

ABSTRAK

Dliya Udzri Tsabitulazmi, 1222050038, 2026, “Penerapan Model *Game Based Learning* Berbantuan Media *Tivecard* dan *Flashcard* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Berdasarkan *Curiosity* Siswa”

Kemampuan berpikir kreatif matematis merupakan kompetensi penting dalam pembelajaran matematika abad ke-21, tetapi masih rendah karena pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi berbagai strategi penyelesaian masalah. Selain itu, karakteristik afektif seperti *curiosity* diduga turut memengaruhi kemampuan tersebut. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan desain dan lintasan proses *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Tivecard* atau *Flashcard*, menganalisis perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis berdasarkan tipe pembelajaran dan tingkat *curiosity*, serta menganalisis interaksi keduanya. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian adalah siswa kelas VIII MTs Negeri 2 Kota Bandung Tahun Pelajaran 2025/2026 dengan sampel tiga kelas, yaitu kelas GBL berbantuan *Tivecard*, GBL berbantuan *Flashcard*, dan pembelajaran konvensional. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, homogenitas, *N-Gain*, dan ANAVA dua jalur yang dilanjutkan uji *Least Significant Difference* (LSD). Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) desain GBL berbantuan *Tivecard* dan GBL berbantuan *Flashcard* mampu memfasilitasi keterlibatan aktif siswa; (2) lintasan pembelajaran terlaksana sesuai tahapan yang dirancang dan memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir kreatif melalui permainan, diskusi, eksplorasi strategi, dan presentasi; (3) terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis berdasarkan tipe pembelajaran; (4) tidak terdapat perbedaan peningkatan berdasarkan tingkat *curiosity*; dan (5) tidak terdapat interaksi antara tipe pembelajaran dan tingkat *curiosity* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Kata Kunci: *Game Based Learning*, *Tivecard*, *Flashcard*, Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis, *Curiosity*.