Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar
Volume 6 Nomor 1 – Februari 2024, e-ISSN *2656-0402*
Available online at: https://jipsd.uho.ac.id/index.php/journal

MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA MELALUI PEMANFAATAN MEDIA *PUZZLE* GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SD

Nasti Asriva[1)], I Ketut Suardika[2)], Wa Ode Lidya Arisanti[3)]
[1,2,3)] Jurusan PGSD, Universitas Halu Oleo, Kendari, Indonesia
Email: nastiasriva121@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS untuk tahun ajaran 2023/2024, di mana media yang digunakan guru masih terbatas pada buku paket saja. Ketiadaan media tambahan dalam pembelajaran IPS berdampak negatif pada motivasi dan partisipasi siswa, yang pada gilirannya menyebabkan rendahnya kreativitas mereka. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan menggunakan media puzzle gambar dalam pembelajaran IPS mengenai materi Pahlawanku di kelas IV SD Negeri 8 Kabawo. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi empat tahapan: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi dan evaluasi, serta (4) refleksi. Subjek penelitian ini adalah 13 siswa kelas IV SD Negeri 8 Kabawo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus 1, pertemuan 1, rata-rata kreativitas siswa mencapai 52,16%, sementara pada pertemuan 2 meningkat menjadi 83,42%. Evaluasi hasil siswa pada siklus 1 menunjukkan persentase ketuntasan 46,15% dengan nilai rata-rata 58,08, sedangkan pada siklus 2, persentase ketuntasan mencapai 84,62% dengan nilai rata-rata 77,69. Berdasarkan data tersebut, indikator keberhasilan penelitian ini telah tercapai, sehingga dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan media puzzle gambar dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 8 Kabawo.
Kata kunci: Media *Puzzle* Gambar, Kreativitas Belajar Siswa

INCREASING STUDENT CREATIVITY THROUGH THE USE OF PICTURE PUZZLE MEDIA IN CLASS IV SOCIAL SCIENCES

Abstract: *This research is motivated by the low creativity of students in IPS (Social Studies) learning for the 2023/2024 academic year, where the media used by the teacher is still limited to only textbooks. The absence of additional media in IPS learning affects student motivation and participation, leading to reduced creativity. This study aims to enhance student creativity by utilizing picture puzzle media in IPS learning on the topic of "Heroes" for grade IV students at SD Negeri 8 Kabawo. This research is an action research study conducted in two cycles. Each cycle includes four stages: (1) planning, (2) implementation, (3) observation and evaluation, and (4) reflection. The subjects of this study are 13 students from grade IV at SD Negeri 8 Kabawo. The results of the study show that in cycle 1, meeting 1, the average creativity of students reached 52.16%, while in meeting 2, it increased to 83.42%. The evaluation results for cycle 1 showed a completion percentage of 46.15% with an average score of 58.08, whereas in cycle 2, the completion percentage increased to 84.62% with an average score of 77.69. Based on these data, the success indicators of this research have been achieved, thus concluding that student creativity can be enhanced through the use of picture puzzle media in IPS learning for grade IV students at SD Negeri 8 Kabawo*.

Keywords: *Picture puzzle media, student learning creativity*

Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya untuk menciptakan proses belajar mengajar yang bertujuan mengembangkan pengetahuan dan kreativitas peserta didik. Kualitas pendidikan terlihat dari proses pembelajaran yang berlangsung. Proses pembelajaran di kelas sangat bergantung pada peran aktif guru dan siswa. Guru memiliki peran krusial dalam kesuksesan proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar siswa.

