

# PENGARUH MEDIA PUZZLE TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA DI SDN JANTIGANGGONG

## *The Effect of Puzzle Media on Students' Learning Creativity on the Material of Indonesian Cultural Wealth at SDN Jantiganggong*

Submit Tgl.: 02-Juni-2025

Diterima Tgl.: 03-Juni-2025

Diterbitkan Tgl.: 05-Juni-2025

Elvi Yunitasari<sup>1</sup>  
Emy Yunita Rahma  
Pratiwi<sup>2\*</sup>

<sup>\*1,2</sup> Universitas Hasyim Asy'ari,  
Jombang, Jawa Timur, Indonesia

email:  
[elviyunitasari9@gmail.com](mailto:elviyunitasari9@gmail.com)<sup>1</sup>  
[emypratiwi@unhasy.ac.id](mailto:emypratiwi@unhasy.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh media pembelajaran *puzzle* terhadap kreativitas belajar siswa kelas IV pada materi Kekayaan Budaya Indonesia di SDN Jantiganggong. Guru memiliki peran krusial dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan aktif, serta menarik, di mana penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media *puzzle* didefinisikan sebagai alat bantu pembelajaran visual dua dimensi yang meskipun tanpa unsur suara, namun memiliki estetika yang dapat dinikmati. Metode penelitian yang diterapkan adalah kuantitatif, dengan mengandalkan data yang diperoleh dari *pre-test*, *post-test*, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas belajar siswa secara signifikan setelah penerapan media *puzzle*. Hal ini terbukti dari perolehan rata-rata nilai pretest sebesar 67,9545, yang kemudian meningkat menjadi 79,0909 pada *post-test*.

### Kata Kunci:

Media Pembelajaran  
Media Puzzle  
Kreativitas Belajar

### Keywords:

Learning Media  
Puzzle Media  
Learning creativity

### Abstract

*This study aims to investigate the influence of puzzle learning media on the learning creativity of class IV students on the material of Indonesian cultural wealth at SDN Jantiganggong. The teacher has a crucial role in creating a conducive and active learning environment, and interesting, where the use of appropriate learning media can improve student learning outcomes. Puzzle media is defined as a two-dimensional visual learning aid that even without sound elements, but has an aesthetics that can be enjoyed. The research method applied is quantitative, by relying on data obtained from pre-test, post-test, and observation. The results showed a significant increase in student learning creativity after the application of puzzle media. This is evident from the acquisition of the average pre-test value of 67,9545, which then increased to 79,0909 in post-test.*

**Cara mengutip** Yunitasari, E., & Pratiwi, E. Y. R. (2025). Pengaruh Media Puzzle terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia di SDN Jantiganggong. *EduCurio: Education Curiosity*, 3(3), 583–588. <https://doi.org/10.71456/ecu.v3i3.1273>

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan esensi fundamental bagi pertumbuhan pribadi dan kemajuan masyarakat. Perannya yang krusial dalam mengembangkan potensi individu selaras dengan amanat Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menekankan pembentukan individu dengan kekuatan spiritual keagamaan, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang relevan bagi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Pembelajaran yang efektif menuntut penggunaan metode yang menarik, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang mencakup beragam topik seperti makhluk hidup dan benda mati, serta interaksi antarmanusia. Khususnya materi "Kekayaan Budaya Indonesia" pada mata pelajaran IPAS kelas IV, diperlukan stimulasi semangat belajar siswa karena banyaknya konten bacaan berpotensi menimbulkan kebosanan dan penurunan antusiasme, yang pada gilirannya dapat menghambat kreativitas belajar.

Observasi awal di SDN Jantiganggong mengungkapkan bahwa siswa kelas IV menunjukkan minat yang rendah terhadap mata pelajaran IPAS. Pola pembelajaran yang didominasi metode ceramah dengan minimnya pemanfaatan media pembelajaran inovatif mengakibatkan siswa kurang aktif dan kurang termotivasi untuk mengembangkan kreativitas mereka. Padahal, kreativitas merupakan kompetensi esensial untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan berinovasi. Salah satu isu krusial di SDN Jantiganggong adalah terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media interaktif berpotensi meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa secara signifikan.

Media *puzzle* memiliki potensi besar untuk merangsang pemikiran kreatif; melalui proses penyusunan potongan-potongan *puzzle*, siswa dilatih untuk berpikir kritis, menyusun strategi, dan memanfaatkan imajinasi dalam memecahkan masalah. Selain itu, *puzzle* juga dapat memfasilitasi pemahaman konsep IPAS dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Media ini juga berdaya guna untuk menstimulasi kerja sama antar siswa dalam kelompok, menciptakan atmosfer belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Namun, penggunaan media *puzzle* di SDN Jantiganggong masih sangat jarang, dengan guru yang cenderung menggunakan metode konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga membatasi kesempatan siswa untuk mengembangkan kreativitas. Situasi ini mengindikasikan permasalahan yang perlu diatasi melalui inovasi pembelajaran, salah satunya melalui integrasi media *puzzle* dalam pembelajaran IPAS.

