

Penerapan Permainan *Mystery Box* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Berdiferensiasi Materi IPAS Fase B (Kelas IV) SD Negeri Bunulrejo 02 Malang

Sofi Kusmawati, Riana, Yulianti

Malang, Jawa Timur

Email: ppg.sofikusmawati64@program.belajar.id, riana@gmail.com, yuliantipgsd@gmail.com

ABSTRACT

This research describes the implementation of the Mystery Box game designed using differentiated learning to enhance the creativity of students at SD Negeri Bunulrejo 02 Malang. This study is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. Each cycle involves planning, implementation, observation, and reflection stages. The results show an improvement in the creativity of students at SD Negeri Bunulrejo 02 Malang. The application of the Mystery Box game designed using differentiated learning resulted in high student creativity in cycle I, with 53.33% of 30 students experiencing an increase to 83.33% in cycle II. The hope of this research is to provide students with opportunities to develop their abilities during learning because soft skills are necessary for students in the current era of 4.0 to face the global world. Therefore, it is recommended that students be given the freedom to learn so that they unconsciously explore their abilities.

Keywords: Mystery Box Game, Creativity, Differentiated Learning

ABSTRAK

Pada penelitian ini akan dideskripsikan penerapan permainan *Mystery Box* yang didesain dengan menggunakan pembelajaran berdiferensiasi guna meningkatkan kreativitas siswa SD Negeri Bunulrejo 02 Malang. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan serta refleksi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kreativitas siswa SD Negeri Bunulrejo 02 Malang. Hasil penerapan permainan *Mystery Box* yang didesain dengan menggunakan pembelajaran berdiferensiasi menunjukkan hasil kreativitas siswa yang tinggi pada siklus I yaitu 53,33% dari 30 siswa mengalami peningkatan menjadi 83,33% pada siklus II. Harapan dari penelitian ini siswa diberikan kesempatan dalam mengembangkan kemampuannya saat pembelajaran, karena kemampuan (*soft skill*) perlu dimiliki oleh siswa di era 4.0 sekarang ini untuk menghadapi dunia global. Oleh karena itu, disarankan siswa diberikan kemerdekaan dalam belajar sehingga dia tanpa sadar mereka akan mengeksplorasi kemampuannya.

Kata Kunci : Permainan *Mystery Box*, Kreativitas, Pembelajaran Berdiferensiasi

1. Pendahuluan

Siswa dituntut memiliki keterampilan abad ke-21 yang dikenal dengan 4K yaitu, komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis dan kreatif dalam rangka menyongsong Indonesia Emas 2025. Pembelajaran di era abad 21 siswa dituntut untuk membiasakan mampu menguasai keterampilan abad 21 yang terdiri dari komunikasi dan kolaborasi, inovasi dan kreatif, berpikir kritis dan pemecahan masalah, (Rusadi, Widiyanto, & Lubis, 2019). Tidak hanya tuntutan abad 21, dewasa ini publik dikejutkan dengan kurikulum baru yang diusung oleh Nadiem Makarim yaitu Kurikulum Merdeka yang disisipkan karakter bernama Profil Pelajar Pancasila. Salah satu elemen Profil Pelajar Pancasila ialah karakter kreatif yang senada dengan tuntutan abad 21. Hal ini juga diperkuat dengan hasil riset Ernawati, Asrial, & Muhaimin (2019) yang menyatakan bahwa karakter kreatif berperan penting dalam pemecahan masalah yang dihadapi oleh siswa.