Menurut Ardiyanti et al. (2021), pendidikan adalah usaha untuk menciptakan proses belajar mengajar yang bertujuan mengembangkan pengetahuan dan kreativitas peserta didik. Kualitas pendidikan dapat dilihat dari proses pembelajaran yang terjadi. Pembelajaran di kelas sangat bergantung pada peran guru dan siswa yang terlibat. Kemampuan dan kesiapan guru dalam merancang serta melaksanakan pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Guru memainkan peran penting dalam keberhasilan proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar siswa. Namun, kenyataannya proses pembelajaran seringkali masih monoton dan terbatas pada penggunaan buku paket, yang menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti pelajaran.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang pemahamannya oleh siswa masih rendah. Penyebab utamanya adalah kurangnya penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran. Salah satu kendala utama dalam pembelajaran IPS adalah minimnya kreativitas guru dalam melaksanakan pembelajaran dan rendahnya kemampuan mereka dalam menciptakan serta memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik (Neteria et al., 2020:87). Hal ini mempengaruhi fokus dan ketelitian siswa dalam mengikuti pelajaran. Proses pembelajaran yang cenderung konvensional dan berpusat pada guru menyebabkan rendahnya kreativitas dan minat siswa dalam belajar. Ketergantungan guru pada buku sumber atau buku paket tanpa disertai penggunaan media yang mendukung pembelajaran juga menyebabkan rendahnya motivasi dan kreativitas belajar siswa, yang berdampak pada hasil belajar mereka.

Guru kelas IV SD Negeri 8 Kabawo menyatakan bahwa kreativitas dan ketuntasan belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, masih rendah. Data observasi kegiatan siswa selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa kreativitas siswa rendah. Penulis mengamati bahwa metode pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas IV lebih banyak berupa ceramah dan tanya jawab, tanpa memanfaatkan media yang dapat membantu menjelaskan materi. Siswa kurang aktif berpartisipasi, dan hanya sedikit yang berani bertanya saat diberi kesempatan. Rasa ingin tahu dan kemampuan berpendapat siswa juga masih rendah.

Guru kelas IV menjelaskan bahwa rendahnya kreativitas dan ketuntasan belajar siswa dalam Ilmu Pengetahuan Sosial disebabkan oleh kurangnya perhatian siswa terhadap materi yang dijelaskan dan minimnya aktivitas mereka selama pembelajaran. Sebagian besar siswa tetap diam ketika guru mengajukan pertanyaan. Pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan keterbatasan media, yang mengandalkan buku guru dan buku siswa, menyebabkan proses pembelajaran lebih didominasi oleh guru. Siswa hanya berperan sebagai penerima informasi dan partisipasi mereka dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial masih rendah. Kreativitas siswa juga masih rendah, terlihat dari kurangnya rasa ingin tahu, sedikitnya siswa yang mengemukakan pendapat, kurangnya

keinginan untuk mencoba hal-hal baru, dan kemampuan siswa dalam mengembangkan gagasan yang masih rendah, sehingga mereka tidak mampu menghasilkan produk atau ide-ide kreatif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu dilakukan upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kreativitas belajar siswa. Salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan materi. Media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan kreativitas siswa adalah media puzzle gambar. Penggunaan media puzzle gambar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat membantu siswa memahami materi, mengembangkan ide-ide, melatih fokus, serta meningkatkan kreativitas dan hasil belajar mereka.(Ardiyanti et al., 2021:30). Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan, sehingga dapat menumbuhkan lingkungan pembelajaran yang efektif, aktif, kreatif, dan inovatif. Dengan demikian, diharapkan guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Neteria et al., 2020:84). Penggunaan media puzzle gambar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat mengembangkan kreativitas siswa, mendorong mereka untuk menciptakan ide-ide dan penemuan baru selama proses pembelajaran.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Penelitian dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 8 Kabawo pada semester ganjil Tahun Ajaran 2023/2024, yang terletak di Jl. Lombulalo, Kecamatan Kabawo, Kabupaten Muna, dengan akreditasi B. Subjek penelitian ini melibatkan guru dan 13 siswa kelas IV, terdiri dari 5 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Analisis data dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif berdasarkan observasi di kelas, sementara data kuantitatif yang meliputi bagan, diagram, atau tabel dianalisis menggunakan rumus untuk menjelaskan temuan tersebut.

