

## PENERAPAN MODEL PICTORIAL RIDDLE DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS

Ety Kusmiati<sup>1</sup>, Nur Chabibah<sup>2</sup>, Mala Khoiri Rizkiah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>STIT Rakeyan Santang, <sup>2</sup>STIT Rakeyan Santang, <sup>3</sup>STIT Rakeyan Santang

<sup>1</sup>etykusmiati01@gmail.com, <sup>2</sup>nurchabibah2163@gmail.com, <sup>3</sup>malakhoiri@gmail.com

Corresponding author: etykusmiati01@gmail.com

---

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan penerapan model *pictorial riddle* pada pembelajaran IPS. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Mulyasejati II dengan jumlah 19 orang siswa, yang terdiri dari 10 orang siswa laki-laki dan 9 orang siswa perempuan. sumber data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Mulyasejati II, data siswa yang diambil berupa tes hasil belajar. Guru sebagai peneliti berupa aktifitas guru dalam pembelajaran, dan interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil dari penelitian ini bahwa penerapan model *pictorial riddle* (Kunci kesuksesan) dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar kreatifitas siswa. Melalui dua siklus tindakan yaitu siklus ke-1 dan siklus ke-3 keterlibatan siswa secara fisik, emosional, dan social dalam proses pembelajaran baik secara klasikal maupun individual terus mengalami peningkatan. Kemudian berdasarkan hasil ulangan juga mengalami peningkatan hal ini dibuktikan pula dengan jumlah siswa yang mencapai KKM sebelum penelitian dilaksanakan yaitu hanya 19 siswa dengan presentase 39,57%.

Kata kunci: Model Pictorial Riddle, Kreativitas Belajar, IPS.

*Abstract. The purpose of this research is to increase students' learning creativity by applying the pictorial riddle model in social studies learning. Research using Classroom Action Research (CAR). The subjects in this study were all fifth grade students at SD Negeri Mulyasejati II with a total of 19 students, consisting of 10 male students and 9 female students. the source of the data in this classroom action research were all fifth grade students at SDN Mulyasejati II, the student data was taken in the form of a learning achievement test. Teachers as researchers in the form of teacher activities in learning, and interactions between teachers and students in the learning process. The results of this study show that the application of the pictorial riddle model (key to success) in social studies learning can improve student learning outcomes. Through two cycles of action, namely cycle 1 and cycle 3, the involvement of students physically, emotionally and socially in the learning process both classically and individually continues to increase. Then based on the results of the test also experienced an increase, this was also evidenced by the number of students who achieved the KKM before the research was carried out, namely only 19 students with a percentage of 39.57%.*

Keywords: Pictorial Riddle Model, Learning Creativity, Social Studies

---

### A. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan pada pendidikan dasar SD dan SMP. IPS dimaksudkan untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan siswa akan peranan manusia dalam lingkungan fisik maupun lingkungan sosialnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Michaelis dalam (Kusmiati, 2019) yang menyatakan bahwa "IPS dihubungkan dengan manusia dan interaksinya dengan lingkungan fisik dan sosialnya yang menyangkut hubungan kemanusiaan". Kajian IPS tentang manusia dan interaksi dengan lingkungan fisik dijabarkan lagi dalam berbagai ilmu sosial.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Mulyasejati II Kecamatan Ciampel Kabupaten Karawang menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran IPS di

SDN Mulyasejati II Kecamatan Ciampel Kabupaten secara umum siswa tidak termotivasi dan kreatif dalam pembelajaran IPS . Hal itu dapat dilihat dari hasil evaluasi materi aktivitas ekonomi dan sumber daya alam dari 19 orang siswa hanya 7 orang siswa atau 36,8 % yang telah mencapai KKM. Permasalahan tersebut antara lain karena : 1) Kurangnya aktivitas siswa dalam belajar, 2) Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, 3) Kreatifitas belajar siswa masih rendah, 4) Siswa tidak berani menyampaikan ide/gagasan pada guru, 5) Rendahnya nilai ulangan pada pembelajaran IPS.

Permasalahan itu timbul karena : 1) Metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, 2) Suasana monoton di dalam kelas membuat siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, 3) Kurangnya media pembelajaran, 4) Proses pembelajaran masih berpusat pada guru.