Namun pada kenyataannya kreativitas yang dimiliki siswa masih perlu untuk dikembangkan dan dioptimalkan. Pernyataan ini didukung dengan hasil pengamatan Nuryati & Yuniawati (2019) yang menyatakan bahwa kreativitas anak sekolah dasar dikatakan masih cukup rendah karena masih maraknya permasalahan yang muncul terkait kreativitas siswa (Vera & Astuti, 2019). Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa hal yaitu sebagian besar guru masih belum merancang pembelajaran berdasarkan minat, potensi dan gaya belajar siswa; kemudian belum memfasilitasi siswa terkait lingkungan belajar dimana siswa bisa mengeksplor kreativitas mereka; mengutarakan ide, pendapat maupun aspirasi mereka dengan bebas serta menghasilkan *problem solving* yang unik terkait permasalahan yang dihadapi; dan akhirnya pendekatan, metode atau teknik yang digunakan untuk meningkatkan karakter kreatif siswa menjadi kurang efektif (Demir, 2021a). Tidak hanya itu saja, penyebab kreativitas siswa yang rendah juga ditemukan oleh Mashitoh, Sukestiyarno, & Wardono (2021) yaitu (1) media pembelajaran yang tidak tersedia di sekolah; (2) siswa yang kesulitan dalam memahami materi pembelajaran; (3) serta siswa yang kurang terbiasa dalam menyelesaikan soal yang HOTS atau tidak biasa (non rutin). Salah satu cara untuk dapat mengeksplor dan mewadahi kreativitas siswa, guru dapat merancang suatu pembelajaran yang salah satunya dengan menerapkan pembelajaran berdiferensiasi (Demir, 2021a).

Pembelajaran diferensiasi ialah pembelajaran yang mengakomodir, melayani, memfasilitasi dan mengakui keberagaman siswa belajar yang sesuai dengan potensi, minat kesiapan dan preferensi belajar siswa sehingga dapat mengoptimalkan kemampuan siswa untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif (Wulandari, 2022). Akan tetapi hasil wawancara dan observasi yang penulis lakukan menunjukkan bahwa guru masih senang berada pada zona nyaman dengan menerapkan sistem pembelajaran yang menganggap semua anak sama tanpa melihat keberagaman minat, potensi dan kemampuannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Iskandar (2019) bahwa guru merasa mengajar satu orang siswa dalam satu kelas namun nyatanya terdiri atas sekitar 20-30 siswa yang memiliki kemampuan, keunikan dan keberagaman latar belakang serta pengalaman belajar yang beraneka ragam sehingga munculah permasalahan siswa yang merasa jenuh yang ujung-ujungnya dikaitkan dengan permasalahan motivasi belajar yang rendah. Hal ini diperkuat dengan data yang diluncurkan oleh OECD periode survei 2009-2015 bahwa Indonesia tetap konsisten di urutan sepuluh dari bawah. Berdasarkan ketiga kategori kompetensi yang disurvei, hasil perolehan skor Indonesia masih tetap sama di bawah rata-rata. Salah satu faktor utama Indonesia selalu mendapat urutan rendah yaitu penerapakan kurikulum Indonesia yang masih belum mampu memfasilitasi kebutuhan siswa dalam hal bakat, minat, potensi dan kemampuan siswa yang beragam sehingga esensi dari karakter yang ingin dimunculkan di abad 21 dan implementasi Profil Pelajar Pancasila masih belum optimal.

Oleh karena itu peneliti melaksanakan penelitian dengan judul "***Penerapan Permainan Mystery Box Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Berdiferensiasi Materi IPAS Fase B (Kelas IV) SD Negeri Bunulrejo 02 Malang***" yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana langkah-langkah permainan *Mystery Box* yang didesain dengan menggunakan pembelajaran berdiferensiasi dalam meningkatkan kemampuan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPAS serta mengetahui peningkatan kreativitas belajar siswa pada permainan *Mystery Box* yang didesain dengan menggunakan pembelajaran berdiferensiasi dalam pembelajaran IPAS.

Hal ini dilakukan berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas IVA SDN Bunulrejo 2 Malang yang mengungkapkan bahwa siswa cenderung kurang menunjukkan kreativitasnya dalam pembelajaran. Selain itu juga dari hasil tes diagnostik minat dan gaya belajar yang telah dilakukan ditemukan bahwa memiliki gaya belajar audio (30%) dan kinestetik (30%) sedangkan untuk gaya belajar visual sebesar 20% dari seluruh jumlah siswa yaitu 30. Selain itu terdapat siswa yang memiliki gaya belajar visual audio dan audio kinestetik masing-masing sebanyak 10%. Sehingga penelitian ini akan menjawab semua masalah yang ada di kelas IVA SDN Bunulrejo 2 Malang.

