 (4,35%)	0 (0%)	0 (0%)
0–20	Sangat tidak aktif	10 (43,48%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
Jumlah		23 (100%)	23 (100%)	23 (100%)	23 (100%)

Sumber: Data Hasil Observasi (2026)

Tabel 4 menunjukkan perubahan sebaran kategori keaktifan dari prasiklus hingga siklus III. Pada prasiklus, tidak ada murid pada kategori sangat aktif. Sebanyak 2 murid (8,70%) berada pada kategori aktif, 3 murid (13,04%) cukup aktif, 8 murid (34,78%) kurang aktif, dan 10 murid (43,48%) sangat tidak aktif. Pada siklus I, kategori sangat tidak aktif tidak lagi terisi, sedangkan kategori sangat aktif terisi oleh 9 murid (39,13%). Murid lainnya tersebar pada kategori aktif sebanyak 7 murid (30,43%), cukup aktif 6 murid (26,09%), dan kurang aktif

1 murid (4,35%). Pada siklus II, kategori kurang aktif juga tidak lagi terisi, sedangkan kategori sangat aktif bertambah menjadi 16 murid (69,57%). Pada siklus III, 19 murid (82,61%) berada pada kategori sangat aktif, 3 murid (13,04%) aktif, dan 1 murid (4,35%) cukup aktif. Jumlah murid pada kategori minimal aktif adalah 2 murid (8,70%) pada prasiklus, 16 murid (69,57%) pada siklus I, 21 murid (91,30%) pada siklus II, dan 22 murid (95,65%) pada siklus III.

Tabel 5. Rekapitulasi Distribusi Kategori Kemampuan Berpikir Kreatif Murid dari Prasiklus hingga Siklus III

Interval (%)	Kategori	Prasiklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Siklus III (%)
81–100	Sangat kreatif	0 (0%)	6 (26,09%)	18 (78,26%)	20 (86,96%)
61–80	Kreatif	2 (8,70%)	7 (30,43%)	3 (13,04%)	2 (8,70%)
41–60	Cukup kreatif	5 (21,74%)	8 (34,78%)	2 (8,70%)	1 (4,35%)
21–40	Kurang kreatif	6 (26,09%)	2 (8,70%)	0 (0%)	0 (0%)
0–20	Sangat tidak kreatif	10 (43,48%)	0 (0%)	0 (0%)	0 (0%)
Jumlah		23 (100%)	23 (100%)	23 (100%)	23 (100%)

Sumber: Data Hasil Observasi (2026)

Tabel 5 menunjukkan sebaran kategori kemampuan berpikir kreatif dari prasiklus hingga siklus III. Pada prasiklus, tidak ada murid pada kategori sangat kreatif. Sebanyak 2 murid (8,70%) berada pada kategori kreatif, 5 murid (21,74%) cukup kreatif, 6 murid (26,09%) kurang kreatif, dan 10 murid

(43,48%) sangat tidak kreatif. Pada siklus I, kategori terbanyak adalah cukup kreatif dengan 8 murid (34,78%), diikuti kategori kreatif 7 murid (30,43%), sangat kreatif 6 murid (26,09%), dan kurang kreatif 2 murid (8,70%). Pada siklus II, kategori sangat kreatif terisi oleh 18 murid (78,26%), sedangkan kategori

kurang kreatif dan sangat tidak kreatif tidak lagi terisi. Pada siklus III, 20 murid (86,96%) berada pada kategori sangat kreatif, 2 murid (8,70%) kreatif, dan 1 murid (4,35%) cukup kreatif. Jumlah

murid pada kategori minimal kreatif adalah 2 murid (8,70%) pada prasiklus, 13 murid (56,52%) pada siklus I, 21 murid (91,30%) pada siklus II, dan 22 murid (95,65%) pada siklus III.

