



Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw Berbantuan Media *Puzzle* Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V pada Materi Warisan Budaya

Nur Alya Tiara¹, Maha Putra¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keguruan dan Tarbiyah, Universitas Pelita Bangsa

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3316>

Article Info

Received : August, 12th 2026

Revised : August, 31st 2026

Accepted: September, 11th 2026

Correspondence:

Phone: +6289531432541

Abstrak: This study aimed to determine the effect of the Jigsaw Cooperative Learning model assisted by interactive puzzle media on students' creative thinking skills in learning cultural heritage. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group design. The sample consisted of 89 fifth-grade students at SDN Sukadami 02, including 46 students in the experimental class and 43 students in the control class. The results showed that the average pretest scores were 50.27 in the experimental class and 54.65 in the control class. The Independent Sample T-Test produced a significance value of 0.062, indicating no significant difference in students' initial abilities. After the treatment, the average posttest score of the experimental class increased to 94.67, while the control class reached 90.64. The Mann-Whitney U test showed a significance value of <0.001, indicating a significant difference between the two classes. The average N-Gain score was 0.9043 for the experimental class and 0.7894 for the control class, both categorized as high. The Mann-Whitney U test for N-Gain also obtained a significance value of <0.001. Therefore, the Jigsaw Cooperative Learning model assisted by interactive puzzle media significantly improved students' creative thinking skills in learning cultural heritage.

Kata Kunci: Cooperative Learning; Jigsaw; Interactive Puzzle; Creative Thinking; Cultural Heritage

Citation: Tiara, N. A., & Putra, M. (2026). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Berbantuan Media Puzzle Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V pada Materi Warisan Budaya. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3316>

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan berbagai kemampuan yang dibutuhkan siswa untuk menghadapi perkembangan zaman. Proses pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga perlu mengembangkan kemampuan berpikir, keterampilan sosial, dan kreativitas siswa. Mulyadi et al. (2025) menjelaskan bahwa pendidikan berperan dalam membimbing, mengasah, dan meningkatkan kemampuan siswa. Sejalan dengan itu, Sunaryati et al. (2025) menyatakan bahwa kompetensi abad ke-21

menjadi bagian penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi perkembangan dan tuntutan kehidupan yang semakin kompleks. Salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan sejak pendidikan dasar adalah kemampuan berpikir kreatif.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan menghasilkan gagasan, melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang, serta menemukan alternatif penyelesaian yang beragam dan orisinal. Qomariyah dan Subekti (2021) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat dilihat

melalui kemampuan siswa dalam menghasilkan berbagai ide dalam menghadapi suatu permasalahan. Rohman dan Syifa (2023) mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat diidentifikasi melalui empat indikator, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Keempat indikator tersebut digunakan dalam penelitian ini sebagai dasar untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pembelajaran IPAS pada jenjang sekolah dasar, khususnya aspek sosial, memiliki keterkaitan yang erat dengan kehidupan siswa. Materi mengenai warisan budaya tidak hanya menuntut siswa untuk mengetahui berbagai jenis budaya Indonesia, tetapi juga memahami makna, asal-usul, karakteristik, serta upaya pelestariannya. Hopeman et al. (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran IPS di sekolah dasar perlu memberikan pengalaman yang bermakna agar siswa dapat memahami berbagai fenomena sosial yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran materi warisan budaya seharusnya tidak hanya dilakukan melalui penjelasan guru, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati, berdiskusi, bertukar informasi, dan mengembangkan gagasan.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Sukadami 02, proses pembelajaran IPAS aspek sosial masih cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan media gambar. Siswa terlihat kurang aktif dan kurang antusias ketika pembelajaran berlangsung. Hasil kuesioner awal kemampuan berpikir kreatif juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori kurang kreatif dan tidak kreatif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih perlu dikembangkan melalui pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan kolaboratif.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw*. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dalam kelompok asal dan kelompok ahli. Setiap siswa memiliki tanggung jawab untuk memahami bagian materi tertentu dan menyampaikannya kembali kepada anggota kelompok asal. Menurut Billa et al. (2023), model *Jigsaw* dapat mendorong aktivitas siswa dalam pembelajaran IPAS melalui kerja sama dan pembagian tanggung jawab dalam kelompok. Mustikawati dan Nurhikma (2025) juga menjelaskan bahwa penerapan *Jigsaw* dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi, menyampaikan gagasan, mendengarkan, dan bekerja sama.