KAJIAN PUSTAKA

1. Permainan *Mystery Box*

Permainan *Mystery Box* yang biasa kita sebut sebagai *Kotak Misteri* atau *Kotak Ajaib* dalam Bahasa Indonesia. Istilah *Kotak Misteri* atau *Kotak Ajaib* mengarah pada kotak yang ukurannya dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan serta tidak tembus pandang agar tetap menjaga konsistensi dari esensinya. Pada penelitian ini *Mystery Box* yang digunakan terbuat dari karton yang dibuat bentuk kotak kemudian dihias sesuai dengan kebutuhannya. Nama *Mystery Box* sendiri diambil dari esensinya yaitu kotak yang berisi misteri bagi para siswa karena mereka tidak akan menyadari isinya sampai tutupnya dibuka (Simamora, Hasibuan, & Lubis, 2019). *Mystery Box* dapat digunakan oleh guru untuk mendukung pembelajaran di kelas dan meningkatkan pembelajaran.

2. Kreativitas

Kreativitas yaitu keterampilan membangun konsep, cara atau metode yang menghasilkan *problem solving* (Astuti & Aziz, 2019). Kreativitas dalam pembelajaran merupakan salah satu keterampilan yang penting untuk dioptimalkan dan dikembangkan (Alzoubi et al., 2016). Indikator kreativitas ada lima, yaitu *originality*, *flexibility*, *fluency*, *evaluation* dan *elaboration* (Munandar, 2009). Keaslian (*originality*) ialah kemampuan siswa dalam membangun konsep yang mereka miliki, keluwesan berpikir; (*flexibility*) yaitu kemampuan *problem solving* dari sudut pandang yang berbeda; kelancaran berpikir (*fluency*) ialah kemampuan siswa dalam memantik rasa ingin tahu sehingga timbul banyak pertanyaan, kerincian (*elaboration*) adalah kemampuan dalam memerinci bagian-bagian dari suatu ide, gagasan atau kondisi; dan evaluasi (*evaluation*) yaitu kemampuan mengambil keputusan pada suatu kondisi tertentu (Agustiana et al., 2020). Berdasarkan paparan di atas indikator-indikator tersebut bisa dijadikan acuan dalam membedakan level kreativitas siswa yang satu dengan lainnya.

3. Pembelajaran Berdiferensiasi

Pembelajaran berdiferensiasi diartikan sebagai upaya memfasilitasi dan mengajar sesuai dengan bakat, minat dan gaya belajar siswa yang beraneka ragam (Morgan, 2014). Siswa diberikan fasilitas sesuai dengan kebutuhannya karena setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda sehingga setiap siswa tidak bisa diperlakukan dengan tindakan yang sama. Pada hakikatnya terdapat empat komponen pembelajaran berdiferensiasi yang saling terkoneksi satu dengan yang lainnya, yakni (1) Isi yang terdiri atas materi atau konten apa yang akan dipelajari oleh siswa. Pada komponen ini kurikulum dan materi pembelajaran yang akan diajarkan oleh guru dimodifikasi berdasarkan gaya belajar siswa dan pengalaman belajar yang dimiliki siswa; (2) Proses berhubungan dengan bagaimana siswa mengolah konsep dan proses informasi didapatkan oleh siswa. Sehingga dari proses tersebut akan muncul pilihan belajar siswa; (3) Produk berhubungan dengan cara siswa dalam mengungkapkan hasil belajar yang telah dipelajari dalam bentuk produk pembelajaran. Dalam hal ini guru dapat menilai dan membuat acuan materi apa yang belum dan sudah dikuasai siswa sehingga dapat merancang tindak lanjut dengan memberikan materi berikutnya atau melakukan pematapan materi; (4) Lingkungan belajar yaitu proses siswa dalam beraktifitas dan merasa ada di dalam pembelajaran (Marlina et al., 2019). Diferensiasi pengajaran dapat dilakukan oleh guru dengan memodifikasi terhadap lima unsur kegiatan belajar, yaitu materi pelajaran, proses, produk, lingkungan, dan evaluasi (Amir; 2009)