Tabel 6. Perbandingan Indikator Keaktifan dari Prasiklus hingga Siklus III

Indikator Keaktifan Murid	Prasiklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Siklus III (%)
Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru	35,87	75,00	90,22	92,39
Menjawab pertanyaan	34,78	72,83	86,96	92,39
Mengajukan pertanyaan	32,61	70,65	81,52	89,13
Membaca dan mencari informasi	31,52	70,65	86,96	90,22
Mengemukakan pendapat atau ide	30,43	70,65	86,96	90,22
Memberikan tanggapan terhadap pendapat teman	25,00	68,48	84,78	86,96
Terlibat dalam menyelesaikan tugas	27,17	63,04	83,70	90,22
Berani mempresentasikan hasil	18,48	69,57	86,96	88,04
Rata-rata	29,48	70,11	86,01	89,95

Sumber: Data Hasil Observasi (2026)

Tabel 6 menunjukkan bahwa kedelapan indikator keaktifan naik pada setiap tahap, dari prasiklus ke siklus I, dari siklus I ke siklus II, dan dari siklus II ke siklus III. Pada prasiklus, indikator tertinggi adalah memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru (35,87%), sedangkan indikator terendah adalah berani mempresentasikan hasil (18,48%). Pada siklus I, seluruh indikator berada pada rentang 63,04% hingga 75,00%. Indikator tertinggi pada siklus I tetap memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru (75,00%), dan hanya indikator ini yang mencapai 75%. Indikator terendah pada siklus I adalah terlibat dalam menyelesaikan tugas (63,04%). Kenaikan terbesar dari prasiklus ke siklus I terjadi pada indikator berani mempresentasikan hasil, yaitu 51,09 poin. Pada siklus II, seluruh

indikator berada pada rentang 81,52% hingga 90,22%. Kenaikan terbesar dari siklus I ke siklus II terjadi pada indikator terlibat dalam menyelesaikan tugas (20,66 poin), sedangkan kenaikan terkecil terjadi pada indikator mengajukan pertanyaan (10,87 poin). Pada siklus III, rentangnya naik menjadi 86,96% hingga 92,39%. Dua indikator tertinggi pada siklus III adalah memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru serta menjawab pertanyaan, masing-masing 92,39%, sedangkan indikator terendahnya adalah memberikan tanggapan terhadap pendapat teman (86,96%). Rata-rata keaktifan naik 40,63 poin dari prasiklus ke siklus I, 15,90 poin dari siklus I ke siklus II, dan 3,94 poin dari siklus II ke siklus III, sehingga kenaikan totalnya 60,47 poin.

Tabel 7. Perbandingan Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif dari Prasiklus hingga Siklus III

Indikator Berpikir Kreatif	Prasiklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Siklus III (%)
Kelancaran (<i>Fluency</i>)	42,39	68,48	84,78	90,22
Keluwesannya (<i>Flexibility</i>)	33,70	68,48	82,61	89,13
Keaslian (<i>Originality</i>)	34,78	61,96	80,43	91,30
Elaborasi (<i>Elaboration</i>)	40,22	63,04	82,61	86,96
Pemecahan masalah	23,91	66,30	90,22	89,13
Rata-rata	35,00	65,65	84,13	89,35

Sumber: Data Hasil Observasi (2026)

Tabel 7 menunjukkan perkembangan lima indikator kemampuan berpikir kreatif. Pada prasiklus, indikator tertinggi adalah kelancaran (42,39%), dan indikator terendah adalah pemecahan masalah (23,91%). Pada siklus I, indikator kelancaran dan keluwesannya sama-sama mencapai 68,48%, sedangkan keaslian menjadi indikator terendah (61,96%). Pada siklus II, indikator tertinggi adalah pemecahan masalah (90,22%), dan indikator terendah adalah keaslian (80,43%). Pada siklus III, keaslian menjadi indikator tertinggi (91,30%), dan

elaborasi menjadi indikator terendah (86,96%). Empat indikator, yaitu kelancaran, keluwesannya, keaslian, dan elaborasi, terus naik pada setiap siklus. Indikator pemecahan masalah turun 1,09 poin dari siklus II (90,22%) ke siklus III (89,13%). Kenaikan terbesar dari prasiklus ke siklus III terjadi pada indikator pemecahan masalah, yaitu 65,22 poin. Rata-rata kemampuan berpikir kreatif naik 30,65 poin dari prasiklus ke siklus I, 18,48 poin dari siklus I ke siklus II, dan 5,22 poin dari siklus II ke siklus III, sehingga kenaikan totalnya 54,35 poin.