Jika permasalahan-permasalahan tersebut tidak segera diatasi maka pembelajaran kurang bermakna bagi siswa. Oleh karena itu sangat dibutuhkan metode pembelajaran yang tepat dalam belajar, agar membuat siswa aktif dan tidak hanya terpaku pada konsep dan materi yang dibacanya. Siswa juga dituntut untuk menghubungkan apa yang diperoleh di kelas dengan kehidupan nyata yang pada dilingkungannya. Metode Pembelajaran yang paling tepat antara lain dengan menggunakan metode Pictorial Riddle.

Sudirman dkk. dalam (Arifudin, 2021) menjelaskan bahwa model Pictorial Riddle merupakan salah satu model untuk mengembangkan motivasi dan minat siswa dalam diskusi kelompok kecil maupun besar, sehingga mereka dilatih untuk berani mengemukakan ide dan gagasan, berfikir kritis dalam memecahkan masalah serta menghargai pendapat teman-temannya. Model Pictorial Riddle menggunakan suatu riddle (gambar teka-teki) dalam pelaksanaannya. Menurut (Haryono, 2013) mengemukakan bahwa “gambar, peragaan, atau ilustrasi yang sesungguhnya dapat digunakan untuk meningkatkan cara berpikir kritis dan kreatif peserta didik”. Melalui gambar tersebut kemudian guru mengajukan pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan yang diajukan ialah pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang ditampilkan. Penerapan model Pictorial Riddle diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa, mempermudah siswa mengingat materi pembelajaran, sehingga proses dan hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat.

Yang menjadi kelebihan dari model Pictorial Riddle menurut (Surya, 2020) adalah sebagai berikut : 1) Membuat siswa lebih memahami konsep-konsep dasar dan dapat mendorong siswa untuk mengemukakan gagasannya. 2) Melalui teka-teki gambar, materi yang diterima oleh siswa lebih tahan lama. 3) Mendorong siswa untuk berpikir kritis. 4) Mendorong siswa untuk dapat berpikir intuitif dan merumuskan hipotesisnya sendiri. 5) Meningkatkan motivasi belajar siswa. 6) Siswa tidak hanya belajar tentang konsep, tetapi siswa juga mengalami proses belajar menemukan konsep tersebut. 7) Meningkatkan rasa tanggung jawab dan komunikasi sosial siswa. 8) Dapat memperkaya dan memperdalam materi yang dipelajari sehingga materi dapat bertahan lama di dalam ingatan.

## B. Kajian Pustaka

### 1. Kreativitas Belajar

James J. Gallagher dalam (Haryono, 2013) mengatakan bahwa “*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her*” (Kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara kedua nya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).

Lebih lanjut Supriadi dalam (Ngalimun, 2013) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukses, diskontinuitas, deferensi, dan integritas antara setiap tahap perkembangan.

Clark Monstakis dalam (Slameto, 2010) mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain. Pada umumnya definisi kreatifitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses, produk, dan *press*, seperti yang diungkapkan oleh Rhodes yang menyebutkan hal sebagai “Four P’S Of Creativity: Person, Process, Press, Pruduct”. Keempat P ini saling berkaitan: Pribadi yang kreatif yang melihatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (*press*) dan lingkungan, akan menghasilkan produk kreatif.

Adapun (Slameto, 2010) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru dan menerapkan dalam pemecahan masalah.

Sementara itu Chaplin dalam (Samsudin, 2011) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat kita simpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat, estetis, fleksibel, integritas, sukses, diskontinuitas, dan diferensi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.

Menurut (Arifudin, 2020) bahwa kreativitas merupakan potensi yang dimiliki setiap manusia dan bukan yang diterima dari luar diri individu. Kreativitas yang dimiliki manusia, lahir bersama lahirnya manusia tersebut. Sejak lahir individu sudah memperlihatkan kecenderungan mengaktualisasikan dirinya. Dalam kehidupan ini kreativitas sangat penting, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia multidimensional sehingga banyak para ahli mengemukakan tentang definisi dari kreativitas.