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri 2 Bunulrejo Malang, Kecamatan Bunulrejo, Kota Malang. Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2022/2023. Model PTK yang digunakan yaitu spiral dari Kemmis dan MC Taggart. Prosedur penelitian terdiri dari 2 siklus dimana masing-masing siklus terdapat 3 tahapan yaitu 1) perencanaan; 2) pelaksanaan dan pengamatan; 3) refleksi. Langkah-langkah

permainan *Mystery Box* untuk meningkatkan kreativitas siswa materi IPAS terdiri dari: a) Pembelajaran dimulai dengan memberi rangsangan berupa video dan pertanyaan pemantik; b) Bermain *Mystery Box* dan merencanakan proyek dari *Mystery Box*; c) Menyusun jadwal aktivitas selama proses pembuatan proyek *Mystery Box*; d) Mengawasi jalannya proses pembuatan proyek *Mystery Box*; e) Penilaian pada hasil pembuatan proyek *Mystery Box*; f) Mengevaluasi hasil pembuatan proyek *Mystery Box*. Pada akhir proses pembelajaran melakukan refleksi terhadap aktivitas pembuatan proyek *Mystery Box* yang telah dilakukan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu pengamatan (observasi). Lembar observasi digunakan sebagai instrument penelitian. Sedangkan untuk teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif komparatif. Teknik ini digunakan untuk membandingkan hasil kreativitas belajar yang dilakukan mulai dari pra siklus, siklus I sampai dengan siklus II.

3. Hasil dan Pembahasan

Peningkatan kreativitas siswa kelas IV diberikan tindakan berupa permainan *Mystery Box* yang didesain dengan menggunakan pembelajaran berdiferensiasi. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri atas tiga tahapan yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan observasi, serta tahap refleksi.

Tahap pertama merupakan tahap perencanaan tindakan. Awal dari tahap ini yaitu menyusun perangkat pembelajaran yaitu mata pelajaran IPAS Bab 7 materi Keinginan dan Kebutuhan. Perangkat pembelajaran yang disiapkan pada tahap satu terdiri dari modul ajar, materi, bahan ajar, media pembelajaran, Lembar Kegiatan Peserta didik (LKPD) dan asesmen sumatif maupun formatif serta penilaian diri maupun antar teman. Modul ajar disusun berdasarkan permasalahan tentang keinginan dan kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari. LKPD dan bahan ajar dirancang untuk menyajikan aktivitas kelompok yang akan dilakukan dalam mempelajari suatu materi.

Tahap yang kedua yaitu penerapan atau aksi dari perangkat pembelajaran yang telah dirancang. Pada saat proses pelaksanaan pembelajaran, peneliti diboservasi oleh guru kelas. Observasi dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran apakah sudah sesuai dengan perangkat pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya atau tidak. Lembar observasi digunakan untuk menilai kesesuaian antarpelaksanaan pembelajaran dengan perangkat pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Selain itu, fungsi observasi juga digunakan sebagai bahan evaluasi dalam pelaksanaan pembelajaran selanjutnya. Kegiatan pembelajaran berisi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan, siswa bersama guru melakukan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa yang dilanjutkan dengan berdoa, membaca surat pendek dan menyanyikan lagu Indonesia Raya bersama. Setelah itu pemaparan tentang materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran serta yel-yel semangat sebelum masuk pada kegiatan inti