Tabel 8. Rekapitulasi Rata-Rata dan Ketuntasan Klasikal Keaktifan serta Kemampuan Berpikir Kreatif

Aspek	Ukuran	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Keaktifan murid	Rata-rata klasikal	29,48%	70,11%	86,01%	89,95%
	Murid kategori minimal aktif	2 (8,70%)	16 (69,57%)	21 (91,30%)	22 (95,65%)
Kemampuan berpikir kreatif	Rata-rata klasikal	35,00%	65,65%	84,13%	89,35%
	Murid kategori minimal kreatif	2 (8,70%)	13 (56,52%)	21 (91,30%)	22 (95,65%)
Indikator keberhasilan		≥75%	≥75%	≥75%	≥75%

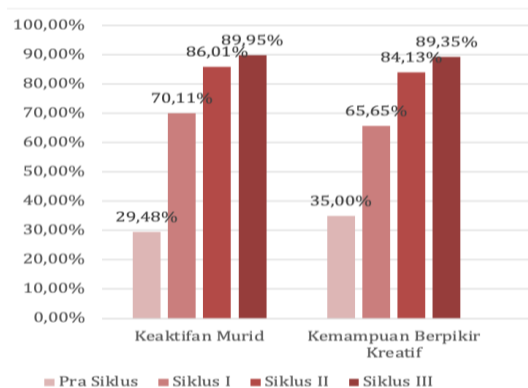
Sumber: Data Hasil Observasi (2026)

Tabel 8 merangkum capaian rata-rata klasikal dan ketuntasan klasikal pada setiap tahap. Pada prasiklus dan siklus I, keempat ukuran masih berada di bawah indikator keberhasilan 75%. Rata-rata

keaktifan pada siklus I adalah 70,11%, dan ketuntasannya 69,57%. Rata-rata kemampuan berpikir kreatif pada siklus I adalah 65,65%, dan ketuntasannya 56,52%. Pada siklus II, keempat ukuran sudah

berada di atas 75%: rata-rata keaktifan 86,01%, rata-rata berpikir kreatif 84,13%, dan ketuntasan kedua aspek masing-masing 91,30%. Pada saat itu, masih ada 2 murid pada kategori cukup aktif dan 2 murid pada kategori cukup kreatif, sehingga tindakan dilanjutkan ke siklus III. Pada siklus III, rata-rata

keaktifan mencapai 89,95%, rata-rata berpikir kreatif 89,35%, dan ketuntasan kedua aspek masing-masing 95,65%. Artinya, hanya 1 murid pada setiap aspek yang masih berada pada kategori cukup. Perkembangan rata-rata kedua aspek dari prasiklus hingga siklus III disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Peningkatan Keaktifan dan Kemampuan Berpikir Kreatif Murid dari Prasiklus hingga Siklus II

Pembahasan

Rata-rata keaktifan murid naik 60,47 poin, dari 29,48% pada prasiklus menjadi 89,95% pada siklus III. Rata-rata kemampuan berpikir kreatif naik 54,35 poin, dari 35,00% menjadi 89,35%. Ketuntasan klasikal kedua aspek pada siklus III sama-sama 95,65%. Kenaikan terbesar terjadi dari prasiklus ke siklus I (40,63 poin dan 30,65 poin), sedangkan dari siklus II ke siklus III kenaikannya hanya 3,94 poin dan 5,22 poin. Kenaikan besar di awal sebagian mungkin dipengaruhi oleh efek kebaruan. Kenaikan yang mengecil di akhir menunjukkan bahwa capaian mulai mendekati batas atas skala pengamatan. Arah perubahan ini sesuai dengan hasil asesmen diagnostik nonkognitif: 82,61% murid memilih belajar sambil bermain dan 69,57% memilih belajar di tempat yang berbeda. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi

yang menyesuaikan pembelajaran dengan kesiapan, minat, dan profil belajar murid (Pozas *et al.*, 2021). Meski demikian, besarnya kenaikan ini tidak dapat disetarakan dengan ukuran efek dari studi eksperimen. Meta-analisis tingkat kedua melaporkan ukuran efek PBL $g = 0,726$ dan juga menemukan bahwa studi dengan kualitas desain yang lebih rendah cenderung menghasilkan efek yang lebih besar (Koçoğlu & Kanadlı, 2025).

