

Pengaruh Media Puzzle Kubus Keragaman Budaya Muatan Pembelajaran IPS Terhadap Kreativitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Pampang

Fadliani¹ Muh. Yunus² Muh. Yahya³

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pascasarjana Universitas Patempo Makassar,
Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia^{1,2,3}

Email: fps@unpatempo.ac.id¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengkaji 1) pengaruh Media Puzzle Kubus Keragaman Budaya Muatan Pembelajaran IPS Terhadap Kreativitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Pampang. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (quasi experimental research). Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas V SDN Pampang dengan jumlah siswa 63 orang, adapun sampel diambil 1 kelas sebagai kelas kontrol yaitu kelas VA sebanyak 24 siswa dan 1 kelas sebagai kelas eksperimen, yaitu kelas VB dengan sebanyak 24 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket penelitian, tes dan dokumentasi sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) model Media Puzzle Kubus Keragaman Budaya Muatan Pembelajaran IPS berpengaruh Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas V SD Pampang, Penelitian ini menggunakan analisis statistika deskriptif di mana kelas kontrol memiliki rata-rata yaitu 50,12 dan kelas eksperimen nilai rata-ratanya 56, dimana rata-rata mengalami kenaikan. Untuk uji hipotesis pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sama-sama meningkatkan Kreativitas Belajar atau tidak terdapat perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan baik pada kelas kontrol atau kelas eksperimen karena memiliki p-value < 0,05. 2) terdapat pengaruh model Media Puzzle Kubus Keragaman Budaya Muatan Pembelajaran IPS Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Pampang. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif di mana kelas kontrol memiliki rata-rata pada Pre Test yaitu 51,70 dan Post Test yaitu 55, 45 sedangkan pada kelas eksperimen memiliki rata-rata pada Pre Test yaitu 45,66 dan Post Test yaitu 74,33, dimana pada kelas eksperimen terjadi peningkatan rata-rata belajar yang sangat tinggi. Untuk uji hipotesis terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar pembelajaran IPS sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran Media Puzzle Kubus dengan p-value < 0,05.

Kata Kunci: Media Puzzle Kubus, Kreativitas, Hasil Belajar



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Permendikbud No. 24 tahun 2016 bahwa pelaksanaan pembelajaran pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) dilakukan dengan Jenis pembelajaran tematik-terpadu, kecuali untuk mata pembelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai mata pembelajaran yang berdiri sendiri untuk kelas IV, V, dan VI. Salah satu muatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengenalkan kebudayaan bangsa kepada anak adalah muatan pembelajaran IPS. Menurut Muslim dan Danang (2019: 38) menyatakan IPS yaitu muatan pembelajaran yang menelaah keseluruhan kejadian sosial yang terjadi di lingkungan sekitar untuk membentuk individu yang dapat menguasai sikap dan nilai, pengetahuan, serta keterampilan sebagai bekal hidup dalam bermasyarakat. Putry Eka Setyawaty, ddk (2017: 2032) mengemukakan salah satu muatan pembelajaran yang menjelaskan tentang manusia beserta segala bidang di kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat adalah IPS. Permasalahan yang terjadi di SDN Pampang Makassar berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V, mengenai proses pembelajaran muatan IPS yang dilaksanakan bahwa masih sedikit adanya penggunaan media yang ada di kelas tersebut. Dalam

proses pembelajaran tentunya membutuhkan fasilitas yang mendukung untuk mempermudah dan memaksimalkan belajar agar hasil yang diharapkan dapat tercapai. Selain itu, peserta didik dalam mengikuti pembelajaran kurang aktif dan ada yang mengganggu temannya karena merasa bosan mengenai materi pembelajaran yang diajarkan. Menurut Hamalik dalam Albi Meinisa, dkk (2019: 29) penggunaan media pembelajaran dalam kreativitas belajar mampu peningkatan minat dan motivasi belajar, memberikan rangsangan, serta mempengaruhi psikologis peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik dalam peningkatan pemahaman, menyajikan data yang menarik dan terpercaya. Berdasarkan temuan peneliti, sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran berupa buku paket dan beberapa sumber belajar yang relevan serta belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran misalnya tingkat kreativitas guru dalam menampilkan gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran. perlu ada perbaikan kualitas pembelajaran agar peserta didik lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat memahami materi dengan baik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (quasi experimental research). Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas V SDN Pampang dengan jumlah siswa 63 orang, adapun sampel diambil 1 kelas sebagai kelas kontrol yaitu kelas VA sebanyak 24 siswa dan 1 kelas sebagai kelas eksperimen, yaitu kelas VB dengan sebanyak 24 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket penelitian, tes dan dokumentasi sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis diskriptif dan uji t.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media puzzle kubus keragaman budaya muatan pembelajaran IPS berpengaruh terhadap kreativitas belajar siswa kelas V SDN Pampang Kecamatan Panakukan Kota Makassar