Menurut (Isnawati, 2015) kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru. Sedangkan menurut (Effendi, 2016), bahwa kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat. Baron dalam (Setyowati, 2016), “Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.” Sesuatu yang baru disini bukan harus sama yang baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi baru atau melihat hubungan-hubungan baru antar unsur data, atau hal-hal yang ada sebelumnya.

Sedangkan menurut (Siagian, 2015) mengatakan bahwa “ Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya yang nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada”.

Kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berfikir, di tandai oleh sukses, diskontinuitas, dan integrasi antara setiap perkembangan.

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat kita simpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat, estetis, fleksibel, integritas, sukses, diskontinuitas, dan diferensiasi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah.

Dari beberapa uraian di atas dapat simpulkan bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dari hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Dari definisi kreativitas dan belajar dapat disimpulkan bahwa pengertian kreativitas belajar adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri berpikir kreatif maupun berpikir afektif, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada dalam belajar.

## 2. Model *Pictorial Riddle*

Model pembelajaran *Pictorial Riddle* merupakan salah satu bagian dari model inkuiiri karena dalam proses pembelajaran menekankan pada kegiatan tanya jawab dan menemukan sendiri sebuah konsep. Proses pembelajaran *Pictorial Riddle* juga menekankan pada pengembangan kemampuan tanya jawab dan menemukan sendiri pada diri siswa melalui sebuah permasalahan. Pada model *Pictorial Riddle*, permasalahan yang harus diselesaikan siswa yaitu berupa gambar *riddle* atau gambar teka-teki yang di dalamnya berisi suatu konsep dari materi yang akan diajarkan, dan penyelesaian masalah dilakukan dengan cara berdiskusi melalui kelompok kecil maupun besar. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Febriana, 2018) bahwa *Pictorial Riddle* adalah salah satu teknik atau metode untuk mengembangkan motivasi dan minat peserta didik di dalam situasi kelompok kecil maupun besar. Gambar, peragaan, atau situasi yang sesungguhnya dapat digunakan untuk meningkatkan cara berpikir kritis dan kreatif peserta didik. Suatu *riddle* biasanya berupa gambar di papan tulis, papan poster, atau diproyeksikan, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan *riddle* tersebut.

Gambar *riddle* atau gambar teka-teki dapat menjadikan proses belajar lebih menarik. Dalam membuat rancangan suatu *riddle*, guru harus mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Memilih beberapa konsep atau prinsip yang akan diajarkan atau didiskusikan
- b. Melukiskan suatu gambar, menunjukkan ilustrasi, atau menggunakan foto (gambar) yang menunjukkan konsep proses, atau ilustrasi
- c. Suatu proses bergantian adalah untuk menunjukkan sesuatu yang tidak sewajarnya, dan kemudian meminta siswa untuk mencari dan menemukan mana yang salah dengan *riddle* tersebut. Misalnya, tunjukkan suatu masyarakat petani di mana semua prinsip ekologi disalahgunakan. Kemudian ajukan pertanyaan kepada siswa mengenai hal-hal apa yang keliru atau salah dalam hubungan dengan segala sesuatu yang telah dilakukan di dalam komunitas tersebut.
- d. Membuat pertanyaan-pertanyaan berbentuk divergen yang berorientasi proses dan berkaitan dengan *riddle* (gambar dan sebagainya) yang akan membantu siswa memperoleh pengertian tentang konsep atau prinsip apakah yang terlibat di dalamnya.

Menurut (Rizkiah, 2018) mengemukakan bahwa Model *Pictorial Riddle* adalah suatu model pembelajaran untuk mengembangkan motivasi dan minat siswa dalam diskusi kelompok kecil maupun besar melalui suatu riddle bergambar di papan tulis, papan poster atau diproyeksikan dari suatu transparasi, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan riddle tersebut. Sedangkan menurut Roestiyah dalam (Arini, 2019) model pembelajaran pictorial riddle disebut juga dengan metode teki-teki bergambar, metode pictorial riddle adalah salah satu teknik untuk mengembangkan motivasi dan perhatian siswa di dalam diskusi kelompok kecil/besar. Gambar, peragaan atau situasi yang sesungguhnya dapat digunakan untuk meningkatkan cara berpikir kritis dan kreatif siswa.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa Model Pictorial Riddle adalah suatu model pembelajaran untuk mengembangkan motivasi dan minat siswa dalam diskusi kelompok kecil maupun besar melalui suatu riddle bergambar di papan tulis, papan poster atau diproyeksikan dari suatu transparasi, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan riddle tersebut.