Model *Jigsaw* menjadi lebih optimal apabila didukung oleh media pembelajaran yang sesuai. Fadilah et al. (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk

mendukung proses pembelajaran agar berjalan lebih efektif. Harsiwi dan Arini (2020) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memberikan pengaruh positif terhadap proses belajar siswa. Media yang bersifat konkret dan interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik serta mendorong keterlibatan siswa.

Media *puzzle* interaktif merupakan salah satu media yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran tersebut. *Puzzle* mengharuskan siswa mengamati, mencari hubungan antarpotongan, menentukan posisi yang tepat, dan menyusun potongan hingga menjadi gambar yang utuh. Yunitasari dan Pratiwi (2025) menyatakan bahwa media *puzzle* memiliki potensi untuk merangsang pemikiran kreatif siswa karena siswa perlu menggunakan strategi dan imajinasi dalam menyelesaikan susunan *puzzle*. Putri et al. (2024) juga menunjukkan bahwa media *puzzle* interaktif dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan *puzzle* dalam pembelajaran IPAS juga didukung oleh penelitian Saripah dan Putra (2025). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPAS dapat membantu meningkatkan fokus siswa serta mengembangkan kemampuan berpikir melalui kegiatan menyusun potongan gambar menjadi bentuk yang utuh. Dengan demikian, penggunaan *puzzle* memiliki relevansi yang kuat dengan kebutuhan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pelaku aktif dalam proses belajar.

Penelitian terdahulu juga memperlihatkan adanya hubungan antara model *Jigsaw*, media *puzzle*, dan kemampuan berpikir kreatif. Mukti (2022) menemukan bahwa penerapan *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa. Asriva et al. (2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan media *puzzle* gambar dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS. Taufiqurahman et al. (2025) juga menemukan adanya pengaruh metode belajar sambil bermain dengan media *puzzle* terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Selain itu, Partiga dan Dhoruri (2024) menunjukkan bahwa penerapan *Jigsaw* yang dipadukan dengan pendekatan pembelajaran tertentu dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan manfaat model *Jigsaw* dan media *puzzle*, penelitian yang secara khusus mengintegrasikan *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* dengan media *puzzle* interaktif pada materi warisan budaya kelas V sekolah dasar masih terbatas. Penelitian ini menghadirkan kebaruan melalui penggabungan model *Jigsaw* dan *puzzle* dalam satu proses pembelajaran. Siswa tidak

hanya mempelajari materi dalam kelompok ahli, tetapi juga kembali ke kelompok asal untuk menjelaskan materi, menyusun *puzzle* warisan budaya, dan mempresentasikan hasilnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan setelah perlakuan serta mengetahui pengaruh model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* berbantuan media *puzzle* interaktif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada materi warisan budaya.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment*. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* berbantuan media *puzzle* interaktif, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan model konvensional.

Penelitian dilaksanakan di SDN Sukadami 02 dengan subjek penelitian siswa kelas V. Sampel berjumlah 89 siswa, terdiri atas 46 siswa kelas VA sebagai kelas eksperimen dan 43 siswa kelas VB sebagai kelas kontrol. Instrumen utama penelitian berupa tes kemampuan berpikir kreatif. Instrumen disusun dalam bentuk soal uraian berdasarkan empat indikator kemampuan berpikir kreatif, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Instrumen terlebih dahulu melalui validasi isi oleh validator sebelum digunakan dalam penelitian. Hasil validasi instrumen memperoleh rata-rata skor 4,00 dengan persentase 100% dan dinyatakan sangat valid serta layak digunakan setelah revisi.

Pengumpulan data dilakukan melalui *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum perlakuan, sedangkan *posttest* diberikan setelah pembelajaran untuk mengetahui perubahan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen dilakukan selama tiga pertemuan. Tahapan pembelajaran *Jigsaw* dimulai dengan pembentukan kelompok asal, pembagian submateri, pembentukan kelompok ahli, diskusi kelompok ahli, kembali ke kelompok asal melalui tutor sebaya, penyusunan *puzzle*, presentasi kelompok, serta evaluasi dan penguatan materi.

