

**PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *JIGSAW*
DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR
SISWA KELAS V SD NEGERI 200118 SADABUAN
KOTA PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

OLEH

**DARNYSAH SIREGAR
NIM. 2120500141**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

**PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *JIGSAW*
DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR
SISWA KELAS V SD NEGERI 200118 SADABUAN
KOTA PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

**OLEH
DARNYSAH SIREGAR
NIM. 2120500141**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Pembimbing I

Drs. H. Abdul Sattar Daulay, M.Ag.
NIP. 19680517 199303 1 003

Pembimbing II

Rahmadani Tanjung, M.Pd
NIP. 19910629 201903 2 008

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n Darnysah Siregar

Padangsidempuan, Agustus 2024
Kepada Yth
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan
di-
Padangsidempuan

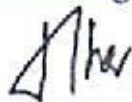
Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan terhadap skripsi a.n Darnysah Siregar yang berjudul: **“PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *JIGSAW* DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 200118 SADABUANKOTA PADANGSIDIMPUAN”**, maka kami menyatakan bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapat gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut telah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggung jawabkan skripsinya ini.

Demikian kami sampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Pembimbing I



Drs. H. Abdul Sattar Daulay, M.Ag.
NIP. 19680517 199303 1 003

Pembimbing II



Rahmadani Tanjung, M.Pd
NIP. 19910629 201903 2 008

PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Darnysah Siregar
NIM : 2120500141
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : **PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *JIGSAW*
DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR
SISWA KELAS V SD NEGERI 200118 SADABUAN
KOTA PADANGSIDIMPUAN**

Menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 12.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 3 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.



Padangsidimpuan, 26 Oktober 2025

Pembuat Pernyataan

Darnysah Siregar
NIM. 2120500141

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Darnysah Siregar
NIM : 2120500141
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul **"PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 200118 SADABUANKOTA PADANGSIDIMPUAN"** bersama perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 28 Oktober 2025

buat Pernyataan



Darnysah Siregar
NIM. 2120500141

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Saya yang bertandatangan di bawahini:

Nama : Darnysah Siregar
NIM : 2120500141
Semester : IX (Sembilan)
Program Studi : S1- Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat : Jln. Mobil Gg. Lurah

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa segala dokumen yang saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Sidang Munaqasyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang tidak benar atau palsu, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai persyaratan mengikuti Ujian Munaqasyah.

Padangsidimpun, 28 Oktober 2025
Pembuat Pernyataan



Darnysah Siregar
NIM. 2120500141



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sititang Kota Padangsidimpuan 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Darnysah Siregar
NIM : 2120500141
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : **PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
JIGSAW DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS
BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 200118
SADABUAN KOTA PADANGSIDIMPUAN**

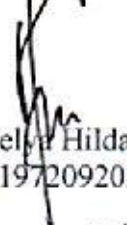
Ketua


Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP. 197209202000032002

Sekretaris


Rahmadani Tanjung, M.Pd
NIP. 199106292019032008

Anggota


Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP. 197209202000032002


Rahmadani Tanjung, M.Pd
NIP. 199106292019032008


Drs. H. Abdul Sattar Daulay, M.Ag.
NIP. 19680517199303 1003


Dr. Akhiril Pane S.Ag, M.Pd
NIP. 197510202003121003

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang F Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : Selasa, 11 November 2025
Pukul : 08.00 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus/79,5 (B)
Indesk Prediksi Kumulatif : 3,68
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

JudulSkripsi : **PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
JIGSAW DALAM MENINGKATKAN
KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS V SD
NEGERI 200118 SADABUAN KOTA
PADANGSIDIMPUAN**

Nama : Darnysah Siregar
NIM : 2120500141
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah Dan IlmuKeguruan/ PGMI

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan Dalam
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Padangsidimpuan, November 2025

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan



Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP 19120920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Darnysah Siregar
Nim : 2120500141
Judul : Penggunaan Model Pembelajaran *Jigsaw* Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 200118 Sadabuan Kota Padangsidimpuan

Masalah utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) kelas V di SD Negeri 200118 Sadabuan. Siswa terlihat pasif, kurang percaya diri dalam menyampaikan ide, serta kesulitan menghasilkan karya seni yang orisinal. Kondisi ini terjadi karena pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga kurang memberi kesempatan bagi siswa untuk berkolaborasi dan berekspresi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* yang memberikan peran aktif kepada siswa dalam memahami dan menyampaikan materi. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 24 siswa. Instrumen penelitian berupa lembar observasi, LKPD, dan tes hasil belajar kreativitas. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa. Pada tahap pra siklus, hanya 7 siswa yang mencapai KKM yang mencapai (29,16%). Siklus I pertemuan 1 meningkat menjadi 10 siswa yang mencapai (41,66%), pada siklus I pertemuan 2 meningkat menjadi 15 siswa yang mencapai (62,5%), dan pada siklus II pertemuan 1 meningkat menjadi 21 siswa yang mencapai (87,53%). Dengan demikian, model pembelajaran *Jigsaw* terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBDP. Model ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, kolaboratif, dan mendorong siswa lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide.

Kata Kunci: Kreativitas Belajar, Model *Jigsaw*, Seni Budaya dan Prakarya.

ABSTRACT

Name : Darnysah Siregar
Student ID : 2120500141
Title : *Efforts to Improve Students' Learning Creativity Using the Jigsaw Learning Model in the SBDP Subject of Grade V Students at SD Negeri 200118 Sadabuan*

The main problem underlying this research is the low level of student creativity in the Arts, Culture, and Crafts (SBDP) subject for Grade V at SD Negeri 200118 Sadabuan. Students appeared passive, lacked confidence in expressing ideas, and struggled to produce original artwork. This condition occurred because learning was still teacher-centered, giving students limited opportunities to collaborate and express themselves. To address this issue, the researcher applied the Jigsaw cooperative learning model, which provides students with an active role in understanding and presenting the material. This study employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles through the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of 24 students. The instruments used were observation sheets, worksheets, and creativity tests. The results showed an increase in students' creativity and learning outcomes. In the pre-cycle stage, only 7 students (29.16%) achieved the minimum competency standard. In Cycle I meeting 1, the number increased to 10 students (41.66%), then to 15 students (62.5%) in meeting 2. In Cycle II meeting 1, it further increased to 21 students (87.53%). Thus, the Jigsaw learning model proved effective in improving students' creativity and learning outcomes in the SBDP subject. The model successfully created an interactive and collaborative learning atmosphere and encouraged students to be more confident in expressing their ideas.

Keywords: *Learning Creativity, Jigsaw Learning Model, Arts and Culture.*

ملخص

الاسم : دارنيساه سيريار
الرقم : ٢١٢٠٥٠٠١٤١
العنوان : جهود لتحسين إبداع الطلاب في التعلم باستخدام نموذج التعلم التعاوني
باتوراما في الفنون والثقافة والحرف اليدوية لطلاب الصف الخامس في مدرسة سادابوان الابتدائية الحكومية ٢٢٠٠١١٨

تتمثل المشكلة الأساسية التي أدت إلى إجراء هذا البحث في انخفاض مستوى الإبداع لدى التلاميذ في مادة الفنون والثقافة والحرف للصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية ٢٠٠١١٨ سادابوان. فقد بدأ التلاميذ غير نشطين، ويفتقرون إلى الثقة بالنفس عند عرض أفكارهم، كما يواجهون صعوبة في إنتاج أعمال فنية أصيلة. ويعود سبب ذلك إلى أن عملية التعلم ما تزال تتمحور حول المعلم، مما يقلل من فرص التلاميذ في التعاون والتعبير عن أنفسهم ولمعالجة هذه المشكلة، اعتمد الباحث نموذج التعلم التعاوني من نوع "جيغسو" الذي يمنح التلاميذ دوراً فعالاً في فهم المادة وتقديمها. وقد استخدمت هذه الدراسة منهج البحث الإجرائي الصفي، وتُفُت على مرحلتين من خلال خطوات التخطيط والتنفيذ والملاحظة والتأمل. بلغ عدد التلاميذ المشاركين في البحث ٢٤ تلميذاً. واعتمدت أدوات البحث على استمارات الملاحظة، وأوراق العمل، واختبار الإبداع. أظهرت نتائج البحث ارتفاعاً ملحوظاً في مستوى الإبداع والتحصيل الدراسي. ففي المرحلة ما قبل الإجرائية، لم يتجاوز عدد التلاميذ الذين حققوا معيار الحد الأدنى سوى ٧ تلاميذ (٢٩,١٦٪). (وفي الدورة الأولى – اللقاء الأول – ارتفع العدد إلى ١٠ تلاميذ) ٤١,٦٦٪). ثم ارتفع إلى ١٥ تلميذاً (٦٢,٥٪) (في اللقاء الثاني. وفي الدورة الثانية – اللقاء الأول – ارتفع العدد مرة أخرى ليصل إلى ٢١ تلميذاً) ٨٧,٥٣٪. وبناءً على ذلك، ثبت أن نموذج التعلم "جيغسو" فعال في تنمية الإبداع وتحسين التحصيل الدراسي في مادة الفنون والثقافة والحرف. كما يساهم هذا النموذج في خلق بيئة تعليمية تفاعلية وتعاونية، ويعزز ثقة التلاميذ بأنفسهم في التعبير عن أفكارهم وإظهار إبداعاتهم الكلمات المفتاحية: إبداع التعلم، نموذج باتوراما، الفنون والحرف اليدوية.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT atas rahmat, hidayah dan karunia-Nya kepada kita semua sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi saya yang berjudul **“Penggunaan Model Pembelajaran *Jigsaw* Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 200118 Sadabuan Kota Padangsidimpuan”**. Dalam rangka menyelesaikan studi S1 saya di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Kemudian, kami menyampaikan sholawat kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat islam dari alam bodoh ke ilmu pengetahuan.

Pada kesempatan kali ini, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, dorongan dan bimbingan Baik yang material maupun nonmaterial sehingga skripsi ini dapat selesai. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. H. Abdul Sattar Daulay, M.Ag., sebagai pembimbing I Dan ibu Rahmadani Tanjung, M.Pd., sebagai pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan dengan kesadaran hingga akhir penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag., sebagai rektor UIN SYAHADA Padangsidimpuan.
3. Ibu Dr. Leyla Hilda, M.Si., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN SYAHADA Padangsidimpuan. Ibu Dr. Hj. Lis Yuliyanti Syafrida Siregar, S.Psi, MA., sebagai Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Bapak Ali Asrun Lubis, S.Ag., M.Pd., sebagai Wakil Dekan

Bidang Adminitrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan Faakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Bapak Dr. Hamdan Hasibuan, M.Pd., sebagai Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

4. Bapak Dr. Maulana Arafat Lubis M.Pd Selaku Penasehat Akademik Yang Telah Memberikan Arahan dan Bimbingan Yang Bermnafaat Kepada Penulis.
5. Ibu Nursyaidah, M.Pd., sebagai Ketuan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan dukungan, bantuan dan kesempatan kepada peneliti selama perkuliahan.Seluruh dosen jurusan PGMI yang telah memberikan pengetahuan dan jasanya kepada penulis.
6. Ibu Kepala Sekolah, bapak/ ibu guru, dan siswa-siswi SD Negeri 200118 Sadabuan yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian. Siswa siswi kelas V SD Negeri 200118 Sadabuan yang telah membantu melancarkan penyusunan skripsi ini selama penelitian.
7. Teristimewah dan tersayang untuk ayahanda Parlin Siregar dan ibunda saya Erliyani Hrahap yang tak pernah lelah untuk menyemangati, memberikan pengorbanan yang tak terhingga yang telah menjadi sumber motivasi yang selalu memberikan doa demi keberhasilan peneliti.Keluarga tercinta, adik-adikku (May Sarah, Aulia Siregar, Hakimuddin Siregar, Sonia Putri Siregar, Asyiah Anggina Siregar, Hafiz Alfareji Siregar) yang selalu mensupport dan menyemangati dalam menulis skripsi ini, terimakasih atas doa, dukungan dan motivasi yang tiada terhingga demi keberhasilan.Terima kasih kepada sahabat terbaik saya Mainun Aritonang, Samsiana Lubis, Khoirunnisa Harahap,

Tasliah Albina Nasution dan Nur Asiah Harahap yang mendoakan dan selalu memberikan support, dan motivasi selama penyelesaian skripsi ini. Terakhir, terimakasih untuk diri sendiri, Darnysah Siregar karena telah mampu atau kerja keras dan berjuang sejauh ini dan semangat sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan tugas akhir ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri dan tidak terpikir sampai ketitik ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu peneliti berharap adanya kritik dan saran yang dapat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan para pembaca.

Padangsidempuan, 11 November 2025
Peneliti

Darnysah Siregar
Nim. 2120500141

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQASYAH	
PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
المُلخَص	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Batasan Istilah.....	8
E. Rumusan masalah	10
F. Tujuan Penelitian	11
G. Manfaat Penelitian	11
H. Indikator Tindakan.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Kerangka Teori.....	14
1. Upaya	14
2. Kreativitas Belajar.....	14
a. Pengertian Kreativitas	14
b. Pengertian Belajar	15
c. Pengertian Kreativitas belajar.....	16
d. Ciri-Ciri Kepribadian Kreatif	19
e. Indikator-indikator Kreativitas	20
f. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas.....	22
g. Upaya Pengembangan Kreativitas.....	23
3. Seni Budaya dan Prakarya.....	24
a. Pengertian Seni Budaya dan Prakarya.....	24
b. Tujuan Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya.....	26
4. Jigsaw	26
a. Pengertian jigsaw.....	26
b. Langkah-Langkah Pembelajaran Jigsaw	28
c. Kelebihan dan kekurangan model <i>jigsaw</i>	29
d. Dampak model <i>jigsaw</i> terhadap kompetensi siswa	30

e. Evaluasi terhadap model pembelajaran <i>jigsaw</i>	31
B. Penelitian Terdahulu	32
C. Hipotesis Tindakan.....	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	35
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	35
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	35
C. Latar dan Subjek Penelitian	36
D. Instrument Pengumpulan data.....	36
E. Langkah-langkah Prosedur Penelitian	38
F. Teknik Analisis Penelitian.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN	44
A. Analisis Data Pra Siklus	44
1. Kondisi Awal	44
B. Pelaksanaan Siklus I.....	46
C. Pelaksanaan Siklus II.....	58
D. Pembahasan Hasil Istilah	65
E . Keterbatasan Penelitian	72
BAB V PENUTUP	75
A. Kesimpulan	75
B. Implikasi Hasil Penelitian	76
C. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel IV. 1	Hasil Nilai Tes Awal	44
Tabel IV. 2	Hasil Tes Awal.....	45
Tabel IV. 3	Hasil Nilai Tes Siswa Siklus I Pertemuan 1.....	51
Tabel IV. 4	Hasil Nilai Tes Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	56
Tabel IV. 5	Hasil Nilai Tes Siswa Siklus II Pertemuan 1	61
Tabel IV. 6	LKPD Kreativitas Siswa Pada Siklus II.....	65
Tabel IV. 7	Hasil Kreativitas Belajar Siswa Siklus II	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar III.1	Skema Model Kurt Lewin.....	36
Gambar IV. 1	Grafik Jumlah Kreativitas Belajar Siswa Pra Siklus.....	46
Gambar IV. 2	Grafik Jumlah Kreativitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I	52
Gambar IV. 3	Grafik Jumlah Kreativitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II.....	57
Gambar IV. 4	Grafik Jumlah Kreativitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I.....	63
Gambar IV. 5	Diagram Nilai Rata-rata Kreativitas Belajar Siswa	63
Gambar IV. 6	Diagram Hasil Tes Ketuntasan Klasikal Siswa	64
Gambar IV. 7	Diagram Hasil Kreativitas Belajar Siswa Siklus II.....	65

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk memberikan bimbingan agar berkembangnya potensi jasmani dan rohani, yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta dapat melakukan tugas hidupnya secara mandiri. Pendidikan juga merupakan proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang maupun kelompok dalam mendewasakan manusia melalui pengajaran, pelatihan dan bimbingan.¹

Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

Tujuan utama dalam proses pembelajaran pendidikan modren tidak hanya sekedar mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga mengembangkan

keterampilan berpikir, pemecahan masalah, dan menemukan solusi yang inovatif.³ Tujuan Pendidikan juga adalah memanusiakan manusia dan menjadikan manusia memiliki kepribadian utuh. Melalui Pendidikan karakter bertumpu pada

¹ Rahmat Hidayat and Abdillah, *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*, ed. Candra Wijaya and Amiruddin (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019), hal. 23.