### 3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan tingkah laku dan kebutuhannya. IPS juga berkenaan dengan cara manusia menggunakan usaha memenuhi kebutuhan materinya, kebutuhan jiwanya, pemanfaatan SDA yang ada, mengatur kesejahteraan pemerintahan, dan lain sebagainya.

Menurut Trianto dalam bahwa (Gianistika, 2020) IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial. (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya). Selanjutnya Djahiri dalam (Nasem, 2019) mengemukakan bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial.

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Mata Pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar berfungsi mengembangkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari yang terus berkembang sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih. Guna menciptakan generasi yang mandiri dan sejahtera, sehingga dapat menumbuh kembangkan pengetahuan dan keterampilan, sebagai dasar berkehidupan dalam masyarakat. Setiap mata pelajaran yang diberikan di sekolah memiliki tujuan yang berbeda-beda. Selanjutnya Gross dalam (Tanjung, 2019) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk

mempersiapkan siswa menjadi warga Negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat.

Sedangkan menurut Departemen Pendidikan Nasional (2008) tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah agar siswa memiliki kemampuan:

- a. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- b. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

Memiliki kemampuan berkomunikasi dengan orang lain, bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan tingkat global. Sedangkan menurut Chapin dan Messick dalam (Surya, 2020) secara khusus tujuan pengajaran IPS di sekolah dasar dapat dikelompokkan ke dalam empat komponen, yaitu :

- a. Memberikan kepada siswa pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan masa yang akan datang.
- b. Menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan untuk mencari dan mengolah/memproses informasi.
- c. Menolong siswa untuk mengembangkan nilai/sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.
- d. Menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengambil bagian/berperan serta dalam kehidupan sosia

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006, mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah membantu tumbuhnya warga negara yang baik dapat mengembangkan keterampilannya dalam berbagai segi kehidupan dimulai dari keterampilan akademiknya sampai pada keterampilan sosialnya. Akan tetapi secara lebih khusus pada tujuan yang tertera pada KTSP, bahwa salah satunya adalah mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.

Mengenal konsep-konsep memerlukan pemahaman yang mendalam, oleh karena itu pemahaman suatu konsep dengan baik sangatlah penting bagi siswa, agar dapat memahami suatu konsep, siswa harus membentuk konsep sesuai dengan stimulus yang diterimanya dari lingkungan atau sesuai dengan pengalaman yang diperoleh dalam perjalanan hidupnya. Pengalaman-pengalaman yang harus dilalui oleh siswa merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dapat menunjang terbentuknya konsep-konsep tersebut. Karena itu guru harus bisa menyusun pembelajaran yang didalamnya berisi kegiatan-kegiatan belajar siswa yang sesuai dengan konsep-konsep yang akan dibentuknya.

### C. Metode

Menurut (Rahayu, 2020) bahwa metode penelitian adalah sebuah upaya dalam mencari dan mengumpulkan data atau informasi penelitian yang digunakan oleh peneliti. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut (Bahri, 2021) bahwa penelitian tindakan kelas dalam bahasa Inggris disebut dengan istilah classroom action research. Dari nama tersebut terkandung tiga kata yakni : 1) Penelitian : menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu obyek dengan cara menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti, 2) Tindakan : menunjukkan pada suatu obyek kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa, serta 3) Kelas : dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik, yakni sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Menurut Darsono dkk, dalam (Hanafiah, 2021) mengemukakan bahwa manajemen Penelitian Tindakan Kelas menjelaskan bahwa seorang peneliti bukan sebagai penonton tentang apa yang dilakukan guru terhadap muridnya, tetapi bekerja secara kolaboratif dengan guru mencari solusi terbaik terhadap masalah yang dihadapi. Selain itu dalam penelitian tindakan kelas dimungkinkan siswa secara aktif berperan serta dalam melaksanakan tindakan. Sejalan dengan pernyataan tersebut, maka jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaboratif artinya melibatkan orang lain dalam proses penelitiannya (Ulfah, 2019). Peneliti berkolaborasi dengan guru dalam merencanakan, mengidentifikasi, mengobservasi, dan melaksanakan tindakan yang telah dirancang.