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Uji prasyarat meliputi uji normalitas dan homogenitas. Perbedaan kemampuan awal dianalisis menggunakan *Independent Sample T-Test*, sedangkan perbedaan hasil *posttest* dan

peningkatan kemampuan berdasarkan *N-Gain* dianalisis menggunakan *Mann-Whitney U* karena data *posttest* tidak memenuhi asumsi normalitas.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif dihitung menggunakan *N-Gain*. Nilai *N-Gain* digunakan untuk melihat tingkat peningkatan kemampuan berdasarkan perbedaan skor *pretest* dan *posttest*.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Kondisi Awal Kemampuan Berpikir Kreatif

Hasil pengukuran awal menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih perlu ditingkatkan. Hasil kuesioner awal yang diberikan kepada 46 siswa kelas VA dan 43 siswa kelas VB menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori kurang kreatif dan tidak kreatif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran sebelumnya belum sepenuhnya memberikan ruang kepada siswa untuk menyampaikan ide, mengembangkan gagasan, serta menyelesaikan permasalahan dengan berbagai cara.

Temuan tersebut sejalan dengan Damaiyanti et al. (2023) yang menemukan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPS masih menghadapi kendala ketika pembelajaran didominasi oleh pendekatan yang berpusat pada guru. Rahmawati et al. (2023) juga menunjukkan bahwa kurangnya keterlibatan siswa dan dukungan media pembelajaran yang interaktif dapat menyebabkan kemampuan berpikir kreatif belum berkembang secara optimal.

Kondisi tersebut menjadi dasar pemilihan model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* berbantuan media *puzzle* interaktif. Model *Jigsaw* memungkinkan siswa memiliki tanggung jawab terhadap bagian materi tertentu, sedangkan *puzzle* memberikan pengalaman konkret melalui kegiatan menyusun dan mengamati gambar. Kombinasi keduanya memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui interaksi, diskusi, dan aktivitas langsung.

1. Keterlaksanaan model *jigsaw* berbantuan *puzzle*

Kelayakan Penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* berbantuan media *puzzle* interaktif pada kelas eksperimen terlaksana sesuai dengan sintaks yang telah direncanakan. Tahapan tersebut meliputi pembentukan kelompok asal, pembagian media dan submateri, pembentukan kelompok ahli, diskusi kelompok ahli, kembali ke kelompok asal melalui tutor sebaya, penyusunan *puzzle*, presentasi kelompok, serta evaluasi dan penguatan materi. Seluruh tahapan yang diamati dinyatakan terlaksana.

Pada kelompok ahli, siswa mempelajari submateri mengenai warisan budaya benda dan tak

benda, termasuk pengertian, asal-usul, sejarah, makna filosofis, serta cara melestarikannya. Setelah memahami materi, siswa kembali ke kelompok asal untuk menjelaskan pengetahuan yang diperoleh kepada teman. Tahap tersebut membuat siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga berperan sebagai sumber informasi bagi anggota kelompoknya.

Selanjutnya, siswa menyusun potongan *puzzle* secara bersama-sama hingga membentuk gambar yang utuh. Aktivitas tersebut menjadi bagian penting karena siswa harus menggunakan hasil diskusi dan pengetahuan yang telah diperoleh untuk menyelesaikan *puzzle*. Setelah selesai, kelompok mempresentasikan hasil susunan *puzzle* dan menjelaskan warisan budaya yang terdapat pada gambar.

Pelaksanaan tersebut sesuai dengan karakteristik *Jigsaw* yang menekankan pembagian tanggung jawab dan ketergantungan positif antarsiswa. Alkaromi (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran *Jigsaw* melibatkan pembentukan kelompok heterogen, pendalaman materi pada kelompok ahli, tutor sebaya pada kelompok asal, dan evaluasi. Dengan demikian, penerapan *Jigsaw* dalam penelitian ini tidak hanya mengarahkan siswa untuk memahami materi, tetapi juga melatih kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama.

2. Perbedaan Kemampuan berpikir kreatif setelah perlakuan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada kedua kelompok. Pada kelas eksperimen, rata-rata skor *pretest* sebesar 50,27 meningkat menjadi 94,67 pada *posttest*. Sementara itu, pada kelas kontrol, rata-rata skor *pretest* sebesar 54,65 meningkat menjadi 90,64 pada *posttest*.

Tabel 1. Hasil *Pretest & Posttest*

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	50,27	94,67
Kontrol	54,65	90,64

Secara deskriptif, rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan selisih sebesar 4,03 poin. Nilai maksimum kedua kelas sama-sama mencapai 100, sedangkan nilai minimum kelas eksperimen sebesar 68 dan kelas kontrol sebesar 73.