Permasalahan lain yang teridentifikasi adalah rendahnya kesadaran guru akan pentingnya kreativitas dalam proses pembelajaran, dengan fokus yang lebih dominan pada pencapaian target kurikulum tanpa mempertimbangkan aspek kreativitas siswa. Padahal, kreativitas merupakan kompetensi utama yang

dibutuhkan siswa di masa depan. Oleh karena itu, diperlukan upaya konkret untuk mentransformasi pendekatan pembelajaran agar lebih menekankan pengembangan kreativitas siswa. Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPAS diharapkan menjadi solusi, memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif, dan lebih kreatif dalam menyelesaikan tugas. *Puzzle* juga membantu siswa dalam memahami konsep IPAS yang abstrak menjadi lebih konkret. Berdasarkan fenomena ini, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kreativitas belajar siswa kelas IV pada materi Kekayaan Budaya Indonesia mata pelajaran IPAS di SDN Jantiganggong. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar.

## METODE PENELITIAN

Kajian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif untuk menguji pengaruh media pembelajaran *puzzle* terhadap kreativitas belajar siswa. Pendekatan ini dipilih karena memfasilitasi pengukuran variabel secara objektif, analisis statistik, dan inferensi yang dapat digeneralisasikan. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan jenis *one group pretest-posttest design*. Desain ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan kausal antara variabel dependen sebelum dan sesudah perlakuan. Dalam konteks ini, satu kelompok siswa diberikan *pre-test* untuk mengukur kreativitas awal mereka, dilanjutkan dengan intervensi berupa pembelajaran menggunakan media *puzzle*, dan diakhiri dengan *post-test* untuk menilai tingkat kreativitas pasca-intervensi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil kreativitas belajar siswa kelas IV pada materi Kekayaan Budaya Indonesia, baik sebelum maupun

sesudah penerapan media pembelajaran, serta ada tidaknya perbedaan skor hasil kreativitas belajar tersebut. Penelitian ini dilakukan di SDN Jantiganggong, khususnya pada kelas IV, pada tanggal 19 Desember 2024. Alur pengambilan data melibatkan *pre-test*, observasi, dan *post-test*, dengan total 22 siswa sebagai responden.

Membuat perangkat pembelajaran seperti soal, media, dan modul ajar, kemudian melakukan uji validitas terhadap perangkat tersebut. Setelah semua perangkat dinyatakan valid, kegiatan pembelajaran dimulai dengan salam, doa, dan kesepakatan kontrak belajar. Guru dan siswa melakukan *ice breaking* sebelum masuk ke materi. Peneliti kemudian membahas sedikit materi tentang kekayaan budaya Indonesia dan mengajukan pertanyaan lisan singkat kepada peserta didik untuk mengetahui respons siswa serta kemampuan awal mereka melalui uji pretest. Soal pretest terdiri dari 20 pilihan ganda, dengan setiap jawaban benar bernilai 5 poin. Soal ini dikerjakan oleh seluruh siswa kelas IV SDN Jantiganggong, tidak hanya untuk mengetahui hasil kreativitas belajar tetapi juga untuk menggolongkan siswa berdasarkan kemampuannya. Dari 22 siswa, hasil *pre-test*:

**Tabel 1.** Daftar Hasil Prettest

No	Nama	Pre-test
1.	Data	90
2.	Nino	30
3.	Arya	95
4.	Vino	35
5.	Ayunda	75
6.	Elsa	25
7.	Faiq	90
8.	Firmansyah	95
9.	Gladis	40
10.	Khaira	65
11.	Marta	80
12.	Alfino	95
13.	Fatur	75
14.	Arizal	65
15.	Ahdan	50
16.	Dani	60
17.	Raline	90

18.	Raqib	30
19.	Sifah	40
20.	Nisa	85
21.	Suwandana	85
22.	Oik	100

#### Hasil Analisis Data Kelas

Tahap uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas belajar siswa setelah menggunakan media puzzle dan respons peserta didik terhadap media yang diterapkan. Penerapan media ini dilakukan pada kelompok besar dengan 22 responden. Respons siswa dapat diketahui melalui kegiatan observasi yang dilakukan peneliti. Media *puzzle* yang digunakan berupa gambar pakaian tradisional, rumah adat, senjata tradisional, tarian tradisional, dan beberapa contoh alat musik tradisional Indonesia yang dibuat semenarik mungkin dengan gambar berwarna. Penerapan media *puzzle* ini dapat menambah semangat siswa dalam belajar, dan para peserta didik sangat antusias serta aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah penjelasan materi, kegiatan *posttest* dilaksanakan. Penggunaan media *puzzle* dinilai membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Peserta didik dapat memperhatikan pembelajaran dengan fokus, aktif dalam kegiatan tanya jawab, dan tingkat pemahaman mereka meningkat, sehingga mudah menghafal dan menyebutkan contoh kekayaan budaya.