Tahap kedua yaitu kegiatan inti. Pada tahap ini guru bertugas sebagai fasilitator yang memfasilitasi siswa untuk mampu melaksanakan pembelajaran dengan kreativitas melalui tahap 1) memberi rangsangan berupa video dan pertanyaan pemantik; 2) bermain *Mystery Box* dan merencanakan proyek yang ada di dalam *Mystery Box*; 3) menyusun jadwal penyelesaian proyek; 4) bekerjasama dan berdiskusi kelompok untuk menyelesaikan proyek dalam *Mystery Box*; 5) memantau kemajuan penyelesaian proyek *Mystery Box*; 6) mempresentasikan hasil proyek *Mystery Box*, 7) membuat kesimpulan dari hasil proyek *Mystery Box*. Kegiatan pembelajaran tersebut melatih siswa untuk mampu memecahkan masalah yang ada di dalam *Mystery Box* yaitu membuat suatu proyek, menyusun jadwal aktivitas selama proses pembuatan proyek *Mystery Box*, mengawasi jalannya proses pembuatan proyek *Mystery Box*, melakukan penilaian proyek *Mystery Box* dan mengevaluasi hasil proyek *Mystery Box* dengan memberikan kesimpulan.

Tahap ketiga yaitu refleksi. Tahap ini baru dilaksanakan setelah pelaksanaan pembelajaran sudah rampung. Kegiatan refleksi kegiatan proyek *Mystery Box* dan hasil proyek yang telah dilakukan dilaksanakan oleh siswa bersama dengan guru. Kemudian siswa dan guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Sebagai bahan untuk mengevaluasi dan menguji tingkat pemahaman

siswa terhadap materi maka dilakukan asesmen sumatif. Kemudian pada kegiatan akhir pembelajaran siswa bersama guru melaksanakan doa bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa.

Kekurangan yang terjadi pada pembelajaran siklus I yaitu pelaksanaan pembelajaran belum maksimal karena guru belum sepenuhnya menjadi fasilitator. Hal ini ditunjukkan dengan hasil observasi dimana ada lima siswa yang tidak fokus dalam pembuatan proyek *Mystery Box*. Selain itu, terdapat lima siswa pada saat pembuatan proyek *Mystery Box* tidak bekerjasama dengan kelompok, sehingga konsep pembelajaran berpusat pada siswa belum dapat terlaksana dengan baik. Tidak hanya itu saja, metode yang digunakan saat pembelajaran kurang berdiferensiasi sehingga menggali potensi siswa. Berdasarkan pada hasil evaluasi kegiatan pembelajaran siklus I, maka pada pelaksanaan pembelajaran siklus II guru sudah mampu menjadi fasilitator pada proses pembelajaran dan terlihat guru lebih siap dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada siklus II kegiatan pembelajaran diberikan aturan agar pembelajaran yang dilakukan tetap dalam kondisi kelas yang kondusif. Pada siklus II siswa terlihat telah terlibat dalam proses pembelajaran dan dapat bekerjasama dengan kelompoknya masing-masing. Selain itu, metode yang digunakan saat pembelajaran lebih berdiferensiasi sehingga menggali potensi siswa. Hasil penelitian kreativitas siswa pra siklus, siklus I dan siklus II secara rinci disajikan melalui tabel 1.

Tabel 1
Distribusi Frekuensi Kreativitas Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Skor Kreativitas	Kriteria	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		F	(%)	F	(%)	F	(%)
11-16	Tinggi	10	33,33	16	53,33	25	83,33
6-10	Sedang	8	26,67	9	30,00	5	16,67
1-5	Rendah	12	40,00	5	16,67	0	0
Jumlah		30	100	30	100	30	100

Berdasarkan Tabel 1 pada tahap pra siklus terdapat 10 siswa yang memiliki kriteria kreativitas tinggi dengan presentase 33,33% dari 30 siswa, pada tahap siklus I terdapat 16 siswa yang memiliki kriteria kreativitas tinggi dengan presentase 53,33% dari 30 siswa dan pada siklus II terdapat 25 siswa yang memiliki kriteria kreativitas tinggi dengan presentase 83,33% dari 30 siswa. Peningkatan kreativitas siswa ini disebabkan karena pemberian tindakan berupa permainan *Mystery Box* yang didesain dengan menggunakan pembelajaran berdiferensiasi.