Sebelum perlakuan, hasil *Independent Sample T-Test* memperoleh nilai signifikansi $0,062 > 0,05$, sehingga tidak terdapat perbedaan kemampuan awal yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Setelah perlakuan, data *posttest* tidak berdistribusi normal sehingga digunakan uji *Mann-Whitney U*. Hasil uji memperoleh $U = 535,000$, $Z = -3,773$, dan Sig.

$<0,001$, sehingga terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif yang signifikan antara kedua kelas.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif tidak hanya terjadi karena proses pembelajaran, tetapi pembelajaran pada kelas eksperimen memberikan hasil yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Mukti (2022) yang menunjukkan bahwa model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan kreativitas siswa. Mulyadi et al. (2025) juga menunjukkan bahwa model *Jigsaw* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa sekolah dasar. Selain itu, Silva et al. (2023) menunjukkan bahwa penerapan *Jigsaw* dapat mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kreatif melalui aktivitas kerja sama kelompok.

3. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Berdasarkan N-Gain

Analisis *N-Gain* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 0,9043, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 0,7894. Kedua nilai tersebut berada pada kategori tinggi, tetapi peningkatan kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Tabel 2. Hasil *Pretest, Posttest, N-Gain*

Kelas	<i>N-Gain</i>	Kategori
Eksperimen	0,9043	Tinggi
Kontrol	0,7894	Tinggi

Perbedaan peningkatan tersebut kemudian diuji menggunakan *Mann-Whitney U*. Hasil pengujian memperoleh $U = 449,000$, $Z = -4,462$, dan Sig. $<0,001$. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* berbantuan media *puzzle* interaktif memberikan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Keunggulan pembelajaran pada kelas eksperimen dapat dilihat dari adanya proses pembelajaran yang memungkinkan siswa memperoleh informasi melalui kelompok ahli, menyampaikan kembali informasi tersebut kepada kelompok asal, dan menggunakannya ketika menyusun *puzzle*.

Kegiatan tersebut memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses menghasilkan gagasan, memilih strategi, mengembangkan jawaban, dan menyampaikan hasil pemikiran. Hal ini sesuai

dengan karakteristik kemampuan berpikir kreatif yang digunakan dalam penelitian.

4. Ketercapaian Indikator

Kemampuan berpikir kreatif dalam penelitian ini diukur melalui empat indikator, yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Hasil pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa seluruh indikator mengalami peningkatan dan berada pada kategori tinggi.

Tabel 4. *N-Gain* Kemampuan Berpikir Kreatif

Indikator	<i>N-Gain</i>	Kategori
<i>Fluency</i> (Kelancaran)	0,79	Tinggi
<i>Flexibility</i> (Keluwasan)	0,97	Tinggi
<i>Originality</i> (Keaslian)	0,97	Tinggi
<i>Elaboration</i> (Keterincian)	0,79	Tinggi

Indikator *flexibility* dan *originality* memperoleh *N-Gain* tertinggi, yaitu masing-masing 0,97. Pada indikator *flexibility*, siswa dituntut mampu melihat permasalahan melalui lebih dari satu cara. Sementara itu, *originality* berkaitan dengan kemampuan menghasilkan ide yang unik dan berbeda. Peningkatan tersebut dapat dikaitkan dengan kegiatan diskusi kelompok ahli dan kelompok asal. Siswa tidak hanya menerima satu penjelasan, tetapi memperoleh informasi dari anggota kelompok yang memiliki submateri berbeda. Ketika kembali ke kelompok asal, siswa perlu menyampaikan informasi menggunakan pemahamannya sendiri. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan berbagai gagasan.

Pada indikator *fluency*, *N-Gain* sebesar 0,79 menunjukkan bahwa siswa semakin mampu menghasilkan ide atau jawaban yang relevan. Sementara itu, indikator *elaboration* memperoleh *N-Gain* sebesar 0,79, yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam memberikan penjelasan secara lebih rinci. Keempat indikator tersebut meningkat setelah pembelajaran menggunakan model *Jigsaw* berbantuan *puzzle*.