² Presiden Republik Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 2006.

³ Miftahul Jannah, Abd Muis, and Asrah, "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melaui Model Discovery Learning Di Kelas VIII Di SMP Negeri 19 Makasar," *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran* 6, no. 2 (2024): 523–29.

perkembangan moral diharapkan manusia dapat berperilaku baik, serasi, dan sesuai dengan norma demi harkat dan martabat.⁴

Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menyatakan bahwa: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁵

Kreativitas merupakan suatu tuntutan penting dalam kehidupan pada saat ini. Kreativitas berperan sebagai landasan dalam menghasilkan berbagai inovasi dan pengembangan baru yang dibutuhkan dalam menghadapi tantangan zaman. Pada hakikatnya, kreativitas sering kali berkaitan dengan bakat dan kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu yang bersifat imajinatif, orisinal, dan bermanfaat. Dengan adanya kreativitas, seseorang dapat menemukan solusi baru, menciptakan karya, serta mengembangkan potensi diri secara optimal.⁶

Potensi kreatif pada dasarnya dimiliki oleh setiap anak. Hal ini tercermin dari ciri-ciri individu yang kreatif, seperti rasa ingin tahu yang tinggi, kesenangan untuk bertanya, imajinasi yang kuat, serta kecenderungan untuk menyukai hal-hal baru. Ciri-ciri tersebut menunjukkan bahwa anak memiliki peluang besar untuk

⁴ Asriana Harahap. (2018). Implementasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran tematik kelas III SDIT Darul Hasan Padangsidimpuan. *Jurnal Pendidikan madrasah ibtidaiyah*. VOL. 1,(Thn, juni 2018)

⁵ Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

⁶ Peni Husna, Apiek Gandamana, Fariyah, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Dalam Keluarga" 15 (Desember 2017)

mengembangkan kreativitasnya sejak dini. Namun demikian, peran guru menjadi faktor yang sangat penting dalam mengarahkan dan memfasilitasi perkembangan kreativitas tersebut. Guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang mendorong siswa untuk bereksplorasi, berimajinasi, serta mengekspresikan gagasan secara bebas dan produktif.

Kreativitas merupakan aktivitas dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, atau mengombinasikan unsur-unsur yang telah ada sebelumnya menjadi bentuk yang lebih bermakna dan bermanfaat. Namun, konsep kreativitas pada anak berbeda dengan kreativitas orang dewasa. Kreativitas anak lebih menekankan pada kemampuan berimajinasi, bereksplorasi, serta mengungkapkan ide-ide secara spontan tanpa terbebani oleh standar tertentu. Sementara itu, kreativitas dalam pengertian orang dewasa biasanya dikaitkan dengan keahlian, keterampilan, dan motivasi diri. Kreativitas pada orang dewasa sering diindikasikan oleh adanya keterampilan teknis yang prima, kemampuan yang terasah, serta bakat yang mendukung dalam menghasilkan karya-karya inovatif.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap manusia, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang bahkan dapat mengalami ketertinggalan. Oleh karena itu, pendidikan harus diarahkan secara optimal untuk menghasilkan manusia yang berkualitas. Pendidikan pada hakikatnya adalah proses pengubahan sikap dan perilaku individu maupun kelompok dalam rangka mendewasakan manusia. Proses ini dilakukan melalui upaya pengajaran, pembinaan, serta cara mendidik yang terencana dan sistematis, sehingga mampu

mengantarkan manusia menjadi pribadi yang berpengetahuan, berkarakter, serta siap menghadapi tantangan kehidupan.⁷

Salah satu faktor yang memegang peran penting dalam keberhasilan pendidikan adalah proses pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang baik sangat dipengaruhi oleh perencanaan yang matang. Pada dasarnya, pembelajaran merupakan interaksi antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, kegiatan mengajar yang dilakukan guru sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar siswa.

Pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu sistem yang di dalamnya terdapat berbagai komponen yang saling berhubungan dan menentukan keberhasilan pencapaian tujuan. Komponen-komponen tersebut antara lain tujuan pembelajaran, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, evaluasi, guru, dan siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru perlu memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Pemilihan metode pembelajaran ini menjadi strategi awal dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran. Dengan demikian, pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan berpengaruh langsung terhadap kualitas dan hasil belajar siswa.

Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap metode pembelajaran memiliki implikasi strategis terhadap pengembangan potensi siswa. Namun demikian, pada kenyataannya masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam menentukan metode terbaik yang sesuai untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

⁷ Nurkholis, "Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi"1, No.1 (November 2013): 26

Oleh karena itu, pemilihan metode pembelajaran harus benar-benar memperhatikan karakteristik siswa.

Metode yang tepat akan mampu membangkitkan minat, perhatian, dan emosi siswa sehingga mereka terdorong untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan cara ini, guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menstimulasi siswa agar terlibat secara langsung dalam proses belajar. Kreativitas siswa yang tinggi dapat mendorong mereka untuk belajar lebih giat dan menghasilkan karya yang lebih banyak. Pada akhirnya, hal tersebut akan mengantarkan siswa untuk mampu menciptakan ide-ide baru yang bermanfaat di kemudian hari.

Pendidikan seni budaya di sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan keterampilan kreatif dan kritis siswa dalam mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya, siswa diharapkan tidak hanya mampu memahami aspek teori seni, tetapi juga dapat menghasilkan karya seni yang mencerminkan ekspresi diri mereka serta nilai-nilai budaya yang ada di masyarakat. Dilapangan sering ditemukan sejumlah masalah yang menghambat pengembangan kreativitas siswa, antara lain kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti Pelajaran pendekatan pembelajaran yang menonton, serta minimnya kesempatan bagi siswa untuk berkolaborasi dalam proses penciptaan karya seni.

Masalah utama yang dihadapi dalam pembelajaran seni budaya di banyak sekolah adalah kurangnya keterlibatan aktif oleh siswa dalam proses pembelajaran terutama dalam hal berpikir kreatif dan berinovasi.

Hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang lebih terfokus pada penyampaian materi secara teori tanpa memberi ruang bagi siswa untuk bereksperimen dan berkolaborasi.

Mengatasi masalah diatas, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif salah satu Solusi yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatife tipe *jigsaw*. Model ini mengutamakan Kerjasama antar siswa dalam kelompok kecil untuk memecahkan masalah atau mempelajari topik tertentu secara Bersama- sama dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok yang lebih kecil dan diberi tugas untuk mempelajari bagian tertentu dari materi pembelajaran. Setelah itu, mereka kembali ke kelompok asal untuk berbagi informasi dan hasil pemahaman mereka dengan teman- temannya. Dengan itu, siswa tidak hanya menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran tetapi juga dilatih untuk bekerja dalam tim, saling mendukung serta mengembangkan ide- ide kreatif yang akan memperkaya pemahaman mereka tentang seni budaya

Penerapan model *jigsaw* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan memotivasi siswa untuk berpikir lebih kreatif. Dengan bekerjasama dalam kelompok siswa dapat saling belajar. Berbagi ide serta menggali berbagai perspektif yang mungkin tidak mereka dapatkan jika belajar secara individu. Selain itu, melalui pendekatan ini, siswa juga memiliki kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam konteks seni budaya yang lebih relevan, seperti penciptaan karya Bersama, presentasi kelompok, atau diskusi tentang konsep- konsep seni dan budaya yang berbeda.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk mengkaji. Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Menggunakan Metode Pembelajaran *Jigsaw* Pada Mata Pelajaran SBDP. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan Model Pembelajaran *Jigsaw* Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 200118 Sadabuan Kota Padangsidempuan”**

B. Identifikasi Masalah

Indentifikasi masalah merupakan permasalahan yang dapat ditemui pada objek penelitian, masalah- masalah tersebut dapat dijadikan kajian penelitian. Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan maka masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran seni budaya dan prakarya
2. Kurangnya berkolaborasi dan berpikir kreatif antara siswa dalam pembelajaran
3. Kurangnya keaktifan siswa pada proses pembelajaran

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah dalam penelitian ini terfokus dan terarah. Penelitian ini hanya membatasi masalah penerapan model tipe *jigsaw* dalam meningkatkan kreativitas pembelajaran siswa dan penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SD negeri 2000118 Sadabuan Kota Padangsidempuan.

D. Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan persepsi dalam memahami istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini, maka peneliti terlebih dahulu membatasi istilah yang ada pada judul penelitian ini, antara lain:

1. Upaya meningkatkan menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai usaha kegiatan yang mengarahkan tenaga, pikiran untuk mencapai suatu tujuan. Upaya juga berarti usaha, akal, ikhtiar, untuk mencapai suatu tujuan.⁸ Upaya dalam penelitian ini adalah Upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa menggunakan model pembelajaran *jigsaw* pada mata Pelajaran SBDP siswa kelas V di SD Negeri 200118 Sadabuan Kota Padangsidimpuan.
2. Kreativitas adalah kemampuan individu dalam menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan, konsep, maupun produk yang memiliki nilai guna dan dapat diamati (observable). Kreativitas mencerminkan kualitas unik dari setiap individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Produk kreatif harus memenuhi kriteria baru, berguna, dan bermakna. Dalam konteks kehidupan sehari-hari, kreativitas sering dikaitkan dengan prestasi istimewa, yaitu: Kemampuan menciptakan hal-hal baru atau mengembangkan sesuatu yang telah ada menjadi konsep baru, Menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak ditemukan oleh kebanyakan orang, Menghasilkan ide-ide

⁸ Candra Wijaya, Achyar Jein, Muhammad Sanusi” Strategi Kepala Sekolah Dalam Mempersiapkan Pelaksanaan Unbk Di Smk Al- Azis Kabupaten Labuhan Batu (Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Dan Keagamaan, Volt4, No 1 2020) hlm. 142

segar yang belum pernah ada, Melihat berbagai kemungkinan yang dapat terjadi sebagai alternatif solusi atau inovasi.⁹

3. Belajar adalah suatu Upaya untuk merespon proses membangun persepsi seseorang terhadap objek yang dilihatnya berdasarkan pengalaman yang dimiliki. Belajar juga dapat didefinisikan sebagai proses interaksi antara pendidik dan siswa dalam suatu kelas, sebagai bagian dari proses belajar mengajar.¹⁰
4. Siswa adalah anak atau orang yang sedang berguru atau belajar atau bersekolah. Siswa juga dapat dikatakan sebagai setiap orang yang terkait dengan proses Pendidikan sepanjang hayat, dalam arti sempit siswa adalah orang yang belajar disekolah.¹¹
5. Mata Pelajaran adalah suatu bidang studi atau topik yang diajarkan dalam sistem Pendidikan. Setiap mata Pelajaran memiliki tujuan pembelajaran tertentu yang mengarahkan siswa untuk memahami konsep- konsep dasar, keterampilan, dan pengetahuan yang relevan dengan topik tersebut. Mata Pelajaran biasanya dikelompokkan dalam kategori seperti matematika, ilmu pengetahuan alam, dan seni. Di sekolah, mata Pelajaran diberikan dengan tujuan untuk memberikan bekal pengetahuan yang luas kepada siswa agar siap menghadapi kehidupan dan perkembangan dimasa depan.

⁹ Diana Vidyah Fakhriyani “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini” (Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains Volt,4, No.2, Desember 2016)

¹⁰ Nurhayani Dkk, “Strategi Belajar Mengajar”, Jurnal Pendidikan Social Humaniora Volt. 3, No. 2 2024. hlm. 256

¹¹ Imanuddin Hasbi, Dian Citra Sari Dan Lilatul Isnaini “Pengembangan Peserta Didik Tinjauan Teori Dan Praktis, (Bandung Widina Media Utama, 2021 hlm. 214

6. Seni budaya dan prakarya adalah salah satu mata Pelajaran dan keteterampilan yang diberikan di sekolah karna keunikan, kebermanaknaan dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik yang terletak pada pemberian pengalaman belajar mengajar.
7. Metode *Jigsaw* bertujuan untuk meningkatkan tanggung jawab peserta didik terhadap proses pembelajaran mereka sendiri sekaligus pembelajaran rekan sejawat. Dalam pendekatan ini, peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami materi yang diberikan, tetapi juga diharapkan mampu menyampaikan dan mengajarkan materi tersebut kepada anggota kelompoknya. Dengan demikian, tercipta ketergantungan timbal balik antar peserta didik, yang memerlukan kerja sama kooperatif dalam mempelajari materi yang ditugaskan. Selanjutnya, anggota dari kelompok berbeda yang mempelajari topik yang sama bertemu dalam forum diskusi untuk saling bertukar informasi dan memberikan dukungan terkait topik pembelajaran yang telah mereka kuasai.¹²

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah penerapan model pembelajaran *Jigsaw* pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas V SD Negeri 200118 Sadabuan?

¹² Yanti Fitria, Pengembangan Model Pembelajaran Pbl Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Dan Literasi Sains, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 31

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan penelitian yang telah diuraikan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran Jigsaw pada kelas V SD Negeri 200118 Sadabuan.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sesuai dengan tujuan penelitian di antaranya:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam memahami upaya peningkatan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Memberikan masukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya.
- 2) Memberikan pengalaman langsung bagi guru dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas sebagai upaya pengembangan profesionalisme.

b. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya.

- 2) Menumbuhkan motivasi belajar melalui pengalaman belajar yang bermakna.
- 3) Membantu siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk meningkatkan capaian belajarnya.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan inovasi pembelajaran, serta memotivasi guru-guru untuk senantiasa melakukan inovasi dalam rangka menemukan model pembelajaran yang tepat dan efektif.

d. Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan dan pengalaman mengenai penerapan model pembelajaran inovatif dan kreatif, khususnya dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya.
- 2) Menjadi bahan pertimbangan, perbandingan, maupun referensi bagi penelitian selanjutnya.

H. Indikator Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah, indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini difokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SD Negeri 200118 Sadabuan Kota Padangsidempuan. Indikator tersebut digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan (knowledge), pemahaman (comprehension), penerapan (application), dan analisis (analysis) siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa dinyatakan tercapai apabila terdapat kenaikan nilai dari satu tindakan ke tindakan berikutnya, dengan capaian minimal sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada mata pelajaran SBDP, KKM yang ditetapkan adalah 75. Dengan demikian, keberhasilan penelitian ini ditandai oleh: Siswa mampu menunjukkan peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II, Minimal 70% dari jumlah siswa memperoleh nilai individu ≥ 75 , Nilai hasil belajar siswa berada pada kategori “baik”.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Upaya

Upaya dapat dipahami sebagai serangkaian tindakan yang dilakukan oleh individu dalam menjalankan peran maupun tugas pokok yang menjadi tanggung jawabnya. Dalam konteks pendidikan, upaya guru dapat dimaknai sebagai usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), upaya diartikan sebagai segala bentuk usaha atau ikhtiar yang melibatkan tenaga dan pikiran untuk mencapai suatu tujuan. Dengan demikian, upaya dapat dipandang sebagai proses pemecahan masalah atau pencarian jalan keluar yang ditujukan untuk memperoleh hasil yang lebih baik sesuai dengan sasaran yang diharapkan.¹

2. Kreativitas Belajar

a. Pengertian Kreativitas

Istilah kreativitas berasal dari bahasa Inggris *to create* yang berarti menciptakan, menimbulkan, atau membuat. Dari kata tersebut terbentuk kata benda *creativity* yang dimaknai sebagai daya cipta. Sementara itu, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kreativitas diartikan

¹ Depdikbud, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka, 2002). hlm. 125

sebagai kemampuan untuk menciptakan, daya cipta, hal yang berkaitan dengan kegiatan berkreasi, serta sifat kekreatifan.²

Kreativitas sering dipahami sebagai kemampuan individu untuk berpikir kritis, menghasilkan banyak ide, serta melahirkan gagasan yang orisinal. Individu yang kreatif cenderung melihat suatu permasalahan atau objek dengan sudut pandang yang berbeda dari kebanyakan orang. Kreativitas juga tercermin dalam kemampuan untuk mengombinasikan hal-hal yang sebelumnya belum pernah digabungkan, serta menemukan ide-ide baru maupun alternatif pemecahan masalah yang inovatif.³

b. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri individu, baik dalam aspek pengetahuan, pemahaman, sikap, perilaku, keterampilan, kecakapan, kemampuan, daya reaksi, maupun daya penerimaan. Proses belajar pada hakikatnya adalah usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku secara menyeluruh sebagai hasil dari pengalaman pribadi melalui interaksi dengan lingkungan. Dalam konteks ini, kreativitas dapat dipandang sebagai salah satu hasil dari proses belajar, khususnya yang berkaitan dengan kecakapan kognitif. Oleh karena itu, kreativitas bukanlah semata-mata bakat bawaan,

² “Kbbi (Kamus Besar Bahasa Indonesia),” N.D.