**Tabel 2.** Analisis deskriptif nilai *post-test*

No	Nama	Pos-ttest
1.	Data	100
2.	Nino	80
3.	Arya	95
4.	Vino	100
5.	Ayunda	100
6.	Elsa	75
7.	Faiq	100
8.	Firmansyah	95
9.	Gladis	60
10.	Khaira	85

11.	Marta	100
12.	Alfino	100
13.	Fatur	55
14.	Arizal	90
15.	Ahdan	75
16.	Dani	45
17.	Raline	100
18.	Raqib	20
19.	Sifah	60
20.	Nisa	45
21.	Suwandana	60
22.	Oik	100

nilai posttest seluruh siswa kelas IV mengalami kenaikan yang signifikan, dengan dengan uraian setiap soal yang benar mendapat 5 poin dan untuk jawaban yang salah mendapat poin 0, kita dapat mengetahui bahwa:

**Tabel 3.** Deskriptif Statistik Variabel Kreativitas belajar

Descriptives			Statistic	Std. Error
x.l	Mean		67.9545	5.36199
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	56.8037	
		Upper Bound	79.1054	
	5% Trimmed Mean		68.5606	
	Median		75.0000	
	Variance		632.522	
	Std. Deviation		25.14998	
	Minimum		25.00	
	Maximum		100.00	
	Range		75.00	
	Interquartile Range		50.00	
	Skewness		-0.453	0.491
	Kurtosis		-1.322	0.953

Menunjukkan bahwa dari 22 siswa, skor minimal adalah 20,00, skor maksimal 100,00, jumlah nilai keseluruhan 1740,00, dengan rata-rata 79,0909. Peningkatan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media *puzzle*.

Nilai rata-rata (mean) kreativitas belajar siswa, standar deviasi, nilai minimum dan maksimum, serta ukuran statistik lainnya seperti median, varians, rentang, rentang interkuartil, skewness, dan kurtosis. Hasil uji hipotesis yang khususnya melalui paired sample t-test, menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara kreativitas belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Peningkatan rata-rata nilai dari *pre-test* ke *post-test* (dari 67.95 menjadi 84.54) mendukung kesimpulan bahwa penggunaan media *puzzle*.

Hasil Uji Hipotesis:

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.160	22	.147	.894	22	.023
Posttest	.184	22	.051	.853	22	.004

Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai signifikansi untuk *pre-test* adalah 0.147, dan untuk *post-test* adalah 0.051. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0.05, data *pre-test* dan *post-test* dapat dianggap berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas untuk uji parametrik (*paired sample t-test*) terpenuhi.

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
VAR00001	Based on Mean	.033	1	42	.857
	Based on Median	.087	1	42	.769
	Based on Median and with adjusted df	.087	1	40.476	.769
	Based on trimmed mean	.069	1	42	.795

Uji homogenitas Levene's Test menunjukkan nilai signifikansi 0.857. Karena  $0.857 > 0.05$ , maka hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima, yang berarti varians data *pre-test* dan *post-test* dianggap homogen.

Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (p-value) adalah  $<.001$ . Karena  $<.001 < 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ini berarti terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara kreativitas belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Perbedaan rata-rata sebesar -16.59091 menunjukkan peningkatan kreativitas belajar siswa setelah penggunaan media

*puzzle*, dan interval kepercayaan 95% tidak mencakup nol, yang juga mendukung kesimpulan ini. Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran *puzzle* secara signifikan meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas IV pada materi Kekayaan Budaya Indonesia mata pelajaran IPAS di SDN Jantiganggong. Lakukan perhitungan dengan langkah- langkah sebagai berikut:

**Tabel 4.** Tabel Bantu untuk Memperoleh “t”

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	67.9545	22	25.14998	5.36199
	Posttest	84.5455	22	17.17619	3.66198

Nilai signifikansi (p-value) adalah  $<.001$ . Karena  $<.001 < 0.05$ , maka  $H_{0}$  ditolak dan  $H_{a}$  diterima. Ini berarti terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara kreativitas belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Perbedaan rata-rata sebesar -16.59091 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Interval kepercayaan 95% tidak mencakup nol, yang juga mendukung kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan.