Hasil

1. Aktivitas Mengajar Guru

Kegiatan mengajar guru dalam proses pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan media *puzzle* gambar. Pada siklus I dan siklus II, kegiatan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yang diobservasi oleh wali kelas. Hasil observasi kegiatan mengajar guru pada siklus I dan II, baik pertemuan pertama maupun kedua, terlihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 1 Aktivitas Mengajar Guru Siklus I Serta II

No.	Aspek yang Dinilai	Siklus I	Siklus II
1.	Guru mengelompokkan peserta didik untuk belajar	2	2

2.	Guru membagikan LKPD dan menjelaskan cara kerja kepada peserta didik	2	2
3.	Guru mengarahkan peserta didik membaca materi yang telah dibagikan	1	2
4.	uru memberikan permasalahan dalam bentuk kartu soal	2	2
5.	Guru mengarahkan dan membimbing peserta didik menggunakan media puzzle gambar untuk menyelesaikan masalah yang diberikan	0	1
6.	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya/memberi tanggapan	0	2
7.	Guru mengarahkan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas	1	2
8.	Guru menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan	0	1
Persentase		50%	87,5%

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa persentase kegiatan mengajar guru pada siklus I meningkat pada siklus II. Pada siklus I, persentase aktivitas mengajar guru hanya mencapai 50%, namun meningkat menjadi 87,5% pada siklus II. Dengan demikian, ketuntasan aktivitas mengajar guru telah melampaui target 80%. Penggunaan media puzzle gambar terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan guru untuk memperbaiki kreativitas siswa.

2. Aktivitas Belajar Siswa

Selama proses pembelajaran berlangsung, selain mengamati kegiatan guru, observer juga mengamati aktivitas siswa. Observer yang dimaksud adalah wali kelas, yang melakukan pengamatan selama dua kali pertemuan pada siklus I dan II. Data hasil observasi terhadap aktivitas siswa dapat dilihat dalam tabel ini.

Tabel 2 Aktivitas Belajar Siswa Siklus I serta Siklus II

No.	Aspek yang Dinilai	Siklus I	Siklus II
1.	Rasa ingin tahu yang besar	48,29%	82,88%
2.	Senang mencoba hal-hal baru		
3.	Mengajukan pertanyaan berbobot		
4.	Mengajukan pertanyaan berbobot		
5.	Menyatakan pendapat dengan spontan dan tidak malu-malu		
6.	Mempunyai pendapat sendiri dan tidak mudah terpengaruh orang lain		
7.	Dapat bekerja sendiri		
8.	Memiliki rasa keindahan		
Persentase			

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa persentase kegiatan mengajar guru pada siklus I meningkat pada siklus II. Pada siklus I, persentasenya hanya mencapai 48,29%, namun meningkat menjadi 82,88% pada siklus II. Dengan demikian, ketuntasan kreativitas belajar siswa telah melebihi target 80%. Media *puzzle* gambar diharapkan dapat memberdayakan siswa dengan meningkatkan kemandirian dan kepercayaan diri mereka, serta mengajarkan cara mengatasi masalah.

3. Kreativitas Belajar Siswa

Evaluasi ini bertujuan untuk menilai keberhasilan dan pencapaian siswa selama pelaksanaan tindakan dalam proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II. Hasil belajar siswa dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu kategori tuntas dan tidak tuntas. Ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Siklus I serta II

No	Kriteria	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
1	Tuntas	6 orang	46,15%	11 orang	84,62%
2	Tidak Tuntas	7 orang	53,85%	2 orang	15,38%
Rata-rata		58,08		77,69	

Berdasarkan tabel 4.3, hasil evaluasi siswa pada siklus 1 menunjukkan bahwa persentase ketuntasan secara klasikal adalah 46,15%, yang berarti belum mencapai kategori tuntas. Dari 13 siswa yang mengikuti tes pada siklus 1, hanya 6 siswa yang memperoleh nilai ≥70, dengan nilai rata-rata 58,08. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan 80% siswa belum tercapai, sehingga proses pembelajaran perlu ditingkatkan.

Hasil observasi dan evaluasi pada siklus 1 menunjukkan bahwa kreativitas siswa masih di bawah kriteria keberhasilan yang diharapkan, sehingga perlu adanya perbaikan tindakan pada siklus 2. Pada siklus 2, hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan, dengan 11 dari 13 siswa memperoleh nilai ≥70, menghasilkan persentase ketuntasan sebesar 84,62% dan nilai rata-rata 77,69. Penggunaan media puzzle gambar mempermudah pemahaman materi oleh siswa, sehingga mereka menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam mengembangkan kreativitasnya dalam belajar.