Rohman dan Syifa (2023) menjelaskan bahwa empat indikator tersebut dapat digunakan untuk mengidentifikasi kemampuan berpikir kreatif siswa. Harahap dan Rumondor (2023) juga menekankan pentingnya kemampuan *fluency* dalam menghasilkan berbagai ide yang relevan. Himmah et al. (2021) menjelaskan bahwa *originality* berkaitan dengan kemampuan menghasilkan gagasan yang unik dan menunjukkan karakteristik pemikiran yang berbeda.

Hasil penelitian juga mendukung temuan Asriva et al. (2024) bahwa penggunaan media *puzzle* dapat membantu meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS. Yunitasari dan Pratiwi (2025) juga menunjukkan bahwa media *puzzle* dapat memberikan stimulus terhadap kreativitas siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia.

5. Pengaruh *Jigsaw* berbantuan *Puzzle Interaktif* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif

Hasil analisis secara keseluruhan menunjukkan bahwa model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* berbantuan media *puzzle* interaktif memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Pengaruh tersebut ditunjukkan oleh adanya perbedaan *posttest* yang signifikan serta perbedaan peningkatan *N-Gain* yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penggunaan *Jigsaw* membuat siswa memiliki tanggung jawab terhadap materi yang dipelajari. Setiap siswa harus memahami submateri dalam kelompok ahli dan menjelaskannya kembali kepada anggota kelompok asal. Situasi tersebut menciptakan ketergantungan positif dan mendorong siswa untuk aktif berkomunikasi. Khoerunnisa et al. (2025) menjelaskan bahwa model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* dapat memberikan ruang kepada siswa untuk belajar secara kolaboratif melalui interaksi dan pembagian tanggung jawab.

Media *puzzle* kemudian memberikan pengalaman konkret untuk menghubungkan informasi yang telah diperoleh dengan gambar warisan budaya. Saripah dan Putra (2025) menemukan bahwa penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran IPAS dapat membantu meningkatkan fokus siswa dan mengembangkan kemampuan berpikir melalui kegiatan menyusun potongan gambar menjadi bentuk utuh. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian ini karena kegiatan menyusun *puzzle* menjadi bagian dari proses belajar, bukan sekadar aktivitas tambahan.

Dengan demikian, kombinasi model *Jigsaw* dan *puzzle* interaktif memiliki keterkaitan yang kuat dengan pengembangan kemampuan berpikir kreatif. Model *Jigsaw* menyediakan struktur kolaboratif, sedangkan *puzzle* memberikan pengalaman visual dan konkret yang menuntut siswa untuk mengamati, menghubungkan, menyusun, dan menjelaskan. Kombinasi tersebut menjadikan pembelajaran warisan budaya lebih aktif dan memberikan kesempatan yang lebih luas bagi siswa untuk mengembangkan gagasan.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Taufiqurrahman et al. (2025) yang menemukan adanya pengaruh penggunaan media *puzzle* melalui aktivitas

belajar sambil bermain terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa. Partiga dan Dhoruri (2024) juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan *Jigsaw* dapat mendukung kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan hasil tersebut, penerapan *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* berbantuan media *puzzle* interaktif dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran IPAS pada materi warisan budaya. Pembelajaran tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menekankan kerja sama, tanggung jawab, komunikasi, dan pengembangan gagasan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diberikan perlakuan antara kelas eksperimen yang menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* berbantuan media *puzzle* interaktif dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 94,67, sedangkan kelas kontrol sebesar 90,64. Hasil uji *Mann-Whitney U* memperoleh nilai Sig. <0,001, sehingga perbedaan tersebut dinyatakan signifikan.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif juga terlihat dari rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,9043 dan kelas kontrol sebesar 0,7894, yang keduanya termasuk kategori tinggi. Namun, peningkatan kelas eksperimen lebih tinggi dan berdasarkan uji *Mann-Whitney U* *N-Gain* diperoleh Sig. <0,001, sehingga terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan antara kedua kelas.

Pada kelas eksperimen, seluruh indikator kemampuan berpikir kreatif mengalami peningkatan tinggi, dengan *N-Gain fluency* sebesar 0,79, *flexibility* sebesar 0,97, *originality* sebesar 0,97, dan *elaboration* sebesar 0,79. Dengan demikian, model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* berbantuan media *puzzle* interaktif terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada materi warisan budaya.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat, kesehatan, dan karunia-Nya sehingga penelitian dan artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Pelita Bangsa, Fakultas Keguruan dan Tarbiyah, serta Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan dukungan selama proses penyelesaian studi.

Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada Bapak Dr. Maha Putra, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, dan dukungan selama proses penyusunan tugas akhir. Terima kasih juga disampaikan kepada Ibu Awalina Barokah, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, serta seluruh dosen yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kepala Sekolah, wali kelas V, serta seluruh siswa SDN Sukadami 02 yang telah memberikan izin, bantuan, dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian. Terima kasih juga disampaikan kepada keluarga dan seluruh pihak yang telah memberikan doa, dukungan, motivasi, serta bantuan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dan artikel ini dapat diselesaikan dengan baik.

Referensi

- Alkaromi. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* untuk meningkatkan kerjasama dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 12(1), 75–84.
- Asriva, N., Suardika, I. K., & Arisanti, W. O. L. (2024). Meningkatkan kreativitas siswa melalui pemanfaatan media *puzzle* gambar dalam pembelajaran IPS kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 11–20.
- Barokah, A., Laelly, T. A., Febriyanti, U., Noviyanti, & Apriliani, F. (2024). Analisis literatur: Strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Social Science Research*, 4(4), 13298–13315.
- Billa, A. S., Faradita, M. N., & Naila, I. (2023). Analisis aktivitas siswa dalam pembelajaran IPAS dari perspektif model kooperatif tipe *Jigsaw* pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(3), 1642–1650.
- Damaiyanti, R., Akbar, M. T., & Prasrihamni, M. (2023). Analisis kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPS kelas 4 SD. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(4), 339–348.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
- Himmah, E. F., Handayanto, S. K., & Kusairi, S. (2021). Potensi berpikir kreatif siswa SMA. *Jurnal*

- Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 6(1), 50-54.
- Khoerunnisa, R., Sa'du, G. A., Fuadah, S. S., & Anasta, N. D. C. (2025). Model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw pada pembelajaran di sekolah dasar. JS (Jurnal Sekolah), 9(2), 205-219.
- Mukti, M. (2022). Penerapan model pembelajaran *Cooperative* tipe Jigsaw untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar. DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 12(2), 385-394.
- Mulyadi, S., Fauziddin, M., Kusuma, Y. Y., Daulay, M. I., & Fadhilaturrahmi. (2025). Penerapan model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw untuk meningkatkan berpikir kritis siswa sekolah dasar kelas V. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(4), 483-491.
- Qomariyah, D. N., & Subekti, H. (2021). Analisis kemampuan berpikir kreatif: Studi eksplorasi siswa di SMPN 62 Surabaya. PENSA E-JURNAL: Pendidikan Sains, 9(2), 242-246.
- Rahmawati, D. P., Rahmawati, F. P., & Widodo. (2023). Penerapan model Jigsaw untuk meningkatkan keaktifan belajar IPS kelas 5 sekolah dasar. Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran, 8(1), 60-70.
- Rohayu, Putra, D. A., & Afiani, K. D. A. (2021). Analisis penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 5(1), 30-46.
- Rohman, A. A., & Syifa, A. M. (2023). Analisis kemampuan berpikir kreatif Guilford berdasarkan gaya berpikir siswa. Journal of Mathematics and Mathematics Education, 5(2), 67-81.
- Saripah, S., & Putra, M. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis puzzle "Sugam" untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(1), 237-246.
- Silva, H., Lopes, J., Morais, E., & Dominguez, C. (2023). Fostering critical and creative thinking through the *Cooperative Learning Jigsaw and Group Investigation*. International Journal of Instruction, 16(3), 261-282.
- Sunaryati, T., Sudharsono, M., Kurnia, I. R., & Rayyan, M. F. (2025). Analisis peran Pendidikan Pancasila dalam mengembangkan kompetensi abad 21 pada siswa sekolah dasar. JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education, 8(2), 336-345.
- Taufiqurahman, Ihsan, & Jannah, M. (2025). Pengaruh metode belajar sambil bermain dengan media *puzzle* pada pembelajaran PPKn untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN 07 Kota Bima. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(3), 346-357.
- Wanti, M. D., Wati, S., Kamal, M., & Afrinaldi. (2023). Penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe Jigsaw oleh guru PAI di SMK Negeri 1 Koto Baru Dharmasraya. Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia, 1(1), 158-171.
- Yunitasari, E., & Pratiwi, E. Y. R. (2025). Pengaruh media *puzzle* terhadap kreativitas belajar siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia di SDN Jantiganggong. EduCurio Journal, 3(3), 583-588.