Hal tersebut didukung dengan hasil kreativitas siswa yang diperoleh setelah memakai permainan *Mystery Box* dengan desain pendekatan pembelajaran berdiferensiasi bahwa terdapat penambahan sebanyak enam siswa dengan kategori kreativitas tinggi pada siklus I dan penambahan sebanyak sembilan siswa dengan kategori kreativitas tinggi pada siklus II. Upaya yang dilakukan dalam meningkatkan kreativitas siswa yaitu dengan memberi tindakan pembelajaran menggunakan permainan *Mystery Box* yang didesain dengan menggunakan pembelajaran berdiferensiasi. Langkah-langkah permainan *Mystery Box* yang didesain dengan menggunakan pembelajaran berdiferensiasi adalah sebagai berikut: a) Pembelajaran dimulai dengan memberi rangsangan berupa video dan pertanyaan pemantik; b) Bermain *Mystery Box* dan merencanakan proyek dari *Mystery Box*; c) Menyusun jadwal aktivitas selama proses pembuatan proyek *Mystery Box*; d) Mengawasi jalannya proses pembuatan proyek *Mystery Box*; e) Penilaian pada hasil pembuatan proyek *Mystery Box*; f) Mengevaluasi hasil pembuatan proyek *Mystery Box*. Pada akhir proses pembelajaran melakukan refleksi terhadap aktivitas pembuatan proyek *Mystery Box* yang telah dilakukan. Pada siklus II untuk meningkatkan kreativitas siswa dilakukan tindakan yang tetap sama yaitu permainan *Mystery Box* dengan desain pembelajaran berdiferensiasi namun dengan materi berikutnya. Pada siklus II terlihat kreativitas siswa dengan kategori tinggi terdapat 25 siswa dan untuk siswa dengan kriteria kreativitas rendah tidak terlihat sama sekali. Peningkatan kreativitas siswa ini mengalami peningkatan

karena adanya permainan *Mystery Box* dengan desain pembelajaran berdiferensiasi yang sama dengan sebelumnya sehingga siswa mulai terbiasa dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Penerapan permainan *Mystery Box* merupakan permainan inovatif yang akan lebih membuat siswa merasa tertantang sehingga tanpa sadar siswa dituntut untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan secara mandiri dan dilatih untuk bekerjasama dengan membentuk kelompok untuk menghasilkan suatu proyek sesuai dengan minat dan gaya belajarnya. Hal ini sejalan dengan penelitian Wahyuningrum, dkk (2022) yang menunjukkan bahwa APE (Alat Permainan Edukatif) *Mystery Box* dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan anak serta mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa (Meilyana, dkk, 2022).

Kreativitas siswa dalam penelitian ini dapat meningkat karena esensi dari pembelajaran berdiferensiasi yang mengoptimalkan minat dan gaya belajar setiap siswa sehingga siswa lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Wahyuni, 2022). Hal ini diperkuat dengan hasil study Demir (2021b) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berdiferensiasi yang diterapkan dalam suatu pembelajaran berdasarkan gaya belajar jauh lebih efektif untuk memotivasi siswa. Desain pembelajaran berdiferensiasi ini memberi ruang kepada siswa untuk menunjukkan ide, kreativitas, bakat dan minat serta kemandirian sesuai dengan bakat, minat serta perkembangan fisik dan psikologis siswa (Marlina, dkk, 2019).

Selain itu pembelajaran berdiferensiasi memiliki efek positif pada pengungkapan dan pengembangan kemampuan berpikir kreatif pada anak berbakat (Demir, 2021a). Peningkatan kemampuan kreatif siswa sejalan dengan hasil penelitian yang dilaksanakan Ghazouani (2014) yang menunjukan bahwa terdapat peningkatan keterampilan menulis kreatif siswa berbakat dan tidak berbakat dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek dengan teknik diferensiasi. Hasil temuan-temuan tersebut semakin diperkuat dengan penelitian Hamad (2020) yang menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa secara individu di setiap kelas merupakan hasil dari pembelajaran berdiferensiasi.