³ Hamzah B. Uno Dan Nurdin Mohammad, *Belajar Dengan Pendekatan Palkem* (Jakarta 2011: Bumi Aksara, N.D.).

melainkan dapat dikembangkan dan ditingkatkan melalui proses pembelajaran yang terarah dan sistematis.⁴

Dengan demikian, belajar pada hakikatnya merupakan suatu proses perubahan perilaku yang terjadi melalui pengalaman dan interaksi antara individu dengan lingkungannya. Proses ini merupakan rangkaian kegiatan yang berlangsung secara menyeluruh, sehingga memberi warna dan karakteristik tersendiri terhadap kegiatan belajar mengajar.

Perubahan perilaku sebagai hasil dari proses belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup potensi yang ada dalam diri individu, seperti kemampuan intelektual, minat, kebiasaan, usaha, motivasi, serta aspek psikologis lainnya. Sementara itu, faktor eksternal meliputi kondisi lingkungan di luar diri individu yang dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yakni lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Dari ketiga faktor eksternal tersebut, lingkungan sekolah seringkali memberikan pengaruh yang paling dominan terhadap proses belajar mengajar, terutama melalui kualitas interaksi guru dengan siswa, aturan dan kebijakan sekolah, serta iklim akademik yang tercipta di dalamnya.

c. Pengertian Kreativitas Belajar

Kreativitas belajar merupakan suatu aktivitas yang bersifat subjektif, dalam arti bahwa individu sendirilah yang menentukan kesiapan dan kemauan untuk belajar. Proses belajar kreatif sangat erat kaitannya dengan

⁴ Slameto, *Belajar Dan Factor- Factor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003)

pengalaman belajar yang menyenangkan dan mampu memberikan penghayatan mendalam bagi peserta didik. Esensi dari kreativitas belajar bukan semata-mata pada penemuan hal yang sama sekali baru bagi dunia, melainkan pada kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru bagi diri individu maupun lingkungannya. Dengan demikian, kreativitas belajar dapat dimaknai sebagai kemampuan siswa untuk menemukan cara-cara baru dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran.⁵

Kreativitas belajar dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan kombinasi-kombinasi baru dari bahan, informasi, dan data yang telah ada sebelumnya sehingga menjadi sesuatu yang bermakna serta bermanfaat. Individu yang kreatif umumnya digambarkan memiliki kemampuan berpikir kritis, kaya akan ide, serta mampu melahirkan beragam gagasan. Seorang peserta didik yang kreatif melihat suatu objek atau permasalahan yang sama dengan cara pandang berbeda, sehingga mampu menemukan ide-ide baru, pendapat alternatif, maupun solusi inovatif dalam menyelesaikan masalah.⁶

Berdasarkan berbagai pendapat mengenai kreativitas dan belajar yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan atau prestasi istimewa dalam menghasilkan sesuatu yang baru dengan memanfaatkan bahan, informasi, data, serta elemen-elemen yang telah ada sebelumnya sehingga menjadi hal yang bermakna

⁵ Slameto, Belajar, 2003rd Ed. (Jakarta: Asdi Maha Satya, N.D.)

⁶ Mohammad Jauhar, *Implementasi Palkem Dari Behavioristik Sampai Konstruktivistik* (Jakarta: Prestasi Prakarya, 2011).⁴

dan bermanfaat. Sementara itu, belajar dapat dimaknai sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku secara menyeluruh dan relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan uraian pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar merupakan kemampuan individu untuk menemukan serta menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan, cara, maupun model yang bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun bagi orang lain. Dalam konteks pendidikan, pengembangan kreativitas siswa di sekolah erat kaitannya dengan peran guru, yaitu kemampuan guru dalam merancang dan menciptakan strategi, metode, maupun model pembelajaran yang inovatif sehingga siswa tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, melainkan terdorong untuk berpikir kreatif dan aktif.

Kreativitas belajar bukanlah semata-mata bakat atau kemampuan bawaan sejak lahir, melainkan hasil interaksi antara potensi kreatif individu dengan proses belajar dan pengalaman lingkungannya. Dengan demikian, kreativitas dapat ditumbuhkan dan dikembangkan melalui pengalaman belajar yang tepat, sehingga peserta didik mampu menghasilkan ide, komposisi, maupun gagasan baru yang bernilai.⁷

Untuk mewujudkan kreativitas siswa diperlukan adanya dorongan dan motivasi internal yang kuat dari dalam diri siswa sendiri agar mampu menghasilkan sesuatu yang baru dan bermanfaat. Namun demikian,

⁷ Kenedi, Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Proses Pembelajaranl 3, No. 2 (June 2017): 333

pengembangan kreativitas juga memerlukan stimulasi eksternal melalui pembelajaran yang tepat. Beberapa cara yang dapat ditempuh untuk meningkatkan kreativitas siswa antara lain melalui:⁸

- 1) Pergaulan
- 2) Lingkungan
- 3) Permainan
- 4) Teknologi
- 5) Berpikir
- 6) Membaca
- 7) Jiwa kreatif.

d. Ciri-Ciri Kepribadian Kreatif

Salah satu faktor yang menentukan tingkat kreativitas seseorang adalah kemampuannya dalam mengombinasikan hal-hal yang telah ada menjadi sesuatu yang baru. Individu kreatif mampu menghasilkan berbagai karya dengan memanfaatkan bahan yang tersedia, baik bahan yang masih layak digunakan maupun bahan bekas. Pada dasarnya, karya-karya unggul hasil pemikiran para ilmuwan dan penemu bukanlah sesuatu yang sepenuhnya baru, melainkan hasil kombinasi dari gagasan atau unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. Kreativitas terletak pada keberhasilan individu dalam membentuk kombinasi baru tersebut sehingga menghasilkan sesuatu yang bermakna dan bermanfaat.

⁸ Masdelima Azizah Sormin, Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Matematika Siswa Melalui Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Di Smkn 1 Padangl 2, No. 1 (2016)

Kemampuan tersebut tidak terlepas dari adanya kebebasan berpikir dan bertindak yang berasal dari dalam diri individu, termasuk kemampuan untuk mengendalikan diri dalam memilih berbagai alternatif guna mengaktualisasikan potensi kreatif yang dimilikinya. Anak yang kreatif umumnya menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki minat yang luas, gemar melakukan aktivitas kreatif, serta cenderung mandiri dan percaya diri. Mereka juga berani mengambil risiko yang diperhitungkan dalam melakukan sesuatu yang dianggap penting dan bermakna, tanpa terlalu dipengaruhi oleh kritik maupun ejekan dari orang lain.⁹

Kreativitas erat kaitannya dengan proses berpikir individu. Seseorang yang memiliki tingkat kreativitas tinggi cenderung mampu mengembangkan pola berpikir yang divergen atau menyebar secara luas. Pola berpikir ini memungkinkan individu untuk berimajinasi, mengeksplorasi berbagai kemungkinan, serta menghasilkan ide-ide baru yang kreatif.

e. Indikator-indikator Kreativitas

Belajar Kreativitas merupakan puncak dari taksonomi pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sebelum siswa melakukan kreasi atau menciptakan sesuatu, dapat dilihat dibawah ini indikator kreativitas belajar antara lain.

- 1) Mengidentifikasi pengertian, contoh, serta jenis-jenis karya seni rupa.

⁹ Rohani, Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekasl 5, No. 2 (Desember 2017)

- 2) Mengidentifikasi bahan, alat, serta langkah-langkah dalam membuat karya seni rupa daerah.
- 3) Merancang karya seni rupa daerah berdasarkan teknik yang dipilih.
- 4) Membuat karya seni rupa daerah sesuai dengan rancangan yang telah disusun.

Menumbuhkan kreativitas, gagasan, atau ide pada diri siswa perlu dilakukan secara terarah agar potensi yang dimiliki dapat berkembang optimal, khususnya dalam meningkatkan keterampilan yang relevan dengan pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, terdapat sejumlah indikator kreativitas yang dapat dijadikan acuan dalam proses pendidikan. Menurut Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohammad, indikator kreativitas adalah sebagai berikut:¹⁰

- a) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.
- b) Sering mengajukan pertanyaan yang bermakna dan berbobot.
- c) Mampu memberikan banyak gagasan serta usulan dalam menghadapi suatu permasalahan.
- d) Mampu mengemukakan pendapat secara spontan tanpa rasa malu.
- e) Memiliki serta menghargai rasa keindahan.
- f) Memiliki pendapat sendiri dan mampu mengungkapkannya dengan jelas, serta tidak mudah dipengaruhi oleh orang lain.
- g) Memiliki rasa imajinasi yang kuat
- h) Senang mencoba hal-hal yang baru.

¹⁰ Hamzah B. Uno Dan Nurdin Mohammad, Belajar Dengan Pendekatan Pailkem

f. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, sekolah, dan masyarakat. Ketiga lingkungan pendidikan tersebut memiliki peran yang saling melengkapi dalam mendukung perkembangan anak, termasuk dalam aspek kreativitas. Dengan demikian, sinergi antara orang tua, guru, dan lingkungan sosial menjadi faktor penting dalam menumbuhkembangkan potensi kreatif peserta didik.

1) Lingkungan Sekolah

Memasuki lingkungan pendidikan sekolah membawa berbagai perubahan bagi anak. Di sekolah, anak dihadapkan pada tuntutan otoritas baru, yaitu guru, serta berinteraksi dengan teman sebaya dalam jumlah yang lebih banyak. Hal ini berdampak besar terhadap sikap dan perilaku anak. Guru memiliki peran penting dalam perkembangan intelektual, emosional, dan sosial siswa. Selain itu, guru juga berkontribusi dalam pembentukan nilai-nilai kehidupan, moral, dan sosial. Melalui perannya, guru dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, motivasi, harga diri, serta mengembangkan kreativitas siswa.

2) Lingkungan Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan terkecil dalam masyarakat sekaligus menjadi lingkungan pertama dan utama dalam kehidupan seorang anak. Peran keluarga tidak dapat diabaikan dalam memengaruhi perkembangan fisik maupun mental. Interaksi sehari-hari anak dengan

orang tua akan memberikan dampak yang signifikan terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa yang akan datang.

3) Lingkungan Masyarakat

Selain sekolah dan keluarga, masyarakat juga memengaruhi perkembangan kreativitas individu. Sebagai makhluk sosial, seseorang tidak dapat melepaskan diri dari kehidupan bermasyarakat. Masyarakat, sebagai lingkungan yang luas, membentuk kebudayaan yang lahir dari pandangan hidup dan cara hidup anggotanya. Kebudayaan tersebut menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari diri individu. Namun demikian, orang tua dan guru sering kali kurang menyadari pentingnya menghargai potensi kreatif anak. Alih-alih mendorong kebebasan berekspresi, anak justru dituntut untuk selalu patuh atau meniru perilaku yang dianggap sesuai dengan keinginan orang tua maupun lingkungannya.

g. Upaya Pengembangan Kreativitas

Kreativitas pada dasarnya merupakan potensi yang dimiliki setiap individu. Meskipun setiap orang memiliki kapasitas kreatif dengan tingkatan yang berbeda, tidak semua individu mampu mengenali dirinya sebagai pribadi yang kreatif. Oleh karena itu, penting bagi seseorang untuk mengenal diri, memahami kemampuan, dan mengembangkan potensi kreatif yang dimiliki agar dapat diwujudkan dalam bentuk nyata. Dalam konteks pendidikan, guru berperan penting dalam mendorong perkembangan kreativitas siswa, salah satunya melalui penguatan motivasi intrinsik.

Peserta didik perlu diberikan kesempatan untuk mengembangkan berbagai keterampilan melalui model berpikir dan bekerja kreatif. Namun demikian, jika sistem pembelajaran yang diterapkan tidak sesuai, motivasi intrinsik siswa cenderung menurun, sehingga berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas mereka.

- 1) Penerimaan terhadap perbedaan individu. Penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, dan kelas sosial, kemampuan dan ketidakmampuannya
- 2) Pengembangan keterampilan sosial. Mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan berkolaborasi.¹¹

Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Trianto tujuan pembelajaran kooperatif merupakan memaksimalkan belajar peserta didik untuk meningkatkan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok sehingga peserta didik dapat mengembangkan keterampilan keterampilan dan kemampuan kelompok dalam pemecahan masalah.¹²

3. Seni Budaya dan Prakarya

a. Pengertian Seni Budaya dan Prakarya

Menurut pendapat Ki Hajar Dewantoro dalam Dewi Restanti, seni adalah perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dari bersifat indah, hingga dapat menggerakkan jiwa dan perasaan manusia yang lain,

¹¹ Angga Putra, Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Sekolah Dasar, (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2019), hlm. 11

¹² Angga Putra, Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Sekolah Dasar, (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2019), hlm. 11

yang menikmati karya seni tersebut. Menurut Soeharjo dalam Dewi Restanti, Pendidikan seni adalah usaha sadar untuk mempersiapkan peserta didik melalui bimbingan, pengajaran, atau Latihan agar menguasai kemampuan kesenian sesuai dengan peran yang harus dimainkan. Pendidikan SBDP merupakan Pendidikan seni berbasis budaya meliputi aspek seni rupa. Music, tari, dan keterampilan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan berkarya dan berprestasi. Menurut Susanto, Pendidikan SBDP memiliki peran dalam pembentukan pribadi siswa dan mencapai kecerdasan intrapersonal, intervensonal, visual, musical, linguistic, logika, matematis, naturalis, kreativitas, spiritual, moral, dan emosional.¹³

Adapun aspek- aspek dalam mata Pelajaran SBDP, sebagai berikut:

- 1) Seni rupa, yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak- mencetak dan sebagainya.
- 2) Seni musik, yang meliputi memainkan alat music, kemampuan oleh vokal.
- 3) Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan oleh tubuh atau tanpa rangsangan bunyi, dan apresiasi terhadap gerak tari.
- 4) Seni drama, yang meliputi keterampilan pementasan dengan memadukan seni music, seni tari, dan peran.

¹³ Dewi Restanti, Pengembangan Media Pembelajaran Seni Kriya Menggunakan Bahan Bekas Pada Mata Pelajaran SBdP Kelas IV SDN Doropa Ayung 01 Kabupaten Pati, Skripsi, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2017), hlm. 26.

5) Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup yang meliputi keterampilan personal , social, vocal, dan akademik.¹⁴

b. Tujuan Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut

- 1) Memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan prakarya
- 2) Menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan prakarya
- 3) Menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan prakarya
- 4) Menampilkan peran dalam seni budaya dan prakarya dalam Tingkat loka, regional, maupun global

4. *Jigsaw*

a. Pengertian *Jigsaw*

Model *jigsaw* dikembangkan oleh Elliot Aronson's pada tahun 1978. *Jigsaw* merupakan model pembelajaran yang didasarkan pada bentuk struktur multifungsi kelompok belajar, sehingga dapat digunakan pada semua pokok bahasan dan semua tingkatan untuk mengembangkan keahlian serta keterampilan dari setiap kelompok. Stake mengatakan bahwa model *jigsaw* merupakan salah satu tipe pembelajaran aktif dari tim belajar heterogeny beranggotakan 4-5 orang materi disajikan dalam bentuk teks dan setiap pelajar bertanggung jawab untuk menguasai bagian materi

¹⁴ Andi Prastowo, Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu,(Jakarta: Prenada Media Group, 2019), hlm. 89.

pembelajaran dan mampu mengajarkan bagian tersebut kepada anggota lainnya.¹⁵

Pembelajaran model *jigsaw* didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Peserta didik tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain.¹⁶

Defenisi model pembelajaran *jigsaw* menurut beberapa ahli:

1) Trianto

Model pembelajaran *jigsaw* merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi pada suasana pola diskusi kelas.

2) Kuntjojo

Model pembelajaran *jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif Dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogeni dan siswa saling bekerja sama, saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri atas ketuntasan bagian materi pembelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut pada anggota kelompok lain.¹⁷

¹⁵ Maulana Arafat Lubis, Hamidah, dan Nasran Azizan, “*Model- model pembelajaran PPKN di SD/ MI teori dan implementasinya untuk mewujudkan pelajar Pancasila*”, (Yogyakarta: penerbit Samudra biru, 2022), hlm: 81

¹⁶ Yanti Fitria, Pengembangan Model Pembelajaran Pbl Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Dan Literasi Sains, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 31

¹⁷ Rosaini Dkk, Pmetode Dan Model Pembelajaran Untuk Merdeka Belajar (Jawa Timur: Cv. Creator Cerdas Indonesia, 2022), hlm. 46

Dengan demikian, peserta didik saling bergantung satu sama lain dan dituntut untuk bekerja sama secara kooperatif dalam mempelajari materi yang diberikan. Anggota dari berbagai tim yang mempelajari topik yang sama berkumpul dalam kelompok diskusi (tim ahli) untuk saling membantu memahami materi yang menjadi tanggung jawab mereka. Setelah itu, peserta didik kembali ke kelompok asal untuk menjelaskan dan membagikan pengetahuan yang telah diperoleh dari tim ahli kepada anggota kelompok lainnya. Model pembelajaran Jigsaw pada dasarnya merupakan suatu struktur pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama antar peserta didik. Jigsaw dapat digunakan untuk berbagai tujuan, terutama dalam penyampaian materi baru dan presentasi, karena struktur ini menciptakan ketergantungan positif di antara peserta didik.

b. Langkah-Langkah Pembelajaran *Jigsaw*

Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa secara mandiri juga dituntut saling ketergantungan yang positif (saling memberi tahu) terhadap teman sekelompoknya. Kunci tipe *jigsaw* ini adalah interdependensi setiap siswa terhadap anggota tim yang memberikan informasi yang diperlukan dengan tujuan agar dapat mengerjakan tugas dengan baik. Menurut Elliot Aronson pelaksanaan kelas *jigsaw*, meliputi beberapa tahap yaitu:

- 1) Guru membagi siswa ke dalam kelompok Jigsaw yang terdiri atas 5–6 orang.

- 2) Dari setiap kelompok ditunjuk seorang pemimpin, biasanya siswa yang dianggap lebih dewasa atau mampu memimpin.
- 3) Materi pelajaran dibagi menjadi 5–6 segmen sesuai jumlah anggota kelompok.
- 4) Setiap siswa bertanggung jawab mempelajari dan menguasai satu segmen materi.
- 5) Siswa diberi kesempatan membaca segmen masing-masing sedikitnya dua kali agar lebih memahami isi materi, bukan sekadar menghafalnya.¹⁸

c. Kelebihan dan Kekurangan Model *jigsaw*

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan rasa tanggung jawab para peserta didik terhadap materi pembelajarannya.
- 2) Peserta didik tidak hanya memahami topik Pelajarannya sendiri namun harus berupaya untuk memahami serta membelajarkan topik pelajarannya sendiri untuk kelompok lain.
- 3) Menerima keragaman karakter setiap anggota kelompok.
- 4) Membangun kerja sama terhadap tugas yang diberikan oleh pendidik.
- 5) Melibatkan seluruh peserta didik dan berpusat hamper sepenuhnya kepada mereka.¹⁹

¹⁸ 7 Nur Ainun Lubis Dan Hasrul Harahap, Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw, Jurnal As-Salam, Vol.1, No. 1, Mei - Agustus 2016, hlm.97-99

¹⁹ Meyniar Albina, Dkk. Model Pembelajaran Di Abad Ke-21, Universitas Dharmawangsa, Vol.16, No. 4, Oktober 2022, hlm.950

Kelemahan model pembelajaran jigsaw dapat di temukan dilapangan sebagai berikut:

- 1) Prinsip utama dalam pembelajaran Jigsaw adalah peer teaching (saling mengajar antarsiswa). Namun, hal ini dapat menjadi kendala apabila terjadi perbedaan pemahaman atau persepsi siswa terhadap konsep yang didiskusikan bersama.
- 2) Rendahnya rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan materi kepada teman sebaya dapat menghambat efektivitas diskusi kelompok.
- 3) Guru perlu memiliki rekam jejak yang memadai mengenai nilai, kepribadian, dan perhatian siswa. Proses untuk memahami karakteristik setiap siswa biasanya membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 4) Model pembelajaran Jigsaw menuntut waktu yang cukup serta persiapan yang matang agar dapat berjalan optimal.
- 5) Penerapan model Jigsaw pada kelas dengan jumlah siswa yang besar (lebih dari 40 orang) sering kali mengalami kesulitan, baik dari segi manajemen kelas maupun efektivitas pembelajaran.²⁰

d. Dampak Model Jigsaw Terhadap Kompetensi Siswa

Selain meningkatkan kreativitas belajar, model pembelajaran Jigsaw juga berdampak positif terhadap pengembangan kompetensi sosial siswa, seperti:

- 1) Meningkatkan Kemampuan Komunikasi

²⁰ Awaluddin Sitorus, Dan Hafni, Andriani Harahap, Gerakan Inovasi Mendidik Berkarakter, (Lampung: Swalova Publishing, Cv Perahu Litera Group, 2019) hlm.128

Siswa dilatih untuk menyampaikan pendapat dengan bahasa yang mudah dipahami teman-temannya.

2) Mengembangkan Sikap Toleransi

Dalam kelompok, siswa belajar menerima perbedaan pendapat dan menghargai pandangan teman.

3) Melatih Kerjasama

Proses belajar yang menekankan pada kerja kelompok mendorong siswa untuk saling membantu dan mendukung satu sama lain.

4) Meningkatkan Empati

Siswa menjadi lebih peka terhadap teman yang kesulitan dan secara spontan memberikan bantuan

e. Evaluasi Terhadap Model Pembelajaran Jigsaw

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model Jigsaw menunjukkan keberhasilan yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa. Namun demikian, terdapat beberapa hal yang perlu dievaluasi untuk penerapan ke depannya:

1) Pentingnya Persiapan yang Matang

Model Jigsaw memerlukan persiapan yang lebih banyak dibandingkan metode konvensional. Guru perlu menyiapkan materi yang terstruktur, pembagian kelompok yang tepat, serta LKPD yang mendukung proses pembelajaran.

2) Memerlukan Waktu yang Cukup

Kegiatan diskusi, presentasi, dan penjelasan dari masing-masing kelompok membutuhkan waktu yang lebih panjang. Oleh karena itu, pengelolaan waktu menjadi salah satu tantangan dalam penerapan model ini.

3) Perbedaan Kemampuan Siswa

Dalam satu kelompok, terdapat siswa dengan kemampuan akademik yang beragam. Guru perlu memberikan perhatian lebih kepada siswa yang masih kesulitan agar tidak tertinggal dalam pembelajaran.

4) Pentingnya Evaluasi Berkelanjutan

Evaluasi tidak hanya dilakukan di akhir pembelajaran, tetapi juga saat proses diskusi berlangsung. Guru perlu mencatat perkembangan setiap siswa untuk memastikan seluruh siswa aktif dan terlibat.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang sudah dilakukan Oleh seseorang dan mendapatkan hasil yang valid sesuai dengan judul dan Tujuan

1. Skripsi yang berjudul “Upaya meningkatkan kreativitas belajar pada mata Pelajaran SBDP melalui metode drill siswa kelas V MIN 1 Metro” oleh NIA Afriyani, jurusan PGMI, fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan, IAIN Metro Lampung. Pada penelitian skripsi ini, persamaan ditemukan pada objek penelitian yaitu kelas V, dan letak perbedaannya pada fokus penelitiannya

menggunakan metode drill, sedangkan penelitian milik peneliti fokus pada pembelajaran seni rupa.²¹

2. Skripsi yang berjudul “Peningkatan kreativitas belajar siswa kelas IV SD Negeri 93 kaur pada mata Pelajaran seni budaya dan keterampilan dengan materi membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas” oleh Yeti Suryani, jurusan PGMI, fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu. Pada penelitian skripsi ini, persamaan ditemukan pada mata Pelajaran yang diteliti yaitu seni budaya dan prakarya, dan perbedaannya terletak pada objek dan fokus penelitiannya yaitu kelas IV dengan fokus penelitian yaitu membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas sedangkan penelitian memiliki penelitian kelas V dengan fokus pembelajaran seni rupa.²²
3. Skripsi yang berjudul “Meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran seni budaya dan keterampilan dengan Teknik menggambar siluet pada siswa kelas V SD” oleh Novita jayanty, Jurusan PGSD, fakultas ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. Pada penelitian skripsi ini, persamaan ditemukan pada objek penelitian yaitu siswa kelas V SD, dan perbedaannya terletak pada fokus penelitian yaitu menggunakan Teknik menggambar siluet, sedangkan penelitian memiliki penelitian fokus pada mata Pelajaran seni rupa.²³

²¹ Nia Afriyani, “Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Pada Mata Pelajaran Sbdp Melalui Metode Drill Siswa Kelas V Min 1 Metro” (Skripsi, Iain Metro Lampung: 2020_, 81.

²² Yeti Suryani, “Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri 93 Kaur Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Dengan Materi Membuat Kerajinan Tangan Dari Kardus Bekas Dan Botol Minuman Bekas”(Skripsi, Iain Bengkulu: 2018), 98

²³ Novita Jyanty, “Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Dengan Teknik Menggambar Siluet Pada Siswa Kelas V Sd” (Skripsi, Universitas Negeri Jakarta: 2016), 79

C. Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah terdapat peningkatan Penggunaan Model Pembelajaran *Jigsaw* Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 200118 Sadabuan Kota Padangsidimpuan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

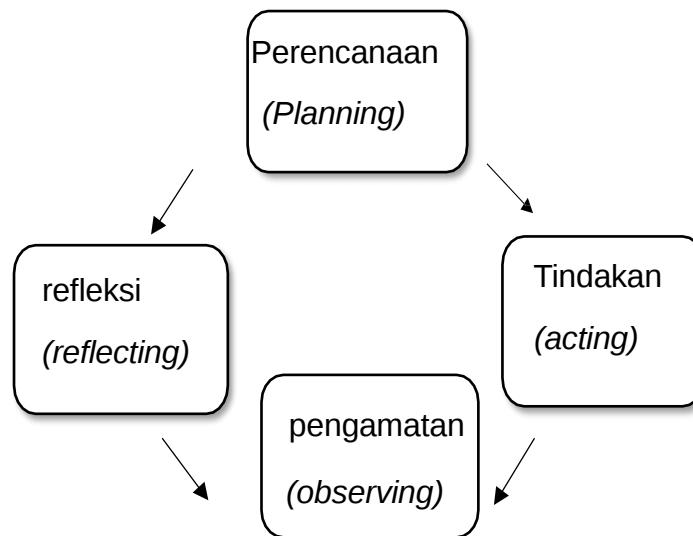
A. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di kelas V Sekolah Dasar Negeri 200118 Sadabuan Kota Padangsidempuan yang dipimpin oleh ibu Hj. Yushanifah Harahap. Alasan pemilihan lokasi ini sebagai tempat penelitian karena lokasi penelitian tersebut letaknya strategis dan dekat dengan rumah peneliti sehingga memudahkan peneliti untuk mendapatkan data, informasi, keterangan yang dibutuhkan oleh peneliti sampai indikator keberhasilan Tindakan yang diinginkan peneliti tercapai.

B. Jenis Dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model pembelajaran Jigsaw. Istilah tindakan dalam PTK menunjukkan adanya kegiatan nyata yang dilakukan guru di kelas terhadap peserta didik sebagai subjek penelitian. Dengan demikian, PTK bertujuan untuk mengatasi berbagai permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas maupun di sekolah.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dan kualitatif, dengan teknik analisis data melalui lembar observasi dan tes hasil belajar. PTK yang diterapkan mengacu pada model Kurt Lewin, yang terdiri dari empat tahapan, yaitu:



Skema III.1 Model Kurt Lewin

C. Latar Dan Subjek Penelitian

Penelitian ini berbasis lapangan (*field research*) yang akan dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 200118 Sadabuan. Adapun subjek penelitiannya adalah kelas V SD Negeri 200118 Sadabuan yang berjumlah 25 siswa. Mata Pelajaran yang di teliti Seni Budaya dan Prakarya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Instrument Pengumpulan Data

1. Lembar Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks karena tersusun dari berbagai aspek biologis dan psikologis. Menurut Suharsimi Arikunto, observasi sebagai alat pengumpulan data banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu maupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi sebenarnya maupun dalam situasi yang diciptakan.

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan peneliti saat proses permainan teamwork dengan model pembelajaran Jigsaw berlangsung.

Tujuannya adalah untuk memperoleh data yang dapat dijadikan acuan dalam melakukan perbaikan pada tindakan selanjutnya. Peneliti secara aktif mengamati motivasi belajar siswa kelas V selama proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek tertentu dalam jangka waktu tertentu serta mencatat secara sistematis aspek-aspek yang relevan. Dengan demikian, peneliti dapat memperoleh informasi yang akurat mengenai perubahan sikap, tingkah laku, maupun aspek lain yang menjadi fokus penelitian selama kegiatan pembelajaran.

2. Tes

Tes merupakan metode evaluasi berupa pemberian tugas atau perintah yang harus dikerjakan oleh peserta didik, di mana hasil pengerjaan tersebut dijadikan bahan pertimbangan dalam menarik kesimpulan mengenai kemampuan atau pencapaian peserta didik.¹ Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan belajar siswa pada pokok bahasan yang telah dipelajari. Instrumen tes disusun dengan mengacu pada standar hasil belajar yang sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Dengan demikian, tes berfungsi sebagai alat ukur objektif untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu memahami materi serta mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

¹ Asrul, dkk,(2015), *evaluasi pembelajaran bandung cita Pustaka media*

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan Teknik yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data-dat tentang keadaan sekolah peserta didik, dokumentasi kegiatan pembelajaran dikelas dan lainnya-lainnya sampai diadakan yang berhubungan dengan peneliti.

E. Langkah-langkah Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas menarik Kesimpulan (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas yang dilaksanakan dengan beberapa siklus.

1. Siklus I

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang muncul pada saat proses pembelajaran di kelas maupun di sekolah. Dalam penelitian ini digunakan desain PTK model Kurt Lewin, yang dilaksanakan melalui beberapa siklus. Pada siklus pertama penelitian ini dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan tatap muka.