Pada penelitian ini menggunakan angket pernyataan yang berjumlah 15 item dan responden untuk kelas Va sebagai kelas kontrol yaitu 24 siswa dan kelas Vb sebagai kelas eksperimen yaitu 24 siswa. Penelitian ini menggunakan analisis statistika deskriptif di mana kelas kontrol memiliki rata-rata yaitu 50,12 dan kelas eksperimen nilai rata-ratanya 56, dimana rata-rata mengalami kenaikan. Untuk uji hipotesis pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sama-sama meningkatkan Kreativitas Belajar atau tidak terdapat perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan baik pada kelas kontrol atau kelas eksperimen karena memiliki p-value < 0,05. Dengan kata lain, Media Puzzle Kubus Keragaman Budaya muatan pembelajaran IPS berpengaruh terhadap kreativitas belajar siswa kelas V SDN Pampang Kecamatan Panakukan Kota Makassar. Pada kelas kontrol, siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan pada kelas kontrol guru hanya menggunakan model konvensional yaitu metode ceramah. Dari hasil pengamatan kreativitas siswa menunjukkan bahwa hanya beberapa siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru, namun hanya sedikit siswa yang bertanya atau menjawab pertanyaan. Siswa lain cenderung pasif. Hal ini dikarenakan guru hanya menggunakan papan tulis sebagai media satu-satunya, sehingga tidak ada media yang digunakan untuk menarik perhatian siswa. Akibatnya suasana kelas menjadi membosankan dan kondisi ini terus berlanjut dan mempengaruhi kreativitas siswa dan pada akhirnya sebagian besar siswa hanya mencatat materi. Pada kelas eksperimen, Hasil pengamatan kreativitas siswa saat guru membagikan materi ke kelas. Siswa sangat antusias dalam melakukan percobaan dan rata-rata perhatian mereka tertuju pada cara guru menyampaikan materi. Pertama-tama, gaya mengajar guru kurang jelas dan siswa sedikit bingung selama pelajaran berlangsung. Namun setelah guru menjelaskan langkah-langkahnya, siswa menjadi

sedikit tenang dan mulai memahami metodenya. Sehingga pembelajaran berjalan dengan baik. Guru membuka sesi diskusi dan tanya jawab untuk memastikan bahwa apa yang telah di pelajari dapat diterapkan pada pertemuan berikutnya. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Fitriani, N & Hera (2019) menunjukkan bahwa setelah perlakuan, kreativitas siswa kelas eksperimen lebih baik dibanding kelas kontrol, sedangkan kreativitas siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol dan rata-rata nilai post test kelas eksperimen 76,67 sedangkan kelas kontrol 58,16. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Selain itu, penelitian Hidayat, A (2019) mengatakan bahwa siswa yang diajar tanpa menggunakan Media Puzzle memiliki kreativitas belajar dengan skor rata-rata 5,4 berada pada kategori sedang, dan hasil belajar dengan skor rata-rata 48,5 berada pada kategori rendah. Siswa yang diajar dengan menggunakan Media Puzzle memiliki kreativitas belajar dengan skor rata-rata 56 berada pada kategori sangat tinggi.

Pengaruh media puzzle kubus keragaman budaya muatan pembelajaran IPS berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Pampang Kecamatan Panakukan Kota Makassar