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan rancangan penelitian model Hopkins dalam (Ulfah, 2020) bahwa penelitian diawali dengan tindakan pendahuluan kemudian dilanjutkan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus. Hasil evaluasi pada siklus I masih belum tuntas, sehingga dilakukan perbaikan pada siklus II. Refleksi siklus I dilakukan untuk menentukan langkah-langkah perbaikan pada siklus II.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Mulyasejati II dengan jumlah 19 orang siswa, yang terdiri dari 10 orang siswa laki-laki dan 9 orang siswa perempuan. Sumber data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Mulyasejati II, data siswa yang diambil berupa tes hasil belajar. Guru sebagai peneliti berupa aktifitas guru dalam pembelajaran, dan interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran

### D. Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini pelaksanaan siklus tindakan dibatasi sampai siklus kedua, hal ini didasarkan atas perolehan hasil belajar siswa yang sudah relatif baik.. hasil rangkaian pelaksanaan tindakan kesatu sampai kedua menunjukkan bahwa penerapan model *Victorial riddle* (kunci kesuksesan) dalam meningkatkan kreativitas Belajar Siswa terhadap pembelajarannya yaitu IPS kelas V, sangat mempengaruhi hasil belajar, keaktifan, dan kreativitas siswa.

#### 1. Hasil Belajar

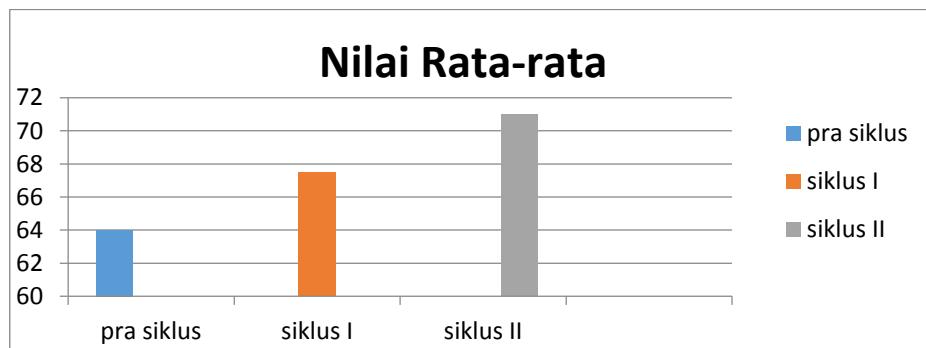
Peningkatan hasil belajar ditandai dengan semakin berkurangnya jumlah siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKM, sebaliknya populasi siswa memperoleh nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) keatas mengalami peningkatan yang cukup berarti. Berdasarkan baras lulus atau passing grade yang ditetapkan peneliti dari kedua pembagian tadi dapat dilihat dari table dibawah ini:

**Tabel 1**  
**Rekapitulasi Hasil Pengamatan Proses Belajar PBM Guru dan Siswa**

Tindakan	Nilai rata	Rata- Presentase	Peningkatan	Ket.
Pra Siklus	64,3	55,75		K
Siklus I	67,7	56,90		K
Siklus II	74,25	65,5		B

*Ket: B (Baik), C (Cukup), K (Kurang)*

Untuk lebih jelasnya tergambar pada diagram dibawah ini:



**Gambar 1 Nilai Rata-rata**

Dengan gambaran hasil belajar diatas, maka terbukti bahwa penerapan model *pictorial riddle* (Kunci kesuksesan) dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar kreatifitas siswa.