Model PTK Kurt Lewin memiliki empat tahapan utama, yaitu:

a. Perencanaan

Perencanaan merupakan kegiatan merancang secara rinci apa yang akan dilakukan dan bagaimana tindakan tersebut dilaksanakan. Dalam konteks Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk pengembangan profesi guru, tahap ini meliputi penyusunan bahan ajar, rencana mengajar,

perencanaan media atau materi pembelajaran, serta persiapan elemen-elemen lain yang diperlukan dalam proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan (Acting)

Pelaksanaan tindakan adalah tahap inti dalam PTK, di mana guru menerapkan model atau metode pembelajaran yang baru. Dalam penelitian pengembangan profesi guru, tindakan ini dilakukan minimal dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas dua pertemuan.

c. Pengamatan (Observing)

Pengamatan merupakan kegiatan pengumpulan data untuk mengetahui sejauh mana tindakan yang dilakukan berjalan sesuai rencana. Data dapat dikumpulkan melalui berbagai instrumen, seperti observasi, tes, kuesioner, atau catatan lapangan. Hasil pengamatan ini menjadi dasar evaluasi efektivitas tindakan.

d. Evaluasi dan Refleksi (Reflecting)

Tahap refleksi dilakukan setelah evaluasi terhadap pelaksanaan tindakan. Refleksi bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan dan keberhasilan selama proses pembelajaran, sehingga menjadi dasar perbaikan untuk tindakan berikutnya dalam siklus selanjutnya.²

Adapun dalam pelaksanaannya, prosedur penelitian Tindakan kelas yang dilakukan peneliti yaitu:

² Arikunto, Suharsimi, (2017). *Pengembangan Instrument Penelitian Dan Penilaian Program* Yogyakarta Pustaka Pelajar

a. Tahap perencanaan (*planning*)

Peneliti Menyusun rencangan Tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, Dimana, oleh siapa dan bagaimana Tindakan tersebut akan dilakukan.³ Pada tahap perencanaan ini hal- hal yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan observasi pada siswa kelas V SD Negeri 200118 Sadabuan untuk mengetahui bagaimana kondisi dan karakteristik siswa.
- 2) Melakukan wawancara kepada guru kelas V SD Negeri 200118 sadabuan untuk mengetahui permasalahan yang ada didalam kelas.
- 3) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar observasi aktivitas guru dan siswa.
- 4) Membuat tahap pembelajaran yang diajarkan
- 5) Mempersiapkan media yang akan dipergunakan dengan memperhatikan tujuan dan indikator pembelajaran.
- 6) Mempersiapkan lembar pengamatan.'

b. Tahap Pelaksanaan (*Acting*)

Langkah kedua yang perlu diperhatikan adalah pelaksanaan, yaitu kegiatan atau tindakan yang akan diimplementasikan atau penerapan isi rancangan. Tindakan ini dilaksanakan secara sadar dan terkontrol.⁴

Dalam tahap ini, hal-hal yang dilakukan adalah, sebagai berikut:

- 1) Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.

³ Suharsimi, Dkk, Penelitian Tindakan Kelas hlm.75

⁴ Suharsimi, Dkk, *Penelitian Tindakan Kelas* hlm.95.

- 2) Peneliti menyampaikan materi pengantar sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan dan menginformasikan atau memperlihatkan materi.
- 3) Peneliti membagi siswa kedalam beberapa kelompok.
- 4) Peneliti membagikan bahan materi berupa gambaran tentang materi pelajaran.
- 5) Peneliti memberikan beberapa pertanyaan mengenai pembelajaran seni budaya dan prakarya yaitu sistem pencernaan pada manusia
- 6) Peneliti memberikan waktu kepada siswa untuk mendiskusikan mengenai materi yang disampaikan bersama teman kelompoknya.
- 7) Peneliti memberikan bimbingan siswa untuk menyampaikan atau menyimpulkan materi yang didiskusikan secara berkelompok.
- 8) Setelah selesai pembelajaran, peneliti melaksanakan tes berupa angket yang dikerjakan secara individu.⁵

c. Observasi (*Observing*)

Observasi mempunyai fungsi untuk mendokumentasikan dampak dari tindakan yang telah dilaksanakan. Pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang berjalan dengan waktu yang bersamaan. Peneliti maupun pengamat mencatat temuan-temuan atau hal-hal yang terjadi pada saat pembelajaran, baik aktivitas guru dan siswa melalui lembar observasi yang telah disiapkan.

⁵ Suyitno, Dkk. (2006). *Dasar-Dasar Penelitian*. Surabaya: Elka

d. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi dilakukan berdasarkan hasil analisis data observasi di dalam kelas tentang aktivitas guru dan siswa serta tes kemampuan membaca pemahaman siswa saat pembelajaran. Refleksi dilakukan oleh peneliti dibantu oleh guru kelas untuk mencari perbaikan-perbaikan tindakan selanjutnya. Hasil refleksi ini kemudian digunakan untuk pemecahan pada siklus berikutnya.

2. Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, maka pada pembelajaran siklus II akan dapat diperbaiki kekurangan yang terdapat pada siklus I. pada siklus II disajikan tahap-tahapannya yang sama pada siklus I, dengan melanjutkan materi pembelajaran yang sesuai kompetensi dasar atau lanjutan indikatornya.

F. Teknik Analisis Penelitian

Teknik analisis data penelitian merupakan prosedur untuk mengolah data yang diperoleh dalam suatu penelitian, sehingga data tersebut dapat diatur, diringkas, dan dianalisis secara sistematis agar kesimpulan yang valid dapat ditarik. Dengan penerapan teknik analisis data, peneliti dapat mengetahui apakah terjadi perbaikan, perubahan, atau peningkatan sesuai dengan yang diharapkan dalam proses pembelajaran.

Analisis data dilakukan setelah data terkumpul dari sampel menggunakan instrumen yang telah dipilih, dan digunakan untuk menjawab permasalahan penelitian atau menguji hipotesis yang diajukan. Dalam konteks penelitian ini, analisis data bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan belajar siswa,

khususnya dalam pemahaman dan keterampilan membaca, melalui penerapan model pembelajaran yang digunakan.

1. Penilaian rata-rata anak

$$X = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan:

x = Nilai rata-rata

X = Jumlah semua nilai siswa

N = Jumlah seluruh siswa

2. Penilaian ketuntasan belajar

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah anak yang berhasil dalam belajar}}{\text{Jumlah seluruh anak}} \times 100\%$$

3. Untuk Penilaian Angket

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Jumlah skor yang diperoleh oleh peserta didik

SM = Skor maksimum ideal dari angket

Kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

86 – 100 : Sangat baik

76 – 85 : Baik

60 – 75 : Cukup

55 – 59 : Rendah

≤ - 54 : Sangat rendah⁶

⁶Nadiya Hariyani Silalahi, Upaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Ipa Dengan Menggunakan Metode Outdoor Study Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri 101503 Hutatonga Kecamatan Angkola Muaratais Tapanuli Selatan, Skripsi, (Padangsidempuan: Uin Syahada, 2023). hlm. 50.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Analisis Data Pra Siklus

1. Kondisi Awal

Sebelum melakukan perencanaan, peneliti terlebih dahulu memberikan tes awal kepada siswa. Tes ini dilakukan untuk melihat kemampuan siswa sebelum dilakukannya tindakan. Tes awal ini dilakukan pada dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel IV. 1 Hasil Nilai Tes Awal

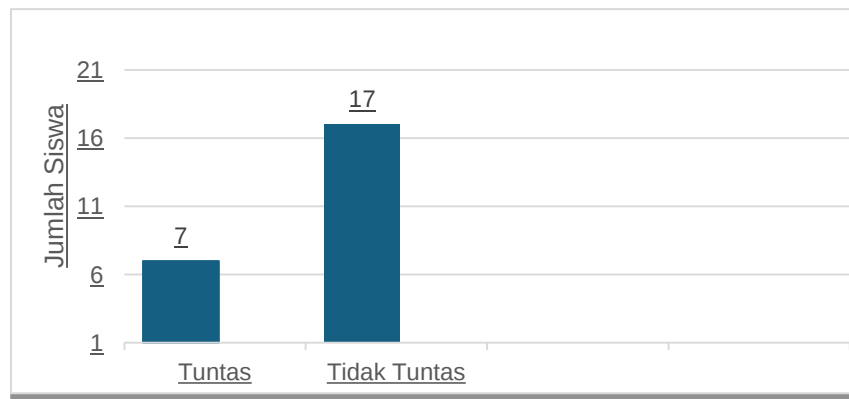
No	Nama	Aspek yang diamati										Nilai	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Adan	√	√	√	√	√	√	√	√			80	Tuntas
2	Aditya	√					√					20	Tidak Tuntas
3	Aimar			√			√		√			30	Tidak Tuntas
4	Alfi		√	√	√	√	√	√	√		-	75	Tuntas
5	Annisa							√				10	Tidak Tuntas
6	Aqilah							√	√	√		30	Tidak Tuntas
7	Balqis			√	√							20	Tidak Tuntas
8	Duwi				√							10	Tidak Tuntas
9	Evan			√	√	√	√	√	√	√	-	75	Tuntas
10	Gilang	√								√		20	Tidak Tuntas
11	Hazwan	√				√			√			30	Tidak Tuntas
12	Izio		√				√			√		30	Tidak Tuntas
13	Hafiz								√			10	Tidak Tuntas
14	Ansor	√		√		√	√	-	√	√	√	75	Tuntas
15	Riski					√		√	√			30	Tidak Tuntas
16	Naira					√	√		√			30	Tidak Tuntas
17	Nadiya	√	√	√	√	√	√	-			√	75	Tuntas
18	Nurhaziza				√	√	√	√	-			45	Tidak Tuntas
19	Puan					√	√					20	Tidak Tuntas
20	Sabrina										√	10	Tidak Tuntas
21	Tania	√	√	√	√	√	√	√	√			80	Tuntas
22	Amri						√	√	√	√		40	Tidak Tuntas
23	Ami			√	√	√	√				√	50	Tidak Tuntas
24	Nisaa		√	√	√	√	√	√	√	-		75	Tuntas
Jumlah Nilai												980	
Rata- rata Kelas												36,78%	
Kentuntasan Klasikal												29,16%	

Dari hasil tes awal tersebut ditemukan adanya kesulitan siswa dalam mengerjakan tes dengan benar. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes yang dilakukan kepada 24 siswa, hanya 7 siswa yang mencapai KKM. KKM untuk mata pelajaran SBDP di SD Negeri 200118 Sadabuan yaitu 75. Persentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 28,57% dan persentase jumlah siswa yang tidak tuntas 71,42%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kreativitas belajar Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) siswa kelas V di SD Negeri 200118 Sadabuan masih rendah tertera pada tabel berikut:

Tabel IV. 2 Hasil Tes Awal

Kategori Tes	Jumlah Siswa	Persentase
Siswa yang Tuntas	7	29,16%
Siswa yang Tidak Tuntas	17	70,83%
Nilai Rata-rata Siswa: 36,78		100%

Berdasarkan Tabel IV.2 Hasil Tes Awal, diketahui bahwa dari seluruh siswa yang mengikuti tes, hanya 7 siswa atau 29,16% yang mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sementara itu, sebanyak 17 siswa atau 70,83% belum mencapai ketuntasan dan dinyatakan tidak tuntas. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada tes awal adalah 36,78, yang menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa terhadap materi masih sangat rendah. Kondisi ini memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi dengan baik, sehingga diperlukan tindakan perbaikan melalui penerapan model pembelajaran yang lebih tepat dan efektif agar hasil belajar siswa dapat meningkat dapat dilihat dari grafik di bawah:



Gambar IV. 1
Grafik Jumlah Kreativitas Belajar Siswa Pra Siklus

Grafik di atas menunjukkan hasil tes awal siswa sebelum tindakan pembelajaran diberikan. Terlihat bahwa hanya 7 siswa yang mencapai ketuntasan, sedangkan 17 siswa lainnya belum tuntas. Perbandingan tersebut menunjukkan bahwa jumlah siswa yang tidak tuntas jauh lebih besar dibandingkan yang tuntas. Kondisi ini mengindikasikan bahwa kemampuan awal siswa terhadap materi pelajaran masih rendah dan belum memenuhi standar ketuntasan yang ditetapkan. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan model pembelajaran yang lebih efektif agar hasil belajar siswa dapat meningkat pada tahap selanjutnya.

B. Pelaksanaan Siklus I

Pada pelaksanaan siklus I pembelajaran SBDP yang menerapkan model pembelajaran *Jigsaw* peneliti melakukan 2 kali pertemuan.

1. Siklus I Pertemuan 1

Dalam siklus I Pertemuan ke I terdapat empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

a. Perencanaan

Hal pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah diskusi Bersama guru wali kelas V SD Negeri 200118 Sadabuan. Perencanaan siklus I pertemuan ke I dilakukan pada tanggal 2 Juni 2025. Perencanaan yang dilakukan peneliti, yaitu mempersiapkan instrument penelitian yang akan diaplikasikan dalam penelitian ini. Instrument penelitian tersebut yang akan dilaksanakan dalam penelitian yaitui:

- 1) Membuat rencana pelaksanaan (RPP) sebagai rencana kegiatan yang akan dilakukan guru dan siswa dalam proses pembelajaran pada materi seni rupa.
- 2) Peneliti mempersiapkan bahan atau media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu contoh dari seni rupa untuk membuat suatu karya.
- 3) Menyiapkan instrument yang digunakan peneliti yaitu lembar observasi.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan pertama dilaksanakan dengan kegiatan guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun. Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan I ini dilaksanakan dengan satu kali pertemuan waktu yang digunakan dalam satu pertemuan 2×35 menit. Adapun kegiatan pembelajaran dibagi 3 tahapan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup.

1) Kegiatan Pendahuluan

- a) Guru mengucapkan salam, menanya kabar, dan mengecek kehadiran siswa.
- b) Guru dan siswa melakukan doa Bersama yang di pandu ketua kelas.
- c) Siswa menyiapkan diri dalam kegiatan pembelajaran.
- d) Melakukan ice breaking untuk memberi semangat kepada siswa, agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
- e) Guru menyampaikan tentang kegiatan dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan saat pembelajaran berlangsung dan membuat kesepakatan dengan peserta didik agar pembelajaran berjalan dengan tertib, dan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan inti

- a) Guru memberikan arahan kepada siswa untuk mengamati gambar yang diberikan oleh guru. Disini guru mengajukan gambar yaitu berupa gambar seni rupa
- b) Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa, apa yang dilihat dalam gambar dan bisa menjadi apa pada gambar tersebut.
- c) Guru menjelaskan kembali jawaban tentang pertanyaan tadi agar siswa lebih paham dengan memberikan beberapa contoh kepada siswa mengenai seni rupa menggunakan model *jigsaw* agar lebih memahaminya

- d) Guru meminta siswa untuk mencatat di buku masing-masing untuk membuat contoh dari jenis seni rupa model *jigsaw* untuk mengetahui apakah siswa sudah paham atau belum terkait materi hari ini.
- e) Guru mengarahkan kepada siswa untuk menceritakan kepada teman-temannya di depan mengenai menjadi apa gambar yang diberikan oleh guru.

3) Kegiatan Penutup

Pada tahap penutup pembelajaran, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran hari itu. Selanjutnya, guru menanyakan kepada siswa tentang perasaan mereka terkait proses pembelajaran yang telah berlangsung. Setelah siswa memberikan tanggapan, guru memberikan penguatan berupa apresiasi terhadap partisipasi dan usaha siswa selama pembelajaran.

Guru kemudian mengingatkan peserta didik mengenai pertemuan berikutnya, yang akan membahas materi yang sama, sehingga siswa diharapkan mempersiapkan diri dengan baik dan mengulang materi yang telah dipelajari di rumah. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa, dan guru menutup pelajaran dengan salam sebagai penanda resmi berakhirnya sesi belajar.

c. Observasi

Setelah tahap tindakan dilaksanakan, peneliti melanjutkan pada tahap observasi, di mana guru memantau peningkatan kreativitas siswa berdasarkan aspek-aspek yang telah ditentukan dalam lembar observasi.

Lembar observasi tersebut terdiri dari 10 indikator yang harus diamati selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis pada siklus I pertemuan pertama, hanya 3 dari 10 indikator yang terlaksana dengan baik, sementara 7 indikator lainnya belum tercapai. Indikator yang belum terlaksana mencakup ketidakmampuan siswa dalam mengerjakan dan menyelesaikan karya seni rupa dengan mahir, kurangnya kemampuan menciptakan karya secara kreatif dan hasil pemikiran sendiri, ketidakmampuan memperkaya ide yang unik, kurangnya kesabaran dalam menyelesaikan karya, belum mampu menciptakan karya baru setelah menerima stimulus dari guru, serta hasil karya yang masih kurang rapi. Hasil observasi ini menunjukkan bahwa pada awal siklus, kemampuan kreativitas siswa dalam bidang seni rupa masih terbatas dan memerlukan bimbingan serta stimulasi lebih lanjut dari guru agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif.