Pada siklus I, rata-rata keaktifan (70,11%) dan rata-rata berpikir kreatif (65,65%) masih di bawah 75%, dengan ketuntasan klasikal baru 69,57% dan 56,52%. Indikator terendah adalah keaslian (*originality*) sebesar 61,96% dan keterlibatan dalam menyelesaikan tugas sebesar 63,04%. Sementara itu, kelancaran dan keluwesan sudah mencapai 68,48%. Pola ini kemungkinan berkaitan dengan jenis permainan yang

dipakai. *Word Search* dan mencocokkan kartu sinonim hanya punya satu jawaban benar, sehingga murid lebih banyak mengenali jawaban daripada menghasilkan gagasan baru. Temuan ini melengkapi Luthfitrانيا *et al.* (2025), yang menunjukkan bahwa lembar kerja berbasis *Wordwall* meningkatkan keterlibatan murid. Namun, dalam penelitian ini, berpikir kreatif baru berkembang optimal bila permainan menuntut jawaban yang beragam. Septiani *et al.* (2021) juga memakai aktivitas mencocokkan melalui *Make a Match* berbantuan *Flash Card* pada murid kelas V, tetapi dalam penelitian ini aktivitas tersebut belum cukup untuk membawa keaslian gagasan ke kategori kreatif secara klasikal.

Perubahan terbesar pada sebaran kategori terjadi pada siklus II, ketika pembelajaran dipindahkan ke laboratorium komputer (*game Saloom* melalui *Smart TV*) dan ke perpustakaan. Murid pada kategori sangat kreatif bertambah dari 6 menjadi 18 murid (78,26%), dan ketuntasan kedua aspek naik menjadi 91,30%. Indikator pemecahan masalah naik paling tajam, yaitu 23,92 poin (dari 66,30% menjadi 90,22%). Kenaikan ini kemungkinan berkaitan dengan masalah PBL yang lebih terbuka pada siklus II. Permainan digital dapat mendukung keterlibatan murid, meskipun efektivitasnya tetap bergantung pada desain aktivitas (Wang & Tahir, 2020). Pembelajaran di luar ruang kelas dan ruang belajar yang fleksibel juga dilaporkan mendukung keterlibatan murid sekolah dasar (Hendratno *et al.*, 2024; Morris & Imms, 2025). Namun, karena lokasi belajar dan media permainan diubah bersamaan, kontribusi masing-masing perubahan tidak dapat dipisahkan. Indikator mengajukan pertanyaan juga masih

menjadi yang terendah pada siklus II (81,52%), dan kenaikannya dari siklus I paling kecil di antara semua indikator, yaitu 10,87 poin.

Pada siklus III, indikator keaslian berubah dari yang terendah menjadi yang tertinggi, yaitu 91,30%, naik 29,34 poin dari siklus I. Perubahan ini terjadi bersamaan dengan tugas membuat produk berupa amplop jenis-jenis majas. Temuan ini sejalan dengan Prayitno *et al.* (2026), yang menunjukkan bahwa pembelajaran permainan-proyek meningkatkan berpikir kreatif murid kelas V dengan ukuran efek sedang hingga besar. Hasil ini juga sejalan dengan Damayanti *et al.* (2023), yang memakai *Project Based Learning* untuk mengembangkan keaktifan dan berpikir kreatif. Meski demikian, indikator pemecahan masalah turun 1,09 poin (dari 90,22% menjadi 89,13%). Penurunan ini kemungkinan berkaitan dengan materi majas dan unsur intrinsik cerita yang lebih abstrak. Elaborasi (86,96%) dan memberikan tanggapan terhadap pendapat teman (86,96%) juga menjadi indikator terendah pada aspek masing-masing. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan yang menuntut interaksi dengan teman sebaya berkembang lebih lambat (Zhang & Liu, 2025). Selain itu, masih ada 1 murid (4,35%) pada kategori cukup, baik untuk keaktifan maupun berpikir kreatif.