Pembahasan

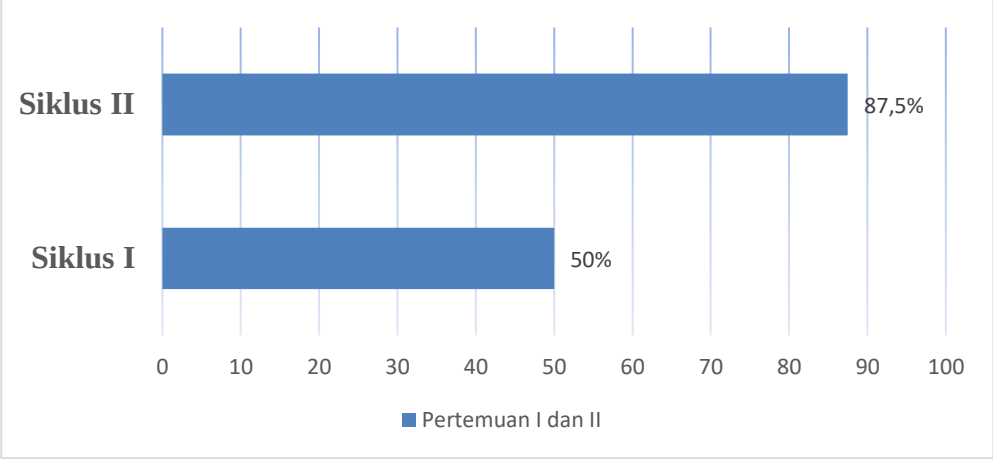
Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama dua siklus bertujuan untuk mengevaluasi peningkatan kreativitas belajar siswa kelas IV SD Negeri 8 Kabawo dalam pembelajaran IPS melalui penggunaan media puzzle gambar. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan dengan tema 5 Pahlawanku, sub tema 1 dan 2. Setiap siklus melibatkan empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan

tindakan, (3) observasi dan evaluasi, serta (4) refleksi, sebagaimana dijelaskan dalam hasil penelitian.

1. Aktivitas Mengajar Guru

Hasil observasi pada siklus 1 menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada tema 5 Pahlawanku, sub tema 1, pada pertemuan 1 dan 5, belum memanfaatkan media puzzle gambar secara optimal, dan terdapat beberapa kekurangan dalam pelaksanaan tindakan. Observasi terhadap aktivitas mengajar guru pada siklus 1 mengungkapkan beberapa kekurangan, seperti kurangnya motivasi untuk siswa, kurangnya bimbingan dalam menyelesaikan tugas, serta kurangnya dorongan untuk bekerja sama dalam merangkai puzzle gambar dan menyelesaikan LKPD. Selain itu, dalam proses diskusi, guru belum sepenuhnya membimbing siswa, sehingga partisipasi siswa masih terbatas. Refleksi dari guru dan peneliti menunjukkan bahwa aktivitas mengajar guru belum maksimal karena langkah-langkah pembelajaran yang direncanakan dalam RPP belum sepenuhnya diterapkan. Pengelolaan pembelajaran guru masih memerlukan perbaikan, sehingga refleksi dilakukan untuk memperbaiki pelaksanaan tindakan pada siklus 2.

Pada siklus 2, terjadi perkembangan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS dengan media puzzle gambar. Guru melakukan perbaikan dengan memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan. Guru juga membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas, baik dalam memecahkan puzzle gambar maupun saat mengerjakan LKPD, serta mendorong siswa untuk bekerja sama, mengemukakan gagasan, dan memberikan usul dalam penyelesaian tugas. Dalam proses diskusi kelompok dan presentasi, guru mendorong siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapat dengan lebih berani. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 2 sudah sesuai dengan harapan dan menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan siklus 1. Peningkatan ini, yang terlihat pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 di siklus 1 dan siklus 2, dapat dilihat dalam diagram 1 berikut ini:



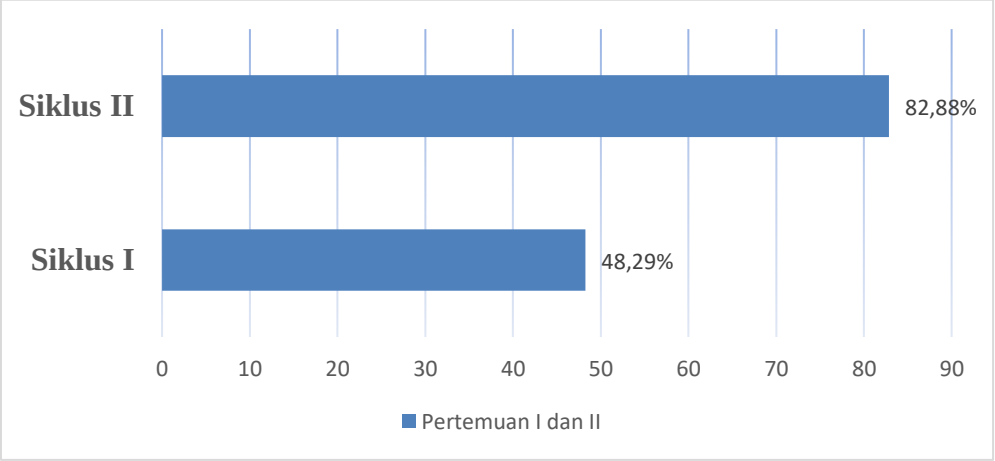
Gambar 1 Aktivitas Mengajar Guru Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan diagram pada gambar 1, dapat disimpulkan bahwa aktivitas mengajar guru menunjukkan peningkatan signifikan pada siklus 2. Peningkatan ini terjadi karena guru telah menguasai dan mampu mengelola pembelajaran dengan baik, dari tahap pendahuluan hingga tahap penutup, sesuai dengan RPP yang telah disusun. Hal ini terlihat dari peningkatan aktivitas guru, di mana persentase pada siklus 1 hanya mencapai 50%, sedangkan pada siklus 2 meningkat menjadi 87,5%.

2. Aktivitas Belajar Siswa

Hasil observasi menunjukkan bahwa kreativitas belajar siswa pada siklus 1 belum memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Dengan persentase kreativitas siswa sebesar 52,16%, nilai ini belum mencapai kriteria keberhasilan yang diharapkan yaitu 76-85% (kategori baik). Kurangnya optimalisasi dalam pengelolaan pembelajaran oleh guru berdampak negatif pada kreativitas siswa. Aspek kreativitas seperti rasa ingin tahu yang rendah, minimnya keberanian siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapat, serta kurangnya kerja sama dalam kelompok, baik dalam penggunaan media puzzle gambar maupun pengerjaan LKPD, belum terlaksana dengan baik. Walaupun media puzzle gambar mulai memotivasi siswa untuk mencoba hal-hal baru dan mengembangkan gagasan, masih ada siswa yang kurang aktif dalam kelompok.

Pada siklus 2, terdapat peningkatan signifikan dalam kreativitas siswa, dengan rata-rata persentase mencapai 83,42%, yang termasuk dalam kategori baik. Peningkatan ini mencerminkan perbaikan dalam proses pembelajaran, di mana guru mulai memberikan lebih banyak motivasi, meningkatkan semangat dan antusiasme siswa. Dengan bimbingan guru dalam penggunaan media puzzle gambar, siswa mulai bekerja sama, mengemukakan gagasan, dan memberikan usul dalam penyelesaian tugas. Media puzzle gambar telah berhasil meningkatkan motivasi siswa untuk mencoba hal-hal baru, yang terlihat dari usaha mereka dalam menyusun puzzle dan keterkaitan antara puzzle dengan LKPD. Siswa juga mulai lebih berani bertanya dan mengemukakan pendapat, baik dalam penyelesaian tugas maupun saat presentasi kelompok. Aktivitas belajar siswa pada siklus 2 telah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan dengan kategori baik.