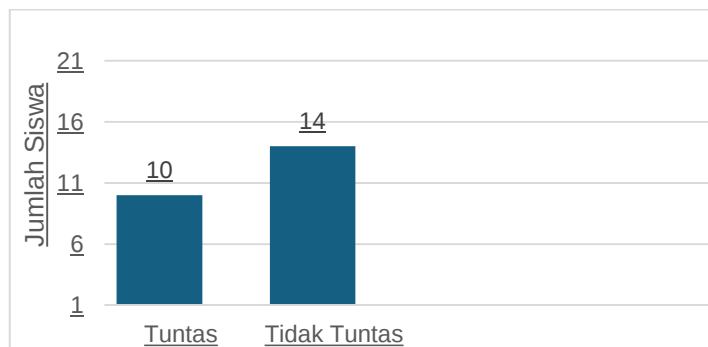
d. Refleksi

Hasil observasi digunakan sebagai bahan refleksi untuk memperbaiki rencana pembelajaran pada siklus I, pertemuan pertama, mengingat kreativitas siswa masih kurang optimal hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa dikumpul kemudian dianalisis bisa dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel IV. 3 Hasil Nilai Tes Siswa Siklus I Pertemuan 1

No	Nama	Aspek yang diamati										Nilai	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Adan	√	√	√	√	√	√	√	√			80	Tuntas
2	Aditya	√					√					20	Tidak Tuntas
3	Aimar			√			√		√			30	Tidak Tuntas
4	Alfi		√	√	√	√	√	√	√		√	80	Tuntas
5	Annisa							√				10	Tidak Tuntas
6	Aqilah							√	√	√		30	Tidak Tuntas
7	Balqis			√	√							20	Tidak Tuntas
8	Duwi				√					√	√	30	Tidak Tuntas
9	Evan			√	√	√	√	√	√	√	√	80	Tuntas
10	Gilang	√								√		20	Tidak Tuntas
11	Hazwan	√				√			√			30	Tidak Tuntas
12	Izio		√				√			√		30	Tidak Tuntas
13	Hafiz		√	√	√	√	√	√	√	-		75	Tuntas
14	Ansor	√		√		√	√	√	√	√	√	80	Tuntas
15	Riski		√	√	-	√		√	√	√	√	75	Tuntas
16	Naira					√	√		√			30	Tidak Tuntas
17	Nadiya	√	√	√	√	√	√	√			√	80	Tuntas
18	Nurhaziza				√	√	√	√	-			45	Tidak Tuntas
19	Puan					√	√					20	Tidak Tuntas
20	Sabrina					√		√			√	30	Tidak Tuntas
21	Tania	√	√	√	√	√	√	√	√			80	Tuntas
22	Amri						√	√	√	√		40	Tidak Tuntas
23	Ami			√	√	√	√	√	-	√	√	75	Tuntas
24	Nisaa		√	√	√	√	√	√	√	-		75	Tuntas
Jumlah Nilai												1162	
Rata-rata kelas												48,41%	
Ketuntasan Klasikal												41,66%	

Berdasarkan tabel di atas, sebagian besar siswa masih berada pada kategori Kurang Baik, terlihat dari nilai rata-rata kelas yang hanya mencapai 48,41. Ketuntasan klasifikasi siswa juga masih rendah, yaitu 41,66%, sehingga belum memenuhi standar ketuntasan yang ditetapkan. Temuan ini menunjukkan bahwa kreativitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih perlu ditingkatkan melalui strategi pembelajaran yang lebih efektif dilihat dari grafik di bawah ini.



Gambar IV. 2
Grafik Jumlah Kreativitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I

Berdasarkan analisis lembar observasi yang terlampir, hanya 3 dari 10 indikator yang terlaksana dengan baik, sedangkan 7 indikator lainnya belum tercapai. Siswa belum mahir dalam mengerjakan dan menyelesaikan karya karena masih bingung dalam proses penyelesaian serta cenderung banyak berbicara dengan teman sekelompok. Selain itu, siswa belum mampu membuat karya secara kreatif karena kegiatan mereka masih monoton mengikuti penjelasan guru tanpa inisiatif untuk berkreasi. Mereka juga belum mampu menghasilkan karya seni rupa yang berbeda karena hanya terfokus pada satu objek dan enggan memunculkan ide dari bahan lain.

Kemampuan siswa dalam mengembangkan atau memperkaya karya teman juga terbatas, karena masih meniru hasil karya kelompok lain. Siswa kurang sabar dalam menyelesaikan karya, terutama pada bagian mewarnai dengan rapi dan tidak lewat garis. Meskipun mendapat stimulus dari guru, siswa belum mampu menciptakan karya baru, karena saat penjelasan berlangsung mereka lebih banyak bercanda dan saling mengganggu. Hasil karya seni rupa siswa juga masih kurang rapi, karena

penyusunan gambar sering keluar dari garis yang seharusnya. Hasil refleksi ini menjadi dasar bagi peneliti untuk merancang strategi perbaikan pada siklus I Pertemuan 2 agar kreativitas siswa dapat meningkat secara signifikan.

2. Siklus I Pertemuan 2

a. Perencanaan

- 1) Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai panduan kegiatan yang akan dilakukan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran pada materi seni rupa.
- 2) Peneliti menyiapkan bahan atau media pembelajaran, yaitu contoh-contoh karya seni rupa yang akan digunakan sebagai referensi atau model bagi siswa dalam membuat karya mereka sendiri
- 3) Menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi untuk memantau aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran.
- 4) Menyiapkan angket sebagai alat untuk mengumpulkan data tambahan terkait respons dan tanggapan siswa terhadap kegiatan pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan pertama dilaksanakan dengan guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun sebelumnya. Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan pertama dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan durasi 2×35 menit. Kegiatan pembelajaran dibagi ke dalam tiga tahapan utama, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup, yang masing-masing

memiliki tujuan untuk mempersiapkan siswa, menyampaikan materi secara efektif, serta menguatkan pemahaman siswa melalui rangkaian kegiatan yang sistematis dan terstruktur.

1) Kegiatan Pendahuluan

- a) Guru mengucapkan salam, menanya kabar, dan mengecek kehadiran siswa.
- b) Guru dan siswa melakukan doa Bersama yang dipandu ketua kelas.
- c) Melakukan ice breaking untuk memberi semangat kepada siswa, agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
- d) Guru menyampaikan tentang kegiatan dan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan.

2) Kegiatan Inti

- a) Siswa mendengarkan penjelasan guru pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- b) Guru menyiapkan lembar kertas gambar untuk membuat karya seni rupa yang berbentuk garis.
- c) Siswa dibagi dalam beberapa kelompok untuk membuat karya seni rupa yang berbentuk garis.
- d) Siswa diarahkan untuk mengeluarkan bahan yang akan digunakan.
- e) Guru menyuruh siswa untuk memulai membuat karya dengan memberi waktu dalam menyelesaikannya.
- f) Setelah selesai membuat karya seni rupa dengan menggunakan model pembelajaran *jigsaw*, guru menyuruh perwakilan setiap kelompok

maju kedepan untuk mempresentasikan hasil karya seni rupa secara lisan di depan kelas.

3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperlihatkan karyanya kepada teman sekelas, guru memberikan sedikit Kesimpulan kepada peserta didik mengenai kreativitas, dan guru mengajak siswa berdo'a. (untuk mengakhiri pembelajaran).

c. Observasi

Pada pertemuan kedua Siklus I, peneliti kembali bertindak sebagai observer selama pelaksanaan pembelajaran. Pada pertemuan ini, penerapan model pembelajaran Jigsaw menunjukkan potensi dalam meningkatkan kreativitas siswa, yang dinilai berdasarkan sepuluh aspek yang tercantum dalam lembar observasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa dari sepuluh indikator yang diamati, empat indikator telah terlaksana dengan baik, sedangkan enam indikator lainnya masih belum tercapai. Indikator yang belum terlaksana meliputi: siswa belum mahir dalam mengerjakan dan menyelesaikan karya seni rupa, belum mampu menciptakan karya secara kreatif, belum dapat menghasilkan karya seni rupa hasil pemikiran sendiri, belum mampu memperkaya ide yang unik, kurang sabar dalam menyelesaikan karya, serta hasil karya seni rupa siswa masih kurang rapi. Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan pertemuan pertama, meskipun masih diperlukan bimbingan dan strategi tambahan agar kreativitas siswa dapat berkembang lebih optimal.

d. Refleksi

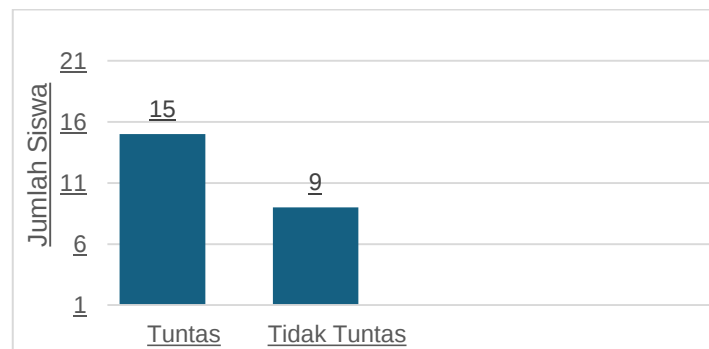
Hasil observasi pada siklus I pertemuan kedua dijadikan bahan refleksi untuk perbaikan rencana pembelajaran pada siklus II. Berdasarkan analisis lembar observasi yang terlampir hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa dikumpul kemudian bisa dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel IV. 4 Hasil Nilai Tes Siswa Siklus I Pertemuan 2

No	Nama	Aspek yang diamati										Nilai	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Adan	√	√	√	√	√	√	√	√		√	90	Tuntas
2	Aditya	√				√	√	√				40	Tidak Tuntas
3	Aimar			√			√		√			30	Tidak Tuntas
4	Alfi		√	√	√	√	√	√	√		√	80	Tuntas
5	Annisa			-	√	√	√	√	√	√	√	75	Tuntas
6	Aqilah		√	√	√	√	√	√	√	√		80	Tuntas
7	Balqis			√	√							20	Tidak Tuntas
8	Duwi			√	√	√	√	√	√	√	√	80	Tuntas
9	Evan			√	√	√	√	√	√	√	√	80	Tuntas
10	Gilang	√								√		20	Tidak Tuntas
11	Hazwan	√				√			√			30	Tidak Tuntas
12	Izio		√				√			√		30	Tidak Tuntas
13	Hafiz		√	√	√	√	√	√	√	√		80	Tuntas
14	Ansor	√		√		√	√	√	√	√	√	80	Tuntas
15	Riski		√	√	√	√		√	√	√	√	80	Tuntas
16	Naira					√	√		√			30	Tidak Tuntas
17	Nadiya	√	√	√	√	√	√	√			√	80	Tuntas
18	Nurhaziza		√	-	√	√	√	√	√	√		75	Tuntas
19	Puan					√	√					20	Tidak Tuntas
20	Sabrina					√		√			√	30	Tidak Tuntas
21	Tania	√	√	√	√	√	√	√	√			80	Tuntas
22	Amri	√	√	√	-		√	√	√	√		75	Tuntas
23	Ami			√	√	√	√	√	√	√	√	80	Tuntas
24	Nisaa		√	√	√	√	√	√	√	√		80	Tuntas
Jumlah Nilai												1445	
Rata-rata kelas												37,5%	
Ketuntasan Klasikal												62,5%	

Berdasarkan hasil penilaian terhadap 24 siswa pada aspek yang diamati, diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 60,20, yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa masih tergolong rendah dan belum memenuhi

standar nilai yang diharapkan. Dari keseluruhan siswa, hanya 15 siswa atau 62,5% yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 9 siswa atau 37,5% lainnya berada di bawah kriteria ketuntasan minimal. Dengan demikian, persentase ketuntasan klasifikasi sebesar 62,5% ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan belum memenuhi standar ketuntasan klasikal 75%, sehingga diperlukan perbaikan dalam proses pembelajaran agar hasil belajar siswa dapat meningkat dilihat dari grafik di bawah ini.



Gambar IV. 3
Grafik Jumlah Kreativitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan II

Dari sepuluh indikator yang diamati, hanya empat indikator yang terlaksana dengan baik, sedangkan enam indikator lainnya masih belum tercapai. Indikator yang belum terlaksana antara lain: siswa belum mahir dalam mengerjakan dan menyelesaikan karya karena bingung dalam proses penyelesaian serta cenderung banyak berbicara dengan teman sekelompok, siswa belum dapat membuat karya secara kreatif karena masih monoton mengikuti penjelasan guru, siswa belum mampu menciptakan karya seni rupa yang berbeda karena hanya terfokus pada satu benda tanpa memunculkan ide dari bahan lain, siswa belum dapat mengembangkan atau memperkaya karya teman karena masih meniru hasil

karya kelompok lain, siswa kurang sabar dalam menyelesaikan karya, terutama pada bagian memotong dan menempel yang memakan waktu sehingga mudah merasa jenuh, serta hasil karya siswa masih kurang rapi karena penyusunan gambar sering keluar dari garis. Temuan ini menjadi dasar bagi peneliti untuk merancang strategi perbaikan pada siklus II agar kreativitas siswa dapat meningkat secara lebih optimal.

C. Pelaksanaan Siklus II

Berdasarkan pelaksanaan siklus I pada pertemuan pertama dan kedua, terlihat adanya peningkatan kreativitas belajar siswa, meskipun peningkatan hasil belajar secara keseluruhan masih tergolong rendah. Kondisi ini mendorong peneliti untuk melanjutkan penelitian ke siklus II, yang juga terdiri dari satu pertemuan, dengan tetap menerapkan model pembelajaran Jigsaw. Siklus lanjutan ini bertujuan untuk memperbaiki keterbatasan yang ditemukan pada siklus I, meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta memaksimalkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

1. Siklus II Pertemuan 1

a. Identifikasi Masalah

Masalah yang muncul pada siklus I akan ditangani dengan memaksimalkan pembelajaran pada siklus II. Peneliti berupaya memperbaiki penerapan model pembelajaran Jigsaw serta meminimalisir berbagai permasalahan yang terjadi di ruang kelas, sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan sangat diperlukan, karena

dapat mendorong peningkatan kreativitas siswa serta mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

b. Perencanaan

Perencanaan pada siklus II ini akan dilaksanakan untuk lebih meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran SBDP, yaitu:

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada materi seni rupa
- 2) Menyiapkan pedoman observasi untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung
- 3) Menyiapkan LKPD yang dikerjakan secara berkelompok
- 4) Menyimpulkan materi yang dipelajari

c. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II tidak banyak berbeda dengan siklus I, perbedaannya terletak pada materi yang dibahas serta perbaikan penerapan model pembelajaran Jigsaw agar siswa lebih mudah mengikuti pembelajaran dan lebih tertarik, sehingga kreativitas siswa dapat meningkat. Peneliti memulai kegiatan dengan memeriksa kehadiran siswa sebagai bentuk disiplin dan perhatian terhadap peserta didik. Selanjutnya, pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan yang meliputi review materi sebelumnya, pemberian pertanyaan pemantik, dan motivasi yang relevan dengan materi yang akan diajarkan. Peneliti kemudian menyampaikan materi menggunakan model pembelajaran Jigsaw dan membagi kembali siswa ke dalam kelompok baru seperti pada siklus I. Setelah kelompok terbentuk, materi disampaikan dengan mengaitkan materi

sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. Selama proses pembelajaran, peneliti membimbing siswa untuk memahami materi dengan menjelaskan konsep terlebih dahulu, kemudian memberikan kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi bersama anggota kelompok masing-masing. Siswa yang kurang memahami materi dibantu oleh teman kelompoknya, sehingga proses pembelajaran mendorong keterbukaan, kerja sama antar siswa, dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi.