TaRL berperan dalam menyesuaikan tantangan dengan kemampuan murid melalui asesmen awal, pengelompokan, dan pembelajaran sesuai level (Banerjee *et al.*, 2017). Komposisi kelompok berubah dari 9/8/6 pada siklus I dan II menjadi 12/8/3 pada siklus III. Kelompok rendah justru bertambah, padahal capaian murid naik. Hal ini menunjukkan bahwa pengelompokan bersifat dinamis

berdasarkan asesmen terhadap materi baru, bukan kemampuan umum murid yang tetap. Dengan demikian, keterlibatan murid tetap dapat tumbuh meskipun penguasaan awal mereka terhadap materi baru masih rendah. Situmorang *et al.* (2025) memadukan TaRL dan PBL pada pembelajaran IPA kelas V dengan fokus pada hasil belajar, sedangkan penelitian ini menerapkannya pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan fokus pada keaktifan dan berpikir kreatif. Namun, meta-analisis pembelajaran berdiferensiasi melaporkan efek rata-rata $g = 0,78$, dengan efek di sekolah dasar lebih kecil daripada di jenjang menengah (Sedanza & Abatayo, 2026). Karena itu, TaRL dalam penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai pendukung, bukan penyebab tunggal kenaikan.

Temuan penelitian ini konsisten dengan penelitian PBL untuk berpikir kreatif pada pembelajaran IPA (Sulastris *et al.*, 2022), IPS (Sari & Rigianti, 2023), dan PBL berbantuan *QR Code* pada murid kelas V (Minata *et al.*, 2024). Perbedaannya, penelitian ini menerapkan PBL-TaRL pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan permainan digital dan nondigital di tiga lokasi belajar. Data per indikator juga memperlihatkan bahwa permainan dengan satu jawaban benar terutama meningkatkan kelancaran dan keluwesan, sedangkan keaslian baru meningkat tajam ketika tugas menghasilkan produk. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian dilakukan pada satu kelas berisi 23 murid tanpa kelas pembandingan. Pengamat mengetahui tindakan yang sedang diberikan. Setiap siklus juga hanya terdiri atas dua pertemuan. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain kuasi-eksperimen, menguji komponen permainan dan

lingkungan belajar secara terpisah, dan menambahkan pengamatan lanjutan setelah tindakan selesai.

KESIMPULAN

Penerapan variasi permainan edukatif dan variasi lingkungan belajar dalam model *Problem Based Learning* (PBL) dengan pendekatan *Teaching at the Right Level* (TaRL) dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir kreatif murid kelas V B SD Negeri 6 Metro Barat pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Rata-rata keaktifan naik dari 29,48% pada prasiklus menjadi 89,95% pada siklus III (naik 60,47 poin). Rata-rata berpikir kreatif naik dari 35,00% menjadi 89,35% (naik 54,35 poin). Ketuntasan klasikal kedua aspek mencapai 95,65%, sehingga melampaui indikator keberhasilan 75%. Indikator keaslian paling berkembang ketika tugas menghasilkan produk, yaitu dari 61,96% menjadi 91,30%. Sebaliknya, kemampuan memberi tanggapan terhadap pendapat teman dan elaborasi masih menjadi indikator terendah pada siklus III, masing-masing 86,96%. Guru disarankan merancang permainan berdasarkan hasil asesmen diagnostik, memilih tugas yang memberi ruang bagi jawaban yang beragam dan pembuatan produk, serta memperkuat diskusi antarteman. Peneliti selanjutnya disarankan menguji perpaduan ini dengan desain kuasi-eksperimen yang memiliki kelas pembandingan, dan menguji pengaruh permainan dan lingkungan belajar secara terpisah.

DAFTAR RUJUKAN

Affandy, H., Sunarno, W., Suryana, R., & Harjana. (2024). Integrating creative pedagogy into problem-based learning: The effects on

