

**PENGARUH TEKNIK *PICTORIAL RIDDLE* TERHADAP KREATIVITAS  
MATA PELAJARAN IPS KELAS V SDN 104215 SUDIREJO**

**ARTIKEL**

*Diajukan guna Memenuhi Syarat Mencapai Gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

**Oleh**

**ROYNOALDY GINTING**  
NPM. 2002090269



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2024**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**PENGESAHAN PROPOSAL**

Proposal yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Roynoaldy Ginting  
NPM : 2002090269  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengaruh Teknik *Pictorial Riddle* terhadap Kreativitas Mata Pelajaran  
IPS Kelas V SDN 104215 Sudirejo

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diteujui oleh:  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing

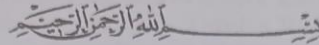
Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.

**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN PENULISAN ARTIKEL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Nama Lengkap : Roynoaldy Ginting  
NPM : 2002090269  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Artikel : Pengaruh Teknik *Pictorial Riddle* terhadap Kreativitas Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 104215 Sudirejo.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Penulisan Artikel	Paraf
26/09/2023	Pengesahan Judul	R
31/10/2023	Bimbingan Pengerjaan	R
04/01/2024	Revisi Penulisan	R
12/01/2024	PUBLIKASI	R

*Aceq Purbisa*  
R

Medan, 28 Januari 2024

Diketahui oleh:  
Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.



**PERNYATAAN KEASLIAN ARTIKEL**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Roynoaldy Ginting  
NPM : 2002090269  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Artikel : Pengaruh Teknik *Pictorial Riddle* Terhadap Kreativitas Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 104215 Sudirejo.

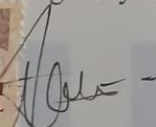
Dengan ini saya menyatakan bahwa Artikel saya yang berjudul “Pengaruh Teknik *Pictorial Riddle* Terhadap Kreativitas Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 104215 Sudirejo.” Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



  
**Roynoaldy Ginting**  
NPM. 2002090269

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penelitian ucapkan kehadiran Allah SWT, atas segala berkat, rahmat, dan karunia- Nya yang telah meberikan ilmi pengetahuna, pengalaman, kekuatan, kesabaran, kesehatan, dan kesempatan kepada peneliti sehingga mampu menyelesaikan artikel jurnal ini dengan judul “ **PENGARUH TEKNIK PICTORIAL RIDDLE TERHADAP KREATIVITAS MATA PELAJARAN IPS KELAS V SDN 104215 SUDIREJO** ”. Artikel ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program strata-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara .

Akan tetapi sesungguhnya peneliti menyadari bahwa tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, maka penyusunan artikel jurnal ini tidak dapat berjalan dengan baik. Hingga selesainya penulisan artikel jurnal ini telah banyak menerima bantuan waktu, tenaga dan pikiran dari banyak pihak. Sehubungan dengan itu, maka pada kesempatan ini perkenalkanlah peneliti menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
2. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
3. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.** selaku Seketaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
4. Bapak **Dr. Lilik Hidayat Pulungan, M.Pd.** Selaku Dosen Pembimbing Penulisan artikel jurnal ini yang selalu membimbing dengan baik, memberikan masukan dan membimbing denga sepenuh hati. Hingga artikel jurnal ini selesai tepat pada waktunya.
5. **Dosen- dosen dan staf** administrasi Fakultas FKIP UMSU yang telah memberikan dukungan semangat dan senantiasa mendidik peneliti selama 8 semester dengan sepenuh hati.
6. **Kampus mengajar angkatan 6** yang telah menempah peneliti selama 1 semester untuk dapat menjadi calon- calon guru yang berinovasi dalam kemajuan pendidikan.
7. Kedua orang tua saya Ayahanda tercinta **Hendra Ginting** dan Ibunda tercinta **Sri Ulina Br Sembiring** telah menjadi orang tua yang sangat luar biasa untuk peneliti, yang telah mengorbankan waktunya, tenga, pikiran dan finansial untuk membiayaaai peneliti dari awal peneliti dilahirkan hingga saat sekarang, selalu mendukung, selalu mendoakan, dan senantiasa memberikan kasih sayang yang luar biasa

sehinga selalu ada motivasi untuk mengerjakan dan menyelesaikan artikel jurnal ini.

8. Untuk keluarga saya, adik saya yang selalu memberikan semangat dan motivasi yang tiada hentinya baik nasehat, masukan, dan arahan dalam setiap langkah saya dalam hidup saya.
9. Untuk teman-teman setambuk angkatan 2020 kelas F Pagi yang tiada henti meberikan semangat dukungan untuk sama-sama menyelesaikan artikel jurnal ini.
10. **R GINTING**, ya! Diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah di mulai. Terimakasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang tidak mudah. Terim kasih sudah bertahan.