Setelah itu, peneliti membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada setiap kelompok untuk dikerjakan secara bersama-sama. Selanjutnya, setiap kelompok mempresentasikan jawaban mereka di depan kelas, sementara kelompok lain diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan dan masukan. Sama seperti pada siklus I, kegiatan ini bertujuan untuk melatih keterampilan diskusi, kerja sama, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Namun, pada siklus II, siswa sudah lebih akrab dengan materi seni rupa dan model pembelajaran Jigsaw, sehingga mereka mampu menyelesaikan permasalahan dengan lebih baik, meskipun terkadang masih kurang konsisten dalam mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan. Setelah seluruh kelompok menyampaikan hasil diskusi, kegiatan dilanjutkan dengan pendalaman materi dan diakhiri dengan pemberian tes individu yang dikerjakan siswa dalam waktu yang telah ditentukan oleh peneliti.

d. Observasi

Hasil pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran materi seni rupa dengan menggunakan model Jigsaw pada siklus II pertemuan pertama

menunjukkan adanya peningkatan semangat dan partisipasi siswa dibandingkan dengan siklus I. Berdasarkan analisis lembar observasi yang terlampir, dari sepuluh indikator yang diamati, delapan indikator telah terlaksana dengan baik, sedangkan dua indikator masih belum tercapai, yaitu: siswa belum mampu menciptakan hasil karya yang berbeda, dan siswa belum dapat mengembangkan atau memperkaya karya teman. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun keterampilan kreativitas siswa telah meningkat, masih diperlukan bimbingan tambahan untuk mendorong mereka menghasilkan karya yang lebih orisinal dan mengembangkan ide dari karya orang lain.

e. Refleksi

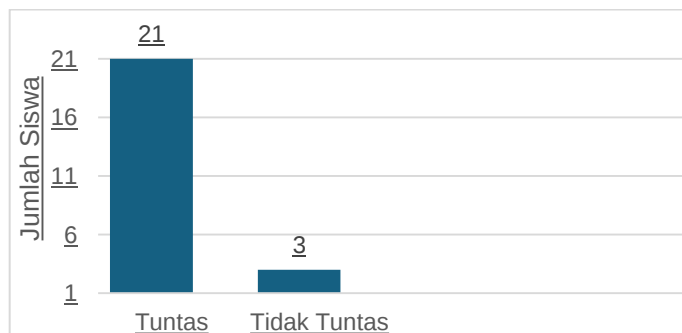
Selama pelaksanaan siklus II, proses penelitian berjalan lebih lancar dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Berdasarkan hasil refleksi, sebagian besar siswa telah terlibat secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Analisis lembar observasi yang terlampir menunjukkan bahwa hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa dikumpul dan kemudian bisa dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel IV. 5 Hasil Nilai Tes Siswa Siklus II Pertemuan 1

No	Nama	Aspek yang diamati										Nilai	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Adan	√	√	√	√	√	√	√	√		√	90	Tuntas
2	Aditya	√	√		√	√	√	√	√	√	√	90	Tuntas
3	Aimar	√	√	√	√		√	√	√		√	80	Tuntas
4	Alfi		√	√	√	√	√	√	√		√	80	Tuntas
5	Annisa		√	√	√	√	√	√	√	√	√	90	Tuntas
6	Aqilah		√	√	√	√	√	√	√	√		80	Tuntas
7	Balqis	√		√	√	√	√	√	√	√	√	90	Tuntas
8	Duwi			√	√	√	√	√	√	√	√	80	Tuntas
9	Evan			√	√	√	√	√	√	√	√	80	Tuntas
10	Gilang	√	√	√	√	√	√	√		√	√	90	Tuntas

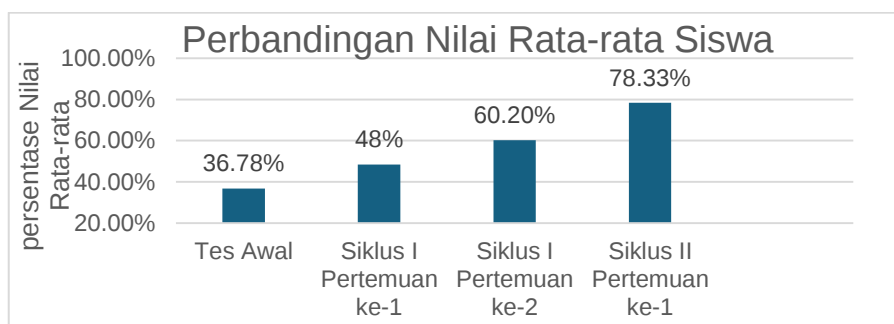
11	Hazwan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	80	Tuntas
12	Izio		√				√	√	√	√	√	60	Tidak Tuntas
13	Hafiz		√	√	√	√	√	√	√	√	√	90	Tuntas
14	Ansor	√		√		√	√	√	√	√	√	80	Tuntas
15	Riski		√	√	√	√		√	√	√	√	80	Tuntas
16	Naira					√	√	√	√			50	Tidak Tuntas
17	Nadiya	√	√	√	√	√	√	√			√	80	Tuntas
18	Nurhaziza		√	-	√	√	√	√	√	√		75	Tuntas
19	Puan			√	√	√	√	√	√	√	√	80	Tuntas
20	Sabrina				√	√		√			√	30	Tidak Tuntas
21	Tania	√	√	√	√	√	√	√	√			80	Tuntas
22	Amri	√	√	√	-		√	√	√	√		75	Tuntas
23	Ami			√	√	√	√	√	√	√	√	80	Tuntas
24	Nisaa		√	√	√	√	√	√	√	√	√	90	Tuntas
Jumlah Nilai												1880	
Rata-rata kelas												78,33%	
Ketuntasan Klasifikasi												87,5%	

Berdasarkan hasil penilaian terhadap 24 siswa pada aspek yang diamati, diperoleh jumlah nilai keseluruhan sebesar 1880 dengan nilai rata-rata kelas 78,33, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dan bahwa pembelajaran telah berlangsung dengan baik. Dari seluruh siswa, 21 siswa atau 87,5% mencapai ketuntasan belajar, sedangkan hanya 3 siswa atau 12,5% yang belum tuntas, sehingga ketuntasan klasikal mencapai 87,5%, telah melampaui standar ketuntasan minimal 75% yang ditetapkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan pada pertemuan ini berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam aspek yang dinilai dan secara keseluruhan telah memenuhi kriteria ketuntasan klasifikasi dilihat dari grafik di bawah ini.



Gambar IV. 4
Grafik Jumlah Kreativitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I

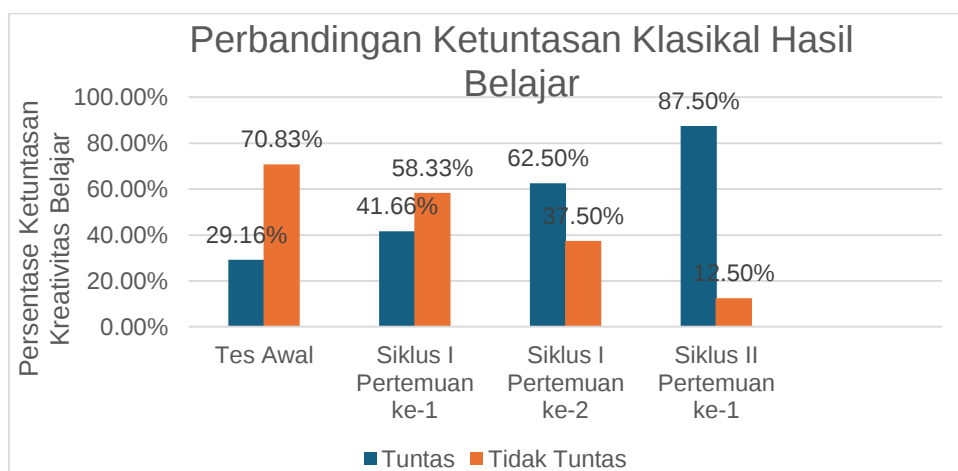
Grafik tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pertemuan ini didominasi oleh siswa yang mencapai ketuntasan. Terlihat bahwa sebanyak 21 siswa dinyatakan tuntas, sedangkan hanya 3 siswa yang tidak tuntas. Perbandingan yang sangat signifikan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memenuhi standar ketuntasan yang ditetapkan, sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dilihat dari perbandingan nilai Rata-rata siswa di bawah ini..



Gambar IV. 5
Diagram Nilai Rata-rata Kreativitas Belajar Siswa

Grafik tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata siswa dari tes awal hingga siklus II pertemuan pertama. Pada tes awal, nilai rata-rata siswa hanya mencapai 36,78%, kemudian

meningkat menjadi 48% pada siklus I pertemuan pertama, dan terus naik menjadi 60,20% pada siklus I pertemuan kedua. Peningkatan ini semakin menonjol pada siklus II pertemuan pertama dengan nilai rata-rata mencapai 78,33%, yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang diterapkan secara bertahap mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara efektif. Dilihat pada perbandingan di bawah ini.



Gambar IV. 6
Diagram Hasil Tes Ketuntasan Klasikal Siswa

Berdasarkan hasil analisis tersebut peneliti melihat adanya peningkatan kreativitas belajar siswa melalui media komik untuk meningkatkan kreativitas belajar SBDP siswa kelas V SD Negeri 200118 Sadabuan sehingga penelitian ini hanya sampai siklus II dan tidak perlu lagi dilakukan Tindakan- Tindakan untuk pertemuan selanjutnya.

Dari sepuluh indikator yang diamati pada pertemuan pertama siklus II, delapan indikator terlaksana dengan baik, sedangkan dua indikator masih belum tercapai. Indikator yang belum terlaksana meliputi: siswa belum mampu menciptakan ide atau hasil karya yang berbeda, karena masih terfokus pada satu objek dan enggan memunculkan ide dari bahan lain serta

siswa belum dapat mengembangkan atau memperkaya karya teman, karena masih mencontoh hasil karya teman sendiri. Meskipun demikian, pencapaian indikator yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan secara keseluruhan menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai, sehingga penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya, hanya sampai di siklus II pertemuan 1.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Kreativitas Siswa

Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa ide, gagasan, maupun karya nyata, yang relatif berbeda dari yang sudah ada sebelumnya. Berdasarkan Tindakan yang dilakukan, peneliti mengamati bahwa dengan penerapan model pembelajaran *jigsaw* pada materi Seni Rupa terlihat dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Peningkatan kreativitas siswa yang dibuktikan dengan LKPD kreativitas pada tabel berikut:

Tabel IV. 6 LKPD Kreativitas Siswa Pada Siklus II

Kategori LKPD		
LKPD Kreativitas Siswa Pada Siklus II		
Aspek	Jumlah	Persentase
Sangat kreatif (100)	0	0
Kreatif (80)	21	87,5
Cukup kreatif (60)	3	12,5
Kurang kreatif (40)	0	0
Sangat kurang kreatif (20)	0	0
Rata- rata	87,5	

Berdasarkan hasil LKPD tersebut peneliti melihat adanya keberhasilan peningkatan kreativitas siswa melalui penerapan model pembelajaran *jigsaw*

model pembelajaran *jigsaw* pada materi Seni Rupa. Berikut perbandingan jumlah siswa yang tuntas dan yang tidak tuntas

Tabel IV. 7 Hasil Kreativitas Belajar Siswa Siklus II

No	Kategori	Siklus II	
		Jumlah	Presentase
1.	siswa yang tidak tuntas	3	12,5%
2.	Siswa yang tuntas	21	87,5%
Total		24	100%

Hasil kemampuan tes siswa pada siklus II dapat juga dibuat pada diagram lingkaran berikut ini:



Gambar IV. 7 Diagram Hasil Kreativitas Belajar Siswa Siklus II

Hasil kreativitas siswa pada nilai rata-rata untuk test pada siklus II sangat baik dan meningkat dari sebelumnya. Dari hasil nilai test didapat bahwa, nilai rata- rata hasil kreativitas siswa adalah 87,5 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah adalah 30.

Hasil kreativitas pada siklus II dapat disimpulkan sudah mencapai indikator keberhasilan Tindakan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, tidak akan dilakukan Kembali pertemuan kegiatan pembelajaran, siklus penelitian berhenti pada siklus II pertemuan I.

a. Perbandingan Pra siklus, Siklus I, dan Siklus II

Dalam penelitian ini, analisis perbandingan hasil dari Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II. Untuk melihat perbandingan peningkatan kreativitas belajar siswa.

1) Pra Siklus

Hasil pra siklus menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai kreativitas belajar yang diharapkan. Hal ini terlihat dari ketidakmampuan siswa mengemukakan ide, kurangnya keaktifan dalam diskusi, dan hasil tes yang berada di bawah KKM sebesar 75.

2) Siklus I

Pada siklus I, terjadi peningkatan dibanding pra siklus. Namun, masih terdapat beberapa kendala seperti sebagian siswa masih pasif dalam diskusi kelompok, dan belum semua siswa berani mengemukakan pendapat. Hasil kreativitas meningkat menjadi 60,20%.

3) Siklus II

Perbaikan yang dilakukan pada siklus II menunjukkan hasil yang lebih baik. Siswa lebih aktif, berani bertanya, mengemukakan ide, dan terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Ketuntasan klasikal mencapai 87,5%, dan nilai rata-rata meningkat menjadi 87,5%.

b. Analisis Faktor Pendukung dan Penghambat

1) Faktor Pendukung:

- a) Antusiasme siswa yang meningkat seiring penggunaan model Jigsaw.
- b) Dukungan guru kelas yang aktif membantu jalannya penelitian.

c) Media dan LKPD yang menarik sehingga memudahkan siswa memahami materi.

d) Lingkungan kelas yang kondusif.

2) Faktor Penghambat:

a) Waktu pembelajaran yang terbatas.

b) Masih ada beberapa siswa yang kurang percaya diri.

c) Perbedaan kemampuan akademik antar siswa yang cukup signifikan.

d) Keterbatasan fasilitas seperti alat peraga atau bahan praktek.

c. Respon Siswa terhadap Model Pembelajaran Jigsaw

Respon siswa terhadap model pembelajaran Jigsaw sangat positif.

Berdasarkan wawancara tidak formal dan observasi selama proses belajar, sebagian besar siswa mengaku lebih senang dengan model pembelajaran ini karena:

1) Tidak hanya mendengarkan guru, tetapi juga berdiskusi dengan teman.

2) Menjadi lebih berani menyampaikan pendapat.

3) Merasa lebih mudah memahami materi karena saling menjelaskan dengan anggota kelompok.

4) Pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

d. Dokumentasi dan Visualisasi Pembelajaran

Dalam proses penelitian ini, peneliti juga melakukan dokumentasi berupa foto-foto kegiatan pembelajaran dengan model Jigsaw, seperti:

1) Kegiatan diskusi kelompok.



2) Presentasi hasil diskusi kelompok.





3) Siswa saat mengerjakan LKPD secara kolaboratif.





4) Guru membimbing siswa dalam memahami materi.



e. Indikator terhadap Kreativitas Siswa

Kreativitas siswa dilihat dari beberapa indikator yang berkembang pesat, antara lain:

- 1) Rasa Ingin Tahu: Siswa mulai aktif bertanya mengenai materi yang belum dipahami.
- 2) Kemampuan Berimajinasi: Terlihat saat siswa membuat rancangan gambar atau karya seni.

- 3) Berani Mengemukakan Pendapat: Diskusi kelompok menjadi lebih hidup.
- 4) Menghasilkan Gagasan Baru: Dalam proses diskusi, muncul berbagai ide menarik dari siswa terkait materi seni rupa.

f. Implikasi Praktis dari Penelitian

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa model pembelajaran Jigsaw dapat:

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran seni budaya dan prakarya.
- 2) Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa.
- 3) Mendorong kerja sama dan kolaborasi antar siswa.
- 4) Dapat menjadi model pembelajaran alternatif yang efektif untuk diterapkan pada mata pelajaran lain.