- higher order thinking skills in science education. *Thinking Skills and Creativity*, 53, Article 101575. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2024.101575>
- Ahmad, S., Syarifuddin, Fuaduddin, Riningsih, & Iriyanti. (2024). The effect of Teaching at the Right Level (TaRL) approach on literacy skills of primary school students. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 11(1), 19–30. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v11i1a3.2024>
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 15, Article 1307881. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
- Bagaskorowati, R., Tresnani, Alita, W., Samiadi, N. N., & Burhan, N. (2023). Upper class elementary school student engagement in math subject Merdeka curricula: Post Covid study case in Jakarta Province Indonesia. *International Journal of Elementary Education*, 7(1), 134–142. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i1.58471>
- Banerjee, A., Banerji, R., Berry, J., Duflo, E., Kannan, H., Mukerji, S., Shotland, M., & Walton, M. (2017). From proof of concept to scalable policies: Challenges and solutions, with an application. *Journal of Economic Perspectives*, 31(4), 73–102. <https://doi.org/10.1257/jep.31.4.73>
- Bozkuş, F., Kaya, M., & Arslan, Z. (2026). Effects of game-based learning on student outcomes in mathematics education: A second-order meta-analysis. *Educational Research Review*, 52, Article 100816. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2026.100816>
- Çali, M., Lazimi, L., & Ippoliti, B. M. L. (2024). Relationship between student engagement and academic performance. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 13(4), 2211–2218. <https://doi.org/10.11591/ijere.v13i4.28710>
- Chaiyarat, K. (2024). Enhancing creative problem solving and learning motivation in social studies classrooms with gamified cooperative learning. *Thinking Skills and Creativity*, 54, Article 101616. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2024.101616>
- Damayanti, E., Rezkita, S., & Jaryah, R. A. (2023). Peningkatan keaktifan dan keterampilan berpikir kreatif melalui Project Based Learning pada siswa sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 2(1), 1378–1387. https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_ppg_ust/article/view/1606
- Djumat, I., Rajaloe, N. I., & Hasmawati, H. (2025). Analysing the role of education in shaping students' critical thinking starting from elementary school. *Mimbar Sekolah Dasar*, 12(3), 577–596.

<https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v12i3.89262>

- Feyertag, F., Herunter, E., Stabler, E., Seifert, S., & Paleczek, L. (2026). Do teachers differentiate materials, lessons, or children? A mixed-method study on differentiated (reading) instruction of Austrian primary school teachers. *Frontiers in Education*, 11, Article 1849603. <https://doi.org/10.3389/feduc.2026.1849603>
- Hendratno, H., Wiryanto, W., Istiq'faroh, N., & Primaniarta, M. G. (2024). The effect of ethnography-based outdoor learning methods on elementary students' activities and learning outcomes. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 13(6), 4053–4061. <https://doi.org/10.11591/ijere.v13i6.29256>
- Johannesson, P. (2025). Student participation in teachers' action research: Teachers' and students' engagement in social learning. *Educational Action Research*, 33(2), 234–250. <https://doi.org/10.1080/09650792.2023.2301335>
- Joyce, B., & Calhoun, E. (2024). *Models of teaching* (10th ed.). Routledge.
- Kaufman, J. C., & Sternberg, R. J. (Eds.). (2019). *The Cambridge handbook of creativity* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316979839>
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). *Naskah akademik pembelajaran mendalam: Menuju pendidikan bermutu untuk semua*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
- Kerr, K. (2025). Using a theory of change approach to support teachers' action research inquiries. *Educational Action Research*, 33(3), 491–507. <https://doi.org/10.1080/09650792.2024.2312173>
- Koçoğlu, A., & Kanadlı, S. (2025). The effect of problem-based learning approach on learning outcomes: A second-order meta-analysis study. *Educational Research Review*, 48, Article 100690. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2025.100690>
- Luthfitrانيا, F. D., Huda, C., & Kartinah, K. (2025). Development of a student worksheet based on creative thinking using Maze Chase Wordwall for natural and social sciences. *Mimbar Sekolah Dasar*, 12(1), 1–20. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v12i1.81597>
- Minata, A. S., Malahayati, E. N., & Sofiyana, M. S. (2024). Pengaruh model Problem Based Learning berbantuan QR code terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. *Jurnal*