Terima kasih kepada semua pihak-pihak yang sudah memberikan bantuanya. Semoga Allah SWT, memberikan balasan dengan segala kebaikan dunia dan akhirat atas ke ikhlasan dan kebaikannya. Harapan peneliti semoga artikel jurnal ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya .

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan ketidak sempurnaan didalam penelitina artikel jurnal ini. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran untuk menyempurnakan di masa yang akan datang.

Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak atas perhatian dan pemberian semangat selam proses penyelesain artikel jurnal ini.

Medan, 31 Juli 2024

**ROYNOALDY GINTING**

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI .....	iv
DAFTAR TABEL .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vi
ABSTRAK .....	429
PENDAHULUAN .....	429
METODE PENELITIAN .....	433
HASIL DAN PEMBAHASAN .....	433
KESIMPULAN DAN SARAN .....	435
DAFTAR PUSTAKA .....	436

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1. Hasil Statistik Deskripsi .....</b>	<b>433</b>
<b>Tabel 2. Hasil Uji Validasi .....</b>	<b>434</b>
<b>Tabel 3. Hasil Uji Normalitas .....</b>	<b>435</b>
<b>Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis .....</b>	<b>435</b>





**RESLAJ: JURNAL SOSIAL PENDIDIKAN AGAMA LAA ROIBA**  
 **INSTITUT AGAMA ISLAM NASIONAL LAA ROIBA BOGOR**  
\* P-ISSN : 2656274X <>ISSN : 27164691  Bidang Studi : Agama, Ekonomi, Pendidikan, Sosial

 **2.4044**  
**6**  
Dampak

 **3650**  
Kutipan Google

 **Sinta 4**  
Akreditasi Saat Ini

 [Google Cendekia](#)  [Garuda](#)  [Situs web](#)  [URL Editor](#)

Akreditasi Sejarah

Tahun 2019	Tahun 2020	Tahun 2021	Tahun 2022	Tahun 2023	Tahun 2024	Tahun 2025	Tahun 2026	Tahun 2027	tahun 2028
									

**Garuda** [Google Cendekia](#)

Dampak Program Keluarga Harapan (PKH) terhadap Peningkatan Kesejahteraan Keluarga Miskin di Kelurahan Keracuan 1 Kecamatan Pematang Bandar Kabupaten

## **Pengaruh Teknik Pictorial Riddle terhadap Kreativitas Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 104215 Sudirejo**

**Roynoaldy Ginting<sup>1</sup>, Lilik Hidayat Pulungan<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

roynoaldyginting@gmail.com<sup>1</sup>

### **ABSTRACT**

*The aim of this research is to enhance students' learning creativity by applying the pictorial riddle model in social studies education. The study uses a qualitative method. The subjects in this study are all fifth-grade students at SDN 104215 Sudirejo, Namorambe District, Deli Serdang Regency, totaling 23 students. The data source in this study is all fifth-grade students at SDN 104215, and the student data collected is in the form of learning test results. The teacher, as the researcher, focuses on the teacher's activities in teaching and the interaction between the teacher and the students in the learning process. The results of this study show that the application of the pictorial riddle model (the key to success) in social studies education can improve students' learning outcomes and creativity. The pretest data before using the pictorial riddle model showed an average score of 72.52, while based on the posttest results after using the pictorial riddle model, there was an average score of 87.39, indicating an improvement. This is also evidenced by the number of students who achieved the minimum passing grade before the research was conducted.*

**Keywords:** *pictorial riddle model, learning creativity, social sciences*

### **ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan penerapan model pictorial riddle pada pembelajaran IPS. Penelitian menggunakan metode kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 104215 Sudirejo, Kecamatan Namorambe, Kabupaten Deli Serdang, dengan jumlah 23 orang siswa. Sumber data dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 104215, data siswa yang diambil berupa tes hasil belajar. Guru sebagai peneliti berupa aktivitas guru dalam pembelajaran, dan interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pictorial riddle (kunci kesuksesan) dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar kreativitas siswa. Hasil data *pretest* sebelum menggunakan model pictorial riddle terdapat nilai rata-rata 72.52 sedangkan berdasarkan hasil *posttest* eksperimen sesudah menggunakan model pictorial riddle terdapat hasil nilai rata-rata 87.39 mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan pula dengan jumlah siswa yang mencapai KKM sebelum penelitian dilaksanakan.