Model ini terbukti meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran tersebut dengan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Lebih jauh lagi, model *Jigsaw* menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa; siswa menjadi lebih berani mengemukakan pendapat karena diskusi kelompok berlangsung lebih dinamis, serta mampu menghasilkan gagasan-gagasan baru dan ide-ide menarik terkait seni rupa melalui diskusi tersebut. Selain itu, penerapan model *Jigsaw* mendorong kerja sama dan kolaborasi antar siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kooperatif. Dengan keunggulan-keunggulan tersebut, model pembelajaran *Jigsaw* layak

dijadikan alternatif model pembelajaran yang efektif untuk mata pelajaran lain di sekolah.

E. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terkait permasalahan yang diteliti, peneliti menyimpulkan bahwa proses pelaksanaan penelitian ini telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang terdapat dalam skripsi dengan penuh kehati-hatian. Namun demikian, peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak lepas dari kekurangan dan kesalahan yang mungkin terjadi, yang sebagian besar disebabkan oleh keterbatasan peneliti. Keterbatasan tersebut antara lain:

1. Keterbatasan Waktu

Penelitian ini dibatasi oleh waktu yang tersedia. Oleh karena itu, peneliti hanya fokus pada aspek-aspek yang relevan dan berhubungan langsung dengan tujuan penelitian.

2. Keterbatasan Kemampuan

Peneliti menyadari keterbatasan dalam hal pengetahuan dan kemampuan ilmiah. Namun demikian, peneliti berusaha semaksimal mungkin untuk melaksanakan penelitian sesuai kemampuan diri dan dengan bimbingan dari dosen pembimbing.

3. Keterbatasan Materi dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini terbatas pada materi Seni Rupa untuk siswa kelas V pada semester ganjil dan dilaksanakan di SD Negeri 200118 Sadabuan, sehingga hasil penelitian hanya mencerminkan kondisi di lingkungan tersebut.

4. Keterbatasan Biaya

Keterbatasan biaya menjadi faktor penghambat dalam pelaksanaan penelitian. Beberapa kegiatan yang memerlukan dana tambahan tidak dapat dilakukan sepenuhnya. Meskipun demikian, keterbatasan ini memberikan pengalaman dan pelajaran tersendiri bagi peneliti.

Dengan demikian keterbatasan dalam penelitian ini dapat dikatakan sebagai kekurangan dari penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti di SD Negeri 200118 Sadabuan. Meskipun demikian banyak hambatan dan tantangan dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti bersyukur karena penelitian ini dapat terselesaikan dengan lancar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan penerapan model pembelajaran Jigsaw dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), khususnya materi Seni Rupa di kelas V SD Negeri 200118 Sadabuan.

Peningkatan kreativitas siswa terlihat dari hasil pengukuran pada setiap siklus. Pada tahap awal, hanya beberapa siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal sebesar 75. Hasil tes kreativitas siswa pada pra Siklus menunjukkan bahwa 7 siswa tuntas, dengan ketuntasan klasikal sebesar 29,16%. Setelah penerapan model Jigsaw:

Siklus I, Pertemuan 1: 10 siswa tuntas, ketuntasan klasikal 41,66%.

Siklus I, Pertemuan 2: 15 siswa tuntas, ketuntasan klasikal 62,5%.

Siklus II, Pertemuan 1: 21 siswa tuntas, ketuntasan klasikal 87,53%.

Jika dibandingkan antara siklus I dan siklus II, terjadi peningkatan signifikan, di mana ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 62%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 87%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Jigsaw efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa.

B. Implikasi Hasil Penelitian

1. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian ini memperkuat teori bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif, khususnya model Jigsaw, dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa. Penerapan Jigsaw memberikan kesempatan bagi siswa untuk berperan aktif, saling bertukar informasi, dan bertanggung jawab terhadap bagian tugasnya, sehingga mendorong terbentuknya ide-ide baru dalam proses belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial, kolaborasi, dan keterlibatan langsung siswa secara teoritis mampu memunculkan kreativitas belajar yang lebih optimal dibandingkan pembelajaran yang bersifat konvensional.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi guru dan calon guru dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat, khususnya pada mata pelajaran SBDP. Penerapan model Jigsaw dapat membantu guru memperbaiki proses pengajaran dengan menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan kolaboratif, sehingga siswa tidak hanya memahami materi tetapi juga mampu menghasilkan karya secara mandiri. Dengan demikian, guru diharapkan dapat lebih mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran kooperatif seperti Jigsaw untuk meningkatkan kreativitas, keterlibatan, dan ketuntasan belajar siswa.

C. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas, dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa, maka dapat disarankan sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran Jigsaw dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), disesuaikan dengan materi yang diajarkan, guna meningkatkan kreativitas dan partisipasi aktif siswa.

2. Bagi Sekolah

Kepala sekolah dianjurkan untuk lebih memperhatikan kinerja guru dan memberikan dukungan yang memadai, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah secara keseluruhan.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan terdorong untuk belajar secara lebih aktif tanpa merasa terbebani, sehingga dapat mengembangkan kreativitas dan memperoleh manfaat maksimal dari setiap pengalaman belajar yang diperoleh.

DAFTAR PUSTAKA

- Albina, M., dkk. (2022). Model pembelajaran di abad ke-21. *Universitas Dharmawangsa*, 16(4), 950.
- Angga Putra. (2019). *Penerapan model kooperatif tipe Jigsaw untuk sekolah dasar*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Andi Prastowo, Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu,(Jakarta: Prenada Media Group, 2019).
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan instrumen penelitian dan penilaian program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Asriana Harahap. (2018). Implementasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran tematik kelas III SDIT Darul Hasan Padangsidimpuan. *Jurnal Pendidikan madrasah ibtidaiyah*. VOL. 1,(Thn, Juni 2018)
- Asrul, dkk. (2015). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.
- Awaluddin Sitorus, & Hafni, Andriani Harahap. (2019). *Gerakan inovasi mendidik berkarakter*. Lampung: Swalova Publishing, CV Perahu Litera Group.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (n.d.). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*.
- Candra Wijaya, A., Jein, A., & Sanusi, M. (2020). Strategi kepala sekolah dalam mempersiapkan pelaksanaan UNBK di SMK Al-Azis Kabupaten Labuhan Batu. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam dan Keagamaan*, 4(1).
- Dakhi, O. (2022). Implementasi model pembelajaran cooperative problem solving untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar. *Educativo: Jurnal Pendidikan*.
- Depdikbud, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka, 2002).
- Dewi Restanti, Pengembangan Media Pembelajaran Seni Kriya Menggunakan Bahan Bekas Pada Mata Pelajaran SBDP Kelas IV SDN Doropa Ayung 01 Kabupaten Pati, Skripsi, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2017).
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*, 4(2), Desember.

- Fitria, Y. (2020). *Pengembangan model pembelajaran PBL berbasis digital untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan literasi sains*. Yogyakarta: Deepublish.
- Firdaus, F.M., Lubis, M.A., Razak, A,& Azizan, N. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas di SD/MI* (Vol. 1). Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Hamzah B. Uno, & Mohammad, N. (2011). *Belajar dengan pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasbi, I., Sari, D. C., & Isnaini, L. (2021). *Pengembangan peserta didik: Tinjauan teori dan praktis*. Bandung: Widina Media Utama.
- Jyanty, N. (2016). Meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran seni budaya dan keterampilan dengan teknik menggambar siluet pada siswa kelas V SD. (Skripsi, Universitas Negeri Jakarta).
- Kenedi. (2017). Pengembangan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 333.
- Lubis, N. A., & Harahap, H. (2016). Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. *Jurnal As-Salam*, 1(1), Mei–Agustus.
- Lubis, M. A, Hamidah, & Azizan, N. (2022). *Model- model pembelajaran PPKN di SD/ MI: Teori dan implementasinya untuk mewujudkan Pelajaran Pancasila*. Yogyakarta: Samudra Biru
- Masluchah, Y. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Nana Sudjana. (2010). *Cara belajar siswa aktif dalam proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nana Sudjana. (2019). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Nadiya Hariyani Silalahi, Upaya Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar IPA dengan Menggunakan Metode Outdoor Study pada Siswa Kelas III SD Negeri 101503 Hutatonga Kecamatan Angkola Muaratais Tapanuli Selatan, Skripsi, (Padangsidimpun: UIN SYAHADA, 2023).
- Nia Afriyani. (2020). Upaya meningkatkan kreativitas belajar pada mata pelajaran SBdP melalui metode drill siswa kelas V MIN 1 Metro. (Skripsi, IAIN Metro Lampung).

- Nurhayani, dkk. (2024). Strategi belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2).
- Nurkholis. (2013). Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 26.
- Peni Husna, Gandamana, A., & Farihah. (2017). Pengembangan kreativitas anak usia dini dalam keluarga. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 15, Desember.
- Rohani. (2017). Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui media bahan bekas. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), Desember.
- Sitorus, A., & Harahap, A. H. (2019). *Gerakan inovasi mendidik berkarakter*. Lampung: Swalova Publishing, CV Perahu Litera Group.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (n.d.). *Belajar* (Ed. ke-3). Jakarta: Asdi Maha Satya.
- Sormin, M. A. (2016). Upaya meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa melalui pembelajaran cooperative learning tipe Jigsaw di SMKN 1 Padang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1).
- Suharmi, dkk. (2017). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suyitno, dkk. (2006). *Dasar-dasar penelitian*. Surabaya: ELKAF.
- Wijaya, C., Jein, A., & Sanusi, M. (2020). Strategi kepala sekolah dalam mempersiapkan pelaksanaan UNBK di SMK Al-Azis Kabupaten Labuhan Batu. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam dan Keagamaan*, 4(1).
- Yanti Fitria. (2020). *Pengembangan model pembelajaran PBL berbasis digital untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan dan literasi sains*. Yogyakarta: Deepublish.
- Yeti Suryani. (2018). Peningkatan kreativitas belajar siswa kelas IV SD Negeri 93 Kaur pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan dengan materi membuat kerajinan tangan dari kardus bekas dan botol minuman bekas. (Skripsi, IAIN Bengkulu).

DOKUMENTASI



**Lokasi sekolah sd negeri 200118 sadabuan
(10 Juni 2025)**



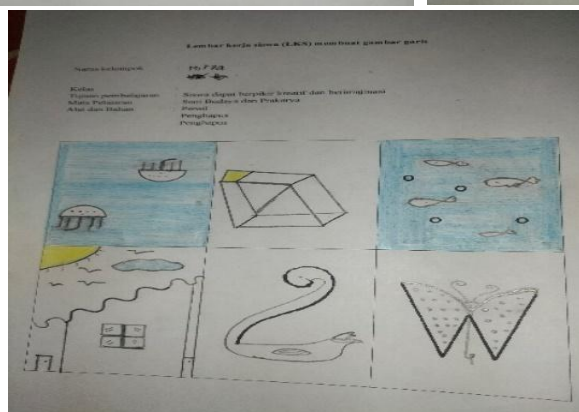
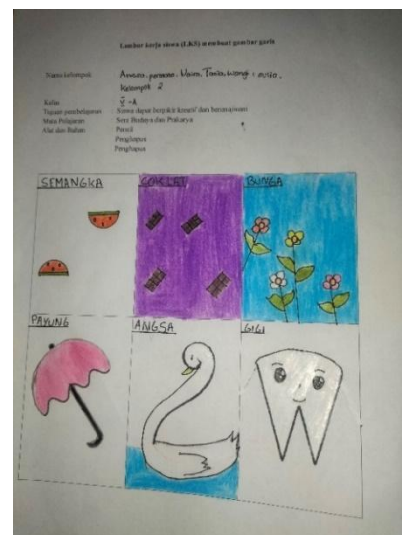
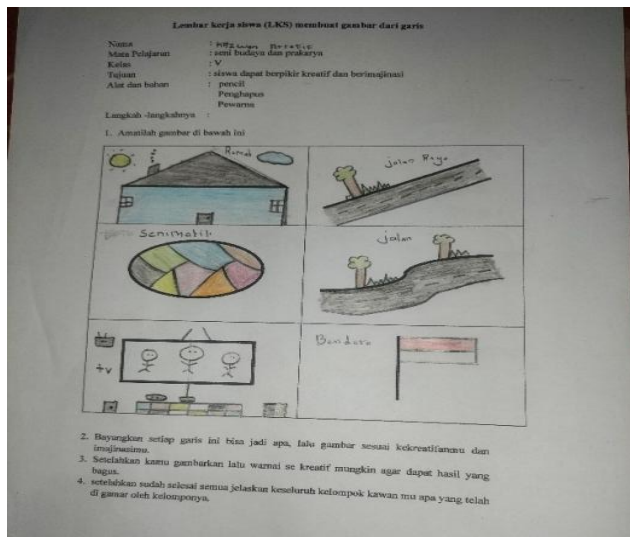
**Guru menjelaskan materi tentang seni rupa
(14 Juni 2025)**



**Guru membagi siswa dalam kelompok
(18 Juni 2025)**



Siswa bekerja sama dengan kelompoknya
(23 Juni 2025)



Hasil karya senirupa siswa kelas V
(24 Juni 2025)



PEMERINTAHAN KOTA PADANGSIDIMPUAN
DINAS PENDIDIKAN DAERAH KOTA PADANGSIDIMPUAN
SD NEGERI 200118 PADANGSIDIMPUAN
JL. H.M.SYUKUR SORITUA HARAHAP NO.21 SADABUAN
KEC.PADANGSIDIMPUAN UTARA

SURAT KETERANGAN

Nomor : 400.3.5/10/SD118/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Hj. YUSHANIFAH HARAHAP, S.Pd
NIP	: 19690709 199103 2 004
Pangkat/ Golongan	: Pembina Tk. I / IVb
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SDN 200118 Padangsidimpuan

Menerangkan dengan bahwa naman ama tersebut dibawah ini :

Nama	: Darnysah Siregar
NPM	: 2120500141
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat	: JLN. ST. M. Arif Gg. Lurah

Bahwa Mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan Penelitian di SD Negeri 200118 Padangsidimpuan. Pada tanggal 11 Juni 2025 dengan judul :

"Upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa menggunakan model pembelajaran jigsaw pada mata pelajaran SDBP siswa kelas V SD Negeri 200118 Sadabuan Kota Padangsidimpuan"

Demikian Surat Keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Kepala Sekolah Sd Negeri 200118
Padangsidimpuan

Hj. YUSHANIFAH HARAHAP, S.Pd
19690709 199103 2 004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faksimile (0634) 24022

Nomor : 2549 /Un.28/E.1/TL.00.9/ 05 /2025

28 Mei 2025

Lampiran : -

Hal : Izin Riset

Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 200118 Sadabuan Kota Padangsidempuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Darnysah Siregar

NIM : 2120500141

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : JLN. ST. M. Arif Gg. Lurah

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Upaya meningkatkan kreativitas belajar siswa menggunakan model pembelajaran *jigsaw* pada mata pelajaran SBDP siswa kelas V SD Negeri 200118 Sadabuan Kota Padangsidempuan" Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin Riset penelitian dengan judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang akademik dan

Kelembagaan



Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A.
NIP. 19801224 200604 2 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : B 1642/Un.28/E.1/PP. 00.9/16/2025
Lamp : -
Perihal : Pengesahan Judul dan Penunjukan
Pembimbing Skripsi

7 Mei 2025

Yth:

1. Drs. H. Abdul Sattar Daulay, M.Ag
2. Rahmadani Tanjung, M.Pd

(Pembimbing I)
(Pembimbing II)

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa dibawah ini sebagai berikut:

Nama : Darnysah Siregar
NIM : 2120500141
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Penggunaan Model Pembelajaran *Jigsaw* Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 200118 Sadabuan Kota Padangsidempuan

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Nomor 400 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Tadris/Pendidikan Matematika, Tadris/Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Arab, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut diatas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II Penelitian Skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui
an Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A
NIP.19801224 200604 2 001

Ketua Program Studi PGMI

Nursyidah, M.Pd
NIP.19770726 200312 2001