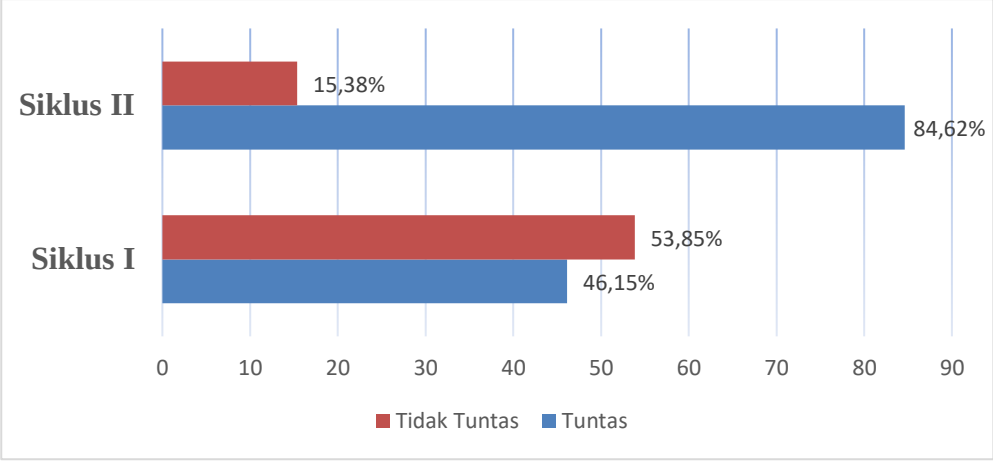
Gambar 2. Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Pada siklus II aktivitas belajar siswa semakin meningkat dilihat dari seluruh aspek yang telah terlaksana dengan baik. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 2 bahwa persentase kreativitas belajar siswa siklus I yaitu hanya 48,29% meningkat pada siklus II menjadi 82,88%.

3. Kreativitas Siswa

Pengukuran kreativitas siswa pada siklus 1, berdasarkan lembar observasi, menunjukkan bahwa kreativitas siswa belum memenuhi kriteria keberhasilan yang diharapkan. Dari 8 aspek kreativitas, tidak ada yang mencapai indikator keberhasilan. Rasa ingin tahu siswa selama proses pembelajaran masih rendah, yang terlihat dari jumlah siswa yang bertanya sedikit saat menyelesaikan puzzle dan mengerjakan LKPD. Siswa yang mengemukakan pendapat juga belum menunjukkan perkembangan yang baik; mereka cenderung malu-malu dan kurang percaya diri. Pendapat siswa seringkali dipengaruhi oleh teman sekelompok daripada hasil pemikiran sendiri. Kemampuan siswa dalam mengembangkan gagasan juga belum optimal, dengan hanya beberapa siswa yang mampu mempresentasikan dan menjelaskan hasil diskusi kelompok dengan baik.

Namun, pada siklus 2, terdapat peningkatan pada semua aspek kreativitas siswa, dengan sebagian besar aspek melampaui kriteria keberhasilan. Rasa ingin tahu siswa meningkat, ditunjukkan dengan lebih banyak siswa yang bertanya, baik kepada guru maupun teman saat presentasi. Siswa mulai aktif dalam mengemukakan pendapat kepada guru, teman kelompok, dan kelompok lain selama presentasi. Mereka juga menunjukkan peningkatan dalam mengembangkan gagasan, dengan banyak siswa memberikan ide dan usul selama diskusi kelompok dan presentasi. Siswa terlihat lebih bersemangat dan antusias dalam berpartisipasi. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan kekurangan pada siklus 1 berhasil meningkatkan kreativitas siswa pada siklus 2. Peningkatan kreativitas siswa dari siklus 1 ke siklus 2 dapat dilihat pada tabel 3 berikut.:



Gambar 3. Kreativitas Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel di atas, terdapat peningkatan pada setiap indikator kreativitas dari siklus 1 ke siklus 2. Suatu tindakan dikatakan berhasil jika mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini, keberhasilan diukur berdasarkan peningkatan komponen yang diamati di setiap siklus, dengan kriteria keberhasilan yang ditetapkan sebagai 76-85% untuk kategori baik dan 86-100% untuk kategori sangat baik. Tabel menunjukkan bahwa rata-rata persentase indikator kreativitas siswa pada siklus 1 adalah 52,16%, yang termasuk dalam kategori kurang sekali, sehingga tindakan pada siklus 1 belum mencapai keberhasilan. Namun, pada siklus 2, persentase meningkat menjadi 83,42%, berada dalam kategori baik, dan memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan, yaitu ≥76%, sehingga dianggap berhasil.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anisa Salsabila pada tahun 2022, yang berjudul "Penggunaan Media Puzzle dalam Pembelajaran IPS Pada Materi Membaca Peta Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar." Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.Hal ini sejalan dengan pendapat Soebachman (2012: 48) menjelaskan bahwa *puzzle* Media puzzle gambar adalah alat yang terdiri dari kepingan-kepingan gambar tertentu, yang dapat melatih kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi siswa. Dengan demikian, penggunaan media puzzle gambar dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SD Negeri 8 Kabawo. Peningkatan kreativitas ini juga berdampak positif pada hasil belajar siswa. Pada siklus 1, nilai evaluasi siswa menunjukkan persentase ketuntasan sebesar 46,15% dengan rata-rata nilai 58,08. Namun, pada siklus 2, hasil evaluasi siswa meningkat dengan persentase ketuntasan mencapai 84,62% dan rata-rata nilai 77,69. Peningkatan kreativitas belajar siswa ini berdampak pada prestasi akademik mereka, dengan siswa memperoleh nilai yang lebih baik.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut, menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas belajar siswa berdampak positif pada hasil tes kreativitas siswa. Pada siklus 1, persentase ketuntasan evaluasi siswa adalah 46,15% dengan nilai rata-rata 58,08. Sementara pada siklus 2, persentase ketuntasan meningkat menjadi 84,62% dengan nilai rata-rata 77,69. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media puzzle gambar dalam pembelajaran IPS efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Daftar Pustaka