**Kata Kunci:** model pictorial riddle, kreativitas belajar, ips

### **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 SDN 104215 Sudirejo, Kecamatan Namorambe, Kabupaten Deli Serdang, menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran IPS secara umum siswa kurang kreativitas dan termotivasi dalam pembelajaran IPS. Hal itu dapat dilihat dari hasil evaluasi materi aktivitas ekonomi dan sumber daya alam, dari 23 siswa hanya 10 orang siswa atau 46,8 % 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-permasalahan tersebut 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 lingkungannya. 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, berpikir 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.

## **TINJAUAN LITERATUR**

### **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 keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).

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 di sini 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.

Berdasarkan Pendapat ahli di atas 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 inkuiri 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.

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 transparansi, 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 di atas, 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 transparansi, 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 imterdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu

sosial. (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya). Selanjutnya Djakhiri dalam (Nasem, 2019) mengemukakan bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial.

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 menumbuhkan 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.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian Ini menggunakan metode kuantitatif dan jenis penelitian menggunakan Model Pictorial Riddle. Penelitian dilaksanakan di SDN 104215, Kecamatan Namorambe, Kabupaten Deli Serdang. Adapun populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas V SD SDN 104215 yang terdiri dari 1 kelas dengan jumlah 23 siswa, sebagai kelas *pretest* dan *posttest*, pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik total Sampling.

Instrumen yang digunakan pada penelitian berupa perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), LKPD, soal, lembar instrumen tes kemampuan berpikir kritis, dan rubrik penskoran meningkatkan kreativitas belajar siswa. Teknik pengambilan data yaitu berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) dengan jumlah soal sebanyak 15 soal. Selanjutnya teknik analisis data menggunakan Uji Validitas, Reabilitas, Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji Hipotesis. Selanjutnya data dianalisis secara deskriptif dengan Software SPSS.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan *software* adalah sebagai berikut:

Tabel 1.  
Hasil Statistik Deskripsi

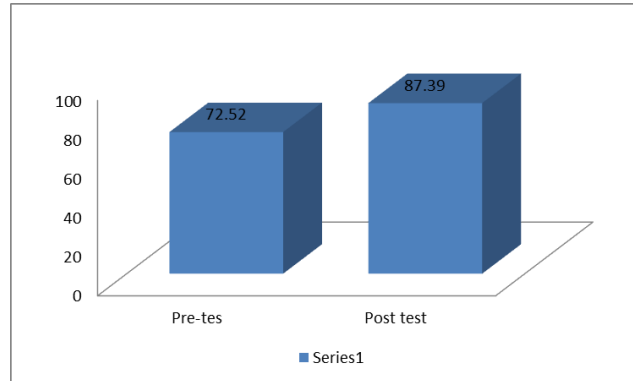
<b>Data</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Min</b>	<b>Max</b>	<b>Total</b>
<i>Pretest</i>	23	40	88	72.52
<i>Posttest</i>	23	73	99	87.39

Berdasarkan tabel 1 diperoleh hasil *pretest* dengan nilai minimum sebesar 40, nilai maksimum sebesar 88, nilai rata-rata sebesar 72.52, sedangkan nilai *posttest*



diperoleh nilai minimum sebesar 73, nilai maksimum 99, nilai rata-rata 87,39, dapat dilihat pada Gambar dibawah ini:

Gambar 1. Diagram rata-rata skor *pretest* dan *posttest* Kreativitas Belajar Siswa



Tabel 2. Hasil Uji Validitas

No	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0,634	0,413	Valid
2	0,460	0,413	Valid
3	0,754	0,413	Valid
4	0,541	0,413	Valid
5	0,503	0,413	Valid
6	0,534	0,413	Valid
7	0,494	0,413	Valid
8	0,611	0,413	Valid
9	0,718	0,413	Valid
10	0,516	0,413	Valid
11	0,520	0,413	Valid
12	0,593	0,413	Valid
13	0,707	0,413	Valid
14	0,741	0,413	Valid
15	0,818	0,413	Valid

Berdasarkan hasil data pada Tabel 2, dari 15 butir pertanyaan yang telah diberikan kepada responden, dari 15 pertanyaan yang semua soal valid. Seleksi item dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 25 untuk mencari valid atau tidaknya dengan digunakannya model Pictorial Riddle terhadap peserta didik. Berdasarkan tabel tersebut maka 15 butir pertanyaan yang valid terpilih yang layak diujikan kepada peserta didik.