Sementara itu, hasil penelitian Brungel, dkk (2020) menyatakan bahwa pembelajaran berdiferensiasi yang berbasis proyek berdampak positif terhadap persepsi siswa. Strategi pembelajaran diferensiasi juga bertujuan untuk mengoptimalkan prestasi semua siswa baik yang unggul maupun yang gagal dalam memenuhi jenjang pendidikan. Hal ini membuktikan bahwa semua siswa yang ada di dalam satu kelas berbeda sehingga memerlukan kebutuhan strategi atau instruksi diferensiasi untuk memanfaatkan kecerdasan yang beragam. Hal ini memungkinkan munculnya lebih banyak siswa yang dapat berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas (Wahyuni, 2022). Pernyataan ini sejalan dengan pandangan bahwa guru bertanggung jawab untuk menyesuaikan berbagai kebutuhan perkembangan dan tingkat yang berbeda dari setiap siswa (Tomlinson, 2001).

Berdasarkan hasil paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas siswa kelas IV yang diupayakan dengan permainan *Mystery Box* yang didesain dengan menggunakan pembelajaran berdiferensiasi. Akan tetapi dalam pelaksanaan penelitian terdapat temuan dalam penerapan permainan *Mystery Box* yang didesain dengan menggunakan pembelajaran berdiferensiasi pada siswa SD yaitu siswa yang sulit untuk dikondisikan pada saat mengerjakan proyek, proses mengerjakan proyek yang memakan waktu lama, pembagian tugas proyek yang masih kurang seimbang karena terdapat siswa yang tidak berpartisipasi aktif saat mengerjakan tugas proyek, dan pengerjaan tugas proyek masih bergantung oleh guru.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas siswa kelas IV yang diupayakan dengan permainan *Mystery Box* yang didesain dengan menggunakan pembelajaran berdiferensiasi. Hal ini didukung dengan perolehan hasil kreativitas siswa pada Siklus I yang menunjukkan terdapat 53,33% dari 30 siswa memiliki kriteria kreativitas tinggi mengalami peningkatan menjadi 83,33% dari 30 siswa memiliki kriteria kreativitas tinggi pada siklus II. Langkah-langkah permainan *Mystery Box* yang didesain dengan menggunakan pembelajaran

berdiferensiasi adalah sebagai berikut: a) Pembelajaran dimulai dengan memberi rangsangan berupa video dan pertanyaan pemantik; b) Bermain *Mystery Box* dan merencanakan proyek dari *Mystery Box*; c) Menyusun jadwal aktivitas selama proses pembuatan proyek *Mystery Box*; d) Mengawasi jalannya proses pembuatan proyek *Mystery Box*; e) Penilaian pada hasil pembuatan proyek *Mystery Box*; f) Mengevaluasi hasil pembuatan proyek *Mystery Box*. Melalui permainan *Mystery Box* yang didesain dengan menggunakan pembelajaran berdiferensiasi siswa terlatih merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan secara mandiri dan dilatih untuk bekerjasama dengan membentuk kelompok untuk menghasilkan suatu proyek sesuai dengan minat dan gaya belajarnya.