Hasil penelitian menggunakan analisis deskriptif di mana kelas kontrol memiliki rata-rata pada Pre Test yaitu 51,70 dan Post Test yaitu 55,45 sedangkan pada kelas eksperimen memiliki rata-rata pada Pre Test yaitu 45,66 dan Post Test yaitu 74,33, dimana pada kelas eksperimen terjadi peningkatan rata-rata belajar yang sangat tinggi. Untuk uji hipotesis terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar pembelajaran IPS sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran Media Puzzle Kubus dengan $p\text{-value} < 0,05$. Adapun yang mendasari keberhasilan Media Puzzle Kubus pada kelompok eksperimen yaitu Media Puzzle Kubus merupakan media pembelajaran yang mempertahankan kreativitas dan motivasi siswa dalam belajar serta memberikan lingkungan belajar yang mampu menciptakan proses belajar aktif. Attention, pada tahap meningkatkan konsentrasi dan menarik perhatian siswa dilakukan beberapa strategi, dengan itu perhatian dan konsentrasi siswa dalam belajar terpelihara dengan baik. Melalui kegiatan tersebut, konsentrasi belajar siswa akan terpelihara seterusnya sehingga siswa akan semangat dan termotivasi dalam mencapai kepuasan dalam belajar. Relevance, pada tahap ini guru menyesuaikan antara materi pembelajaran yang disajikan dengan pengalaman belajar siswa. Dengan menciptakan ruang diskusi dalam sebuah kelompok dengan dan berikan tes/latihan berupa LKPD percobaan sesuai dengan kondisi siswa. Dalam menyelesaikan masalah, siswa akan belajar bagaimana cara bermusyawarah untuk mendapatkan suatu keputusan. Guru mengarahkan siswa agar saling membantu apabila terdapat teman mengalami kesulitan dalam mencerna materi diskusi. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian I Wayan Widiana, dkk (2019) yang menyatakan bahwa hasil Media Pembelajaran Puzzle, memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPS di SD. Hasil penelitian Nurbowo Budi Utomo (2015) menunjukkan bahwa secara keseluruhan terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara yang diajar dengan menggunakan Media "Puzzle" dengan model pembelajaran konvensional mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri kota Bengkulu. Dengan ditunjukkan hasil uji "t" Nilai Sig. 0,000 (2-tailed) $< 0,050$. 2) terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan motivasi belajar tinggi antara yang diajar dengan menggunakan Media "Puzzle" dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 75 kota Bengkulu yang ditunjukkan dengan uji "t" Nilai sig sebesar $0,010 < 0,050$.

KESIMPULAN

1. Terdapat pengaruh Media Puzzle Kubus Keragaman Budaya muatan pembelajaran IPS terhadap kreativitas belajar siswa kelas V SDN Pampang Kecamatan Panakukan Kota Makassar.

2. Terdapat pengaruh Media Puzzle Kubus Keragaman Budaya muatan pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Pampang Kecamatan Panakukang Kota Makassar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F., Sutaryono, F. I. P., Witanto, Y., & Ratnaningrum, I. (2017). Pengaruh Media Edukasi "Multimedia Indonesian Culture"(MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal penelitian pendidikan*, 34(2), 127-136.
- Al Mubarak, A. A. S., & Amini, A. (2019). Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 77-89.
- Ananda, P., Fadilla, S., Annisak, F., Rahmadani, A., Armilah, A., Purba, A. Z., & Yusnaldi, E. (2023). Dampak Globalisasi terhadap Bidang Pendidikan pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Desa Sambirejo Timur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 32311-32317.
- Anggraeni, A. D. 2019. "Pengaruh Media Puzzle Berbasis Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually (Savi) Terhadap Peningkatan Kemampuan Bepikir Kreatif dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V". Skripsi. Semarang: Program Sarjana UNNES.
- Arum, W. F., & Prasetyo, E. E. (2019). Development Of Ethnoscience Puzzle Game For Children With Special Needs. *Jurnal Pena Sains Vol*, 6(2), 103-109.
- Aswandi, Z. (2020). Penggunaan Permainan Puzzle dalam Pembelajaran Mata 97 Diklat Whole Of Government Bagi Peserta Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil. *Jurnal Litbang Sukowati: Media Penelitian Dan Pengaruh*, 3(2), 126-135.
- Bahar, B., & Risnawati, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iii Sd Di Kabupaten Gowa. *Publikasi Pendidikan*, 9(1), 77-86.
- Darmawan, L. A., Reffiane, F., & Baedowi, S. (2019). Pengaruh Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem. *Jurnal Penelitian Dan Pengaruh Pendidikan*, 3(1), 14-17.
- Elan, E., & Feranis, F. (2017). Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 66-75.
- Ernawan. 2017. "Pengaruh Alat Permainan Edukatif PUKU (Puzzle Kubus) Sebagai Pengenalan Pancasila dan Nilai-Nilainya Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II-B SD Negeri Deresan Caturtunggal Depok Sleman". Skripsi. Yogyakarta: Program Sarjana UNY.
- Meinisa, A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Media Puzzle di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 2(1), 27-37.
- Muslim, Danang F. 2019. "Pengaruh Media Kadobudi (Kartu Domino Budaya Indonesia) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Pampang Makassar Purwoyoso 02 Semarang". Skripsi. Semarang: Sarjana Pendidikan Unnes.
- Setyawaty, P. E., Hanifah, N., & Gusrayani, D. (2017). Upaya PENINGKATAN Hasil Belajar Siswa pada Materi Peninggalan Sejarah Masa Islam di Indonesia Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif (Jigsaw) Berbantuan Media Puzzle. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2031-2040.