Tabel 3. Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.882	15

Sumber: Hasil Pengolahan Data (SPSS)

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil realibilitas pada tes yang digunakan mendapatkan nilai 0,882 pada point tabel Cronbach’s Alpha, dengan total item soal adalah sebanyak 15 butir. Maka, nilai tersebut tergolong dalam kategori tinggi, berarti tes ini dapat dipercaya dan dapat diujikan secara berulang.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Kreativitas Belajar Menggunakan Model Pictorial Riddle	Pre-test menggunakan Model Konvensional	0.152	30	0.024	0.847	30	0.001
	Post-test Menggunakan Model Pictorial Riddle	0.172	30	0.074	0.910	30	0.015
	3	0.333	30	0.000	0.754	30	0.000
	4	0.182	30	0.013	0.883	30	0.003

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan *output* hasil uji Normalitas pada Kolmogrov simirnov tersebut dapat dilihat bahwa Nilai Signifikansi (Sig) untuk *pretest* 0.024 > 0.05, *posttest* 0.074 > 0.05, karena seluruh nilai sig > 0.05 maka dapat disimpulkan varian data kelas Eksperimen dan data kelas Kontrol berdistribusi Normal.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

		Independent Samples Test								
		Equality of		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Error Difference	95% Confidence Interval of the	
									Lower	Upper
Hasil Kreativitas Belajar Menggunakan Model Pictorial Riddle	Equal variances assumed	0.554	0.460	-4.629	58	0.000	-12.667	2.737	-18.145	-7.189
	Equal variances not assumed			-4.629	53.603	0.000	-12.667	2.737	-18.154	-7.179

Berdasarkan Tabel di atas nilai signifikansi *2-sided Equal Variance assumed* adalah 0.000 < 0.05 berdasarkan kriteria pengujian maka Ho ditolak dan Ha diterima, berarti terdapat pengaruh model Pictorial Riddle terhadap Kreativitas Belajar Siswa.

**KESIMPULAN**

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran Pictorial Riddle terhadap Kreativitas Belajar siswa. Hal ini dapat diperoleh berdasarkan nilai signifikan yaitu, > 0,05, sehingga diperoleh hasil penelitian bahwa ada pengaruh model pembelajaran Pictorial Riddle siswa kelas V SDN 104215, Kecamatan Namorambe, Kabupaten Deli Serdang.

2. Kemampuan Kreativitas Belajar siswa dikelas V *pretest* sebelum menggunakan model pembelajaran Pictorial Riddle sangat rendah terlihat dari hanya 10 siswa yang memenuhi standart KKM dan 13 siswa yang belum memenuhi standart KKM. Dengan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa pada kreativitas belajar IPS siswa di kelas *pretest* tanpa menggunakan model pembelajaran Pictorial Riddle belum memenuhi pembelajaran yang efektif dan efisien.
3. Keterampilan belajar siswa dikelas *posttest* dalam menggunakan model pembelajaran Pictorial Riddle mengalami peningkatan terlihat dari 20 siswa yang sudah memenuhi standart KKM. Dengan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa pada kreativitas belajar siswa sudah meningkat dan proses belajar siswa lebih baik dan efektif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arifudin, O. (2020). Psikologi Pendidikan (Tinjauan Teori dan Praktis). Widina Bhakti Persada.
- Arifudin, O. (2021). Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Widina Bhakti Persada.
- Arini, D. A. (2019). Penerapan Pendekatan Inkuiri 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). 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.
- 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 Mathetmatic Education (RME) pada Materi Luas Bangun Datar. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 73–81.
- Rahayu, Y. N. (2020). *Program Linier (Teori dan Aplikasi)*. 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.
- Setyowati, D. &. (2016). Pengaruh Minat, Kepercayaan Diri, dan Kreativitas Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 5(1), 66-72.
- 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.

# FILE JURNAL - Roynoaldy Ginting.docx

## ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

[www.researchgate.net](http://www.researchgate.net)

Internet Source

10%

2

[garuda.kemdikbud.go.id](http://garuda.kemdikbud.go.id)

Internet Source

3%

3

[eprints.walisongo.ac.id](http://eprints.walisongo.ac.id)

Internet Source

2%

4

Submitted to University of Birmingham

Student Paper

1%

5

[bloggurusdbadru.blogspot.com](http://bloggurusdbadru.blogspot.com)

Internet Source

<1%

6

[jurnal.rakeyansantang.ac.id](http://jurnal.rakeyansantang.ac.id)

Internet Source

<1%

DATE	13/01/2024
CUSTOMER ID	4583
DUE DATE	13/01/2024

**INVOICE**  
For AUTHOR

**BILL TO:**

Roynoaldy Ginting, Lilik Hidayat Pulungan

**Title:**

PENGARUH TEKNIK PICTORIAL RIDDLE TERHADAP KREATIVITAS ,ATA  
PELAJARAN IPS KELAS V SDN 104215 SIDOARJO

DESCRIPTION	AMOUNT (IDR)
Payment for manuscript publication	Rp 800.000
<b>TOTAL IDR</b>	<b>Rp 800.000</b>