Daftar Rujukan

- Agustiana, I. G. A. T., Agustini, R., Ibrahim, M., & Tika, I. N. (2020). Efektivitas Model OPPEMEI untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Journal of Education Technology*, 4(2), 150–160. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25343>
- Aiman Faiz, Anis Pratama, I. K. (2019). Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Program Guru Penggerak pada Modul 2.1. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2846–2853. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2504>
- Alzoubi, A. M., Al Qudah, M. F., Albursan, I. S., Bakhiet, S. F., & Abduljabbar, A. S. (2016). The Effect of Creative Thinking Education in Enhancing Creative Self-Efficacy and Cognitive Motivation. *Journal of Educational and Developmental Psychology*, 6(1), 117–130. <https://doi.org/10.5539/jedp.v6n1p117>
- Amir. (2009). Pembelajaran Berdiferensiasi: Alternatif Pendekatan bagi Anak Berbakat. *Edukas.Vol* (1), 57-67
- Astuti, R., & Aziz, T. (2019). Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 294. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.99>
- Brüngel, R., Rückert, J., & Friedrich, C. M. (2020, November). Project-based learning in a machine learning course with differentiated industrial projects for various computer science master programs. In 2020 IEEE 32nd Conference on Software Engineering Education and Training (CSEET) (pp. 1-5). IEEE. <https://doi.org/10.1109/CSEET49119.2020.9206229>
- Demir, S. (2021a). Effects of learning style based differentiated activities on gifted students' creativity. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 9(1), 47–56. <https://doi.org/10.17478/jegys.754104>
- Demir, S. (2021b). The Impact of Differentiated Instructional Media on the Motivation and Opinions of Students towards Science Learning in Terms of Learning Styles. *Shanlax International Journal of Education*, 9(3), 16-25. <https://doi.org/10.34293/education.v9i3.3723>
- Ernawati, M. D. W., M, D., Asrial, & Muhaimin. (2019). Development of Creative Thinking Skill Instruments for Chemistry Student Teachers in Indonesia. *International Journal of Online and Biomedical Engineering*, 15(14), 21–30. <https://doi.org/10.3991/ijoe.v15i14.11354>
- Ghazouani, H. S. (2014). The use of project-based learning as a viable differentiation technique to enhance gifted and non-gifted students' creative writing skills (Doctoral dissertation, The British University in Dubai (BUiD)). <http://bspace.buid.ac.ae/handle/1234/677>
- Hamad, K. (2020). The Impact of Using Effective Differentiation Strategies on Students' Learning: A case study of an Elementary School in Dubai (Doctoral dissertation, The British University in Dubai (BUiD)). <https://bpace.buid.ac.ae/handle/1234/1768>
- Marlina, M., Efrina, E., & Kusumastuti, G. (2019). Differentiated Learning for Students with Special Needs in Inclusive Schools. *382(Icet)*, 678–681. <https://doi.org/10.2991/icet-19.2019.164>
- Mashitoh, N. L. D., Sukestiyarno, Y., & Wardono, W. (2021). Creative Thinking Ability Based on Self Efficacy on an Independent Learning Through Google Classroom Support. *Journal of Primary Education*, 10(1), 79–88. <https://doi.org/10.15294/jpe.v10i1.45248>
- Meilyana, M., Heldayani, E., & Tanzimah, T. (2022). Pengaruh Media *Mystery Box* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 195 Palembang. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 25-32. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/5651/4069>
- Morgan, H. (2014). Maximizing student success with differentiated learning. *The Clearing House: A Journal of Educational*. <https://doi.org/10.1080/00098655.2013.832130>

- Munandar, U. (2009). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. PT Gramedia Utama
- Nuryati, & Yuniawati, N. (2019). Peningkatan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Kelas SD Awal Usia 6-8 Tahun Melalui Metode Praktikum Membatik. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1-10. <https://doi.org/10.32678/as-sibyan.v4i1.1959>
- Rusadi, B. E., Widiyanto, R., & Lubis, R. R. (2019). Analisis Learning and Inovation Skills Mahasiswa Pai Melalui Pendekatan Saintifik Dalam Implementasi Keterampilan Abad 21. *Jurnal Conciencia*, 19(2), 112-131. <https://doi.org/10.19109/conciencia.v19i2.4323>
- Suwartiningsih, S. (2021). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Tanah dan Keberlangsungan Kehidupan di Kelas IXb Semester Genap SMPN 4 Monta Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPi)*, 1(2), 80-94. <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.39>
- Tomlinson, C. A. (2001). How TO Differentiate instruction in mixed-ability classrooms. In Association for Supervision and Curriculum Development.
- Vera, M., & Astuti, S. (2019). Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Kelas Vsdn Sidorejo Lor V Salatiga. *MAJU*, 6(1), 11-21
- Wahyuni, A. S. (2022). Literature Review: Pendekatan Berdiferensiasi Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(2), 118-126. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.562>
- Wahyuningrum, A. K., & Dwiyantri, L. (2022, July). Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif Mystery Box Untuk Perkembangan Anak Dalam Mengenal Huruf. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 5, pp. 1-7). <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1908/1255>
- Wulandari, A. S. (2022). Literature Review: Pendekatan Berdiferensiasi Solusi Pembelajaran dalam Keberagaman. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(3), 682-689. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i3.620>