Ardiawan, I.K.N., & Wiradnyana, I.G.A. (2020). Tinjauan Komprehensif Penelitian Tindakan Kelas: Teori, Praktek, dan Publikasi. Nilacakra.

Ardiyanti, H., Ismaya, E.A., & Setiawan, D. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Melalui Model STAD (Student Team Achievement Division) Berbantuan Media Puzzle. WASIS: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 29–33. https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5191

Daryanto. (2018). Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah. Gava Media.

Faizah, AZ (2020). Mengembangkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV MIN Bener Purworejo. Jurnal Tarbiyah al-Awlad, 10(1), 63–71. https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/alawlad/article/download/2530/1642

Hafidah, E., Sumardi, S., & Suryana, Y. (2020). Pengembangan Media Puzzle Sejarah Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia untuk Siswa Sekolah Dasar. PEDADIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7(4), 71–81. https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.26468

Indaryani, N.T., & Sridiyatmiko, G. (2022). Memanfaatkan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pendidikan IPS. Seri Prosiding Ilmu Sosial & Humaniora, 3, 125–128. https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.367

Kenedi. (2017). Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran Kelas II SMP Negeri 3 Rokan IV Koto. Suara Guru: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, Sains, dan Humaniora, 3(2), 329–347.

Muhdir, M. (2022). Meningkatkan Kreativitas Siswa pada IPS tentang Dampak Interaksi Sosial Terhadap Kehidupan Bermasyarakat dan Berbangsa Melalui Model Pembelajaran Tematik. JPG: Jurnal Penelitian FKIP Universitas Subang, 5(1), 101–112. https://doi.org/10.35569/jpg.v5i1.1254

Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Puzzle Sebagai Media Pembelajaran IPS yang Inovatif di Sekolah Dasar. PEDADIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7(4), 82–90. https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.25809

Pandiangan, APB (2019). Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pengajaran, Profesionalisme Guru, dan Kompetensi Belajar Siswa. Publikasikan lebih dalam.

Qiyami, K.E., & Nilamsari, W. (2021). Meningkatkan Kreativitas dan Produktivitas Siswa SD Islam Al-Azhar 8 Kembangan Jakarta Barat melalui Program Media Kelas Kreatif. Yumary: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2(1), 39–49. https://doi.org/10.35912/yumary.v2i1.390

Ratnayanti, G. (2021). Sikap Preventif Melalui Teknik Puzzle (O. Satrio, Ed.). CV. Penerbitan Jakad Media.

Rosdijati, N. (2010). Panduan Pembelajaran IPS Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan untuk Sekolah Dasar. Erlangga.

Sapriya. (2009). Pendidikan IPS: Konsep dan Metode Pengajaran (cetak ulang). Remaja Rosdakarya.

Soebachman, A. (2012). Game Seru untuk Membuat Anak Cerdas. Buku Azna.

Wahyuni, D.E., Warsono, W., & Subroto, W.T. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Menggunakan Media Puzzle untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN Kalirungkut IV/580 Surabaya. Review Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Pendidikan dan Hasil Penelitian, 6(3), 179–187. https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n3.p179-187