## 2. Proses Belajar

Melalui dua siklus tindakan yaitu siklus ke-1 dan siklus ke-2 keterlibatan siswa secara fisik, emosional, dan social dalam proses pembelajaran baik secara klasikal maupun individual terus mengalami peningkatan. Ini berdasarkan hasil pengamatan secara langsung oleh peneliti dengan rekan observer, maka untuk itu penilaian proses setiap siklus dapat dilihat dengan tabel sebagai berikut ini:

**Tabel 2**  
**Rekapitulasi Hasil Pengamatan Proses Belajar PBM Guru dan Siswa**

No.	Pengamatan	Prosentase	Ket.		
			Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1.	Aktifitas Guru	67,50%	92,50%	25,00%	
2.	Aktifitas Siswa	61,36%	92,50%	31,14%	

## E. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu bahwa penerapan model *pictorial riddle* (Kunci kesuksesan) dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar kreatifitas siswa. Peningkatan hasil belajar ditandai dengan semakin berkurangnya jumlah siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKM, sebaliknya populasi siswa memperoleh nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) keatas mengalami peningkatan yang cukup berarti. Secara keseluruhan siswa sudah jauh lebih termotivasi, antusias dalam mencapai kegiatan apersepsi, aktif dan kreatif dalam mencari pemecahan masalah untuk tugas belajar yang diberikan dengan kelompoknya selama proses belajar mengajar sesuai dengan criteria yang dibutuhkan, ini terlihat jelas dari skor yang diperoleh siswa pada hasil belajar/ nilai evaluasi dalam kegiatan pra-siklus 64, siklus ke-1 yaitu 68, dan dikegiatan siklus ke-2 adalah 72.

## Referensi

- Arifudin, O. (2020). *Psikologi Pendidikan (Tinjauan Teori Dan Praktis)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Arifudin, O. (2021). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Arini, D. A. (2019). Penerapan Pendekatan Inkuiiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas V SDN Rengasdengklok Selatan II). *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 25–37.
- Bahri, A. S. (2021). *Pengantar Penelitian Pendidikan (Sebuah Tinjauan Teori dan Praktis)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Effendi, M. (2016). Integrasi pembelajaran active learning dan internet-based learning dalam meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 283-309.
- Febriana, M. A. (2018). Penerapan model pembelajaran Inquiry Pictorial Riddle untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK)*, 4(1), 10-16.
- Gianistika, C. (2020). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Pada Peserta Didik Kelas IV SDN Cengkong II Kecamatan Purwasari Kabupaten Karawang Tahun Akademik 2021/2022. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 181–190.
- Hanafiah, H. (2021). Pelatihan Software Mendeley Dalam Peningkatan Kualitas Artikel Ilmiah Bagi Mahasiswa. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 5(2), 213–220.
- Haryono. (2013). *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikan : Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Kapel Press.
- Hendar. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Mi Tarbiyah Islamiyah Dalam Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Dengan Metode Sing The National Anthem Melalui Vokalisi. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 63-72.
- Isnawati, N. &. (2015). Kemandirian belajar ditinjau dari kreativitas belajar dan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal pendidikan ilmu sosial*, 25(1), 128-144.

- Kusmiati, E. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Dalam Memahami Konsep Hubungan Antara Struktur Organ Tubuh Manusia Dengan Fungsi Dan pemeliharaannya. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 49–62.
- Nasem. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Melalui Pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) Pada Materi Luas Bangun Datar. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 73–81.
- Ngalimun. (2013). *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Rahayu, Y. N. (2020). *Program Linier (Teori Dan Aplikasi)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Rizkiah, A. W. (2018). LKPD Discussion Activity Terintegrasi Keislaman dengan Pendekatan Pictorial Riddle pada Materi Pecahan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), 39-47.
- Samsudin, A. (2011). *Kreativitas dalam Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Setyowati, D. &. (2016). Pengaruh minat, kepercayaan diri, dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar matematika. . *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 5(1), 66-72.
- Siagian, R. E. (2015). Metode pembelajaran inquiry dan pengaruhnya terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari kreativitas belajar. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(1).
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Surya, C. M. (2020). Upaya Meningkatkan Pengenalan Warna Melalui Metode Bermain Dengan Alat Penjepit Pakaian. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 147–154.
- Tanjung, R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Teks Cerita Pendek Dengan Menggunakan Metode Talking Stick Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 82–91.
- Ulfah, U. (2019). Peran Konselor Dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 92–100.
- Ulfah, U. (2020). Implementasi Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 138–146.