- Pendidikan Dasar*, 12(2), 119-128.
<https://doi.org/10.20961/jpd.v12i2.93836>
- Morris, J. E., & Imms, W. (2025). Flexible furniture to support inclusive education: Developing learner agency and engagement in primary school. *Learning Environments Research*, 28(2), 223–248.
<https://doi.org/10.1007/s10984-024-09522-z>
- Nicmanis, M. (2024). Reflexive content analysis: An approach to qualitative data analysis, reduction, and description. *International Journal of Qualitative Methods*, 23.
<https://doi.org/10.1177/16094069241236603>
- Pozas, M., Letzel, V., & Lindner, K.-T. (2021). Teachers' professional competence for differentiated instruction: A systematic review of empirical studies. *Frontiers in Education*, 6, Article 729027.
<https://doi.org/10.3389/educ.2021.729027>
- Prayitno, A., Hamid, A., & Sulistiyah, N. (2026). How game-project learning enhances creative thinking in elementary geometry? *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 15(2), 1698–1710.
<https://doi.org/10.11591/ijere.v15i2.38692>
- Rahman, N., Wiranata, S., Haifaturrahmah, H., & Liswijaya, L. (2025). Science e-modules learning based on Sasak local wisdom to enhance the creative disposition of elementary school students. *Mimbar Sekolah Dasar*, 12(1), 113–131.
<https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v12i1.81974>
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar-mengajar*. Rajawali Pers.
- Sari, A. W., & Rigianti, H. A. (2023). Penggunaan model Problem Based Learning (PBL) terhadap kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPS sekolah dasar. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(3), 367–376.
<https://doi.org/10.33603/rj841f46>
- Sedanza, M. A. C., & Abatayo, J. A. (2026). Beyond the average: A systematic review and meta-analysis of differentiated instruction for diverse English learners. *Frontiers in Education*, 11, Article 1906974.
<https://doi.org/10.3389/educ.2026.1906974>
- Septiani, M. D., Suyoto, & Ngazizah, N. (2021). Peningkatan keaktifan belajar dan berfikir kreatif siswa kelas V melalui model Make a Match dengan media Flash Card. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 13–24.
<https://doi.org/10.37729/jpd.v2i1.948>
- Shabrina, Z., Sukoriyanto, & Wibisono, A. B. (2024). Systematic literature review: Pendekatan Teaching at the Right Level (TaRL) terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya*, 4(8), Article 1.
<https://doi.org/10.17977/um067v4i8p1>

- Situmorang, M. V., Siregar, H., Amri, Y. K., & Warman, K. (2025). Implementasi pendekatan Teaching at the Right Level (TaRL) dalam model Problem-Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar pada materi sistem pencernaan di kelas 5 SD Negeri 064974 Medan tahun ajaran 2024/2025. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(2), 231–243. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.6076>
- Sulastri, E., Supeno, & Sulistyowati, L. (2022). Implementasi model Problem-Based Learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5883–5890. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3400>
- Susanti, A. D. D. (2025). Developing 21st-century skills in elementary school students through artificial intelligence. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 8(1), 66–77. <https://doi.org/10.24256/pijies.v8i1.6362>
- Tavakoli, M., & Kavoshian, S. (2024). Implementing action research to improve L2 classroom communication patterns: A grounded theory analysis approach. *Educational Action Research*, 32(5), 789–806. <https://doi.org/10.1080/09650792.2024.2324184>
- Villarreal Arroyo, Y. P., Peñabaena-Niebles, R., & Berdugo Correa, C. (2023). Influence of environmental conditions on students' learning processes: A systematic review. *Building and Environment*, 231, Article 110051. <https://doi.org/10.1016/j.buildenv.2023.110051>
- Vita-Barrull, N., Estrada-Plana, V., March-Llanes, J., Sotoca-Orgaz, P., Guzmán, N., Ayesa, R., & Moya-Higueras, J. (2024). Do you play in class? Board games to promote cognitive and educational development in primary school: A cluster randomized controlled trial. *Learning and Instruction*, 93, Article 101946. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2024.101946>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning: A literature review. *Computers & Education*, 149, Article 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Wati, W. K., & Sari, P. M. (2023). Hubungan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 80–88. <https://doi.org/10.33084/tunas.v8i2.5147>
- Xie, L., & Zakaria, S. A. (2026). University library indoor environment quality and student achievement: Mediating role of learning engagement. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 15(2), 1598–1606. <https://doi.org/10.11591/ijere.v15i2.35471>



- Zhang, J., & Liu, C. (2025). Bidirectional and longitudinal associations among teacher–student relationships, peer relationships, and learning engagement in Chinese primary school students: A cross-lagged panel model. *Frontiers in Psychology*, 16, Article 1674600. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1674600>