## Pembahasan

Kajian ini secara komprehensif menganalisis pengaruh media pembelajaran *puzzle* terhadap kreativitas belajar siswa kelas IV pada materi Kekayaan Budaya Indonesia di SDN Jantiganggong. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi perbedaan kreativitas belajar siswa sebelum dan sesudah implementasi media *puzzle*, serta mengevaluasi efektivitas penggunaan media *puzzle* dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 19 Desember 2024, melibatkan 22 siswa kelas IV sebagai subjek penelitian. Proses pengumpulan data meliputi pre-test, observasi selama pembelajaran menggunakan media *puzzle*, dan post-test. Instrumen penelitian, mencakup soal pre-test dan post-test, lembar observasi,

serta dokumentasi, telah melalui tahap validasi sebelum penelitian dimulai guna memastikan kelayakannya.

Hasil pre-test mengindikasikan bahwa tingkat kreativitas belajar siswa pada materi Kekayaan Budaya Indonesia masih tergolong rendah. Mayoritas siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), menunjukkan bahwa metode pembelajaran sebelumnya yang cenderung konvensional, seperti ceramah, kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa.

Implementasi media *puzzle* dalam pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan gambar-gambar menarik dan relevan dengan materi Kekayaan Budaya Indonesia, seperti pakaian adat, rumah adat, senjata tradisional, tarian tradisional, dan alat musik tradisional. Penggunaan media *puzzle* ini bertujuan untuk menstimulasi pemikiran kreatif, keaktifan, dan kolaborasi siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Selama proses pembelajaran dengan media *puzzle*, siswa menunjukkan antusiasme dan tingkat keterlibatan yang tinggi. Mereka aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Media *puzzle* terbukti berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Observasi menunjukkan bahwa siswa mampu memperhatikan pembelajaran dengan lebih fokus dan aktif dalam sesi tanya jawab. Secara keseluruhan, media *puzzle* dinilai berhasil menjadikan kegiatan belajar lebih menyenangkan dan membantu siswa menghafal serta menyebutkan contoh kekayaan budaya dengan lebih mudah.

## KESIMPULAN

Kajian ini menyimpulkan bahwa tingkat kreativitas belajar siswa kelas IV SDN Jantiganggong pada materi Kekayaan Budaya Indonesia tergolong rendah sebelum intervensi media pembelajaran *puzzle*. Temuan ini



didukung oleh hasil pre-test yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), mengindikasikan bahwa metode pembelajaran konvensional sebelumnya kurang efektif dalam memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dan stimulasi pemikiran kreatif.

Implementasi media pembelajaran *puzzle* pada materi Kekayaan Budaya Indonesia terbukti memberikan dampak positif signifikan terhadap proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan semangat belajar, keaktifan siswa dalam pembelajaran, serta pemahaman materi yang diajarkan. Observasi menunjukkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme dan motivasi yang lebih tinggi pasca-penerapan media *puzzle*, menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Adanya perbedaan yang substansial antara kreativitas belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran *puzzle* pada materi tersebut juga teridentifikasi. Peningkatan nilai siswa secara signifikan pada post-test dibandingkan dengan pre-test menguatkan temuan ini. Lebih lanjut, hasil uji *paired sample t-test* secara statistik membuktikan perbedaan yang sangat signifikan, menegaskan efektivitas penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa pada materi yang dimaksud.

## REFERENSI

- Asy Asyhar, R. (2021). Kreatif mengembangkan media pembelajaran. har, R. (2012). Kreatif mengembangkan media pembelajaran. Jakarta: Referensi.
- Choifah, C., Suyitno, A., & Pujiastuti, E. (2022). Systematic literature review: upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 401 6(3), 3158-3166.
- Choiriyah, C., & Dewi, Y. A. S. (2018, March). Hubungan Media Pembelajaran Puzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di RA Miftahul Ulum Wonorejo Pasuruan. In *PROCEEDING: The Annual International*

*Conference on Islamic Education* (Vol. 3, No. 2, pp. 178-191).

- Fuad, I. (2010). Dasar-dasar kependidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ritonga, E. M. (2024). Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Melalui Media Seni Lukis Pada Anak Usia 6- 7 Tahun di SD Tunas Pelita Binjai. *Khidmat*, 2(1), 73-78.
- adiman, A. S. (2006). Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya.
- Sadiman, A. S., dkk. (2011). Media pendidikan, pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, H. A. (2013). Media pembelajaran interaktif-inovatif. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 3.
- Nurpratiwiningsih, L., & Mumpuni, A. (2019). Pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 1(01), 1-6