



## **Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Penelitian Kuantitatif Eksperimen di Kelas IV MIN 4 Garut)**

### ***Implementation of the Jigsaw Type Cooperative Learning Model to Improve Student Creativity in Social Sciences (IPS) Learning (Quantitative Experimental Research in Class IV of MIN 4 Garut)***

**Yuli Halimatu Syadiah<sup>1\*</sup>, Rudi Akmal<sup>2</sup>, Ade Holis<sup>3</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FPIK, Universitas Garut

Email : [yulihalimatussadiyah@gmail.com](mailto:yulihalimatussadiyah@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [rudiakmal@uniga.ac.id](mailto:rudiakmal@uniga.ac.id)<sup>2</sup>, [adeholis@uniga.ac.id](mailto:adeholis@uniga.ac.id)<sup>3</sup>

#### Article Info

##### Article history:

Received : 05-05-2026

Revised : 07-05-2026

Accepted : 09-05-2026

Published : 11-05-2026

#### Abstract

*This study aims to analyze the application of the Jigsaw Cooperative Learning Model to enhance student creativity in social studies (IPS). This study used an experimental method with a quasi-experimental design. The sample consisted of 28 students in grade IV A and 28 students in grade IV B at MIN 4 Garut. The instruments used were creative thinking ability tests administered before and after treatment using the STAD model in the control class and the Jigsaw Cooperative Model in the experimental class, as well as student creativity observation sheets. Data were analyzed using a t-test and N-Gain calculation. The results showed a significant increase in student creativity after treatment ( $p < 0.05$ ), with a Cohen's  $d$  effect size of -1.158, which is categorized as very high. Furthermore, the N-Gain value of 82.94% indicates very high effectiveness in enhancing student creativity. Thus, the Jigsaw Cooperative Learning Model has proven highly effective in enhancing student creativity on the topic of Indonesian ethnicities and culture in IPS.*

**Keywords: Jigsaw Cooperative Learning, Creativity, IPS**

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk analisis Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain kuasi eksperimen. Sampel penelitian terdiri dari 28 siswa kelas IV A dan 28 siswa kelas IV B di MIN 4 Garut. Instrumen yang digunakan berupa tes kemampuan berpikir kreatif yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan model STAD di kelas kontrol dan model *Kooperatif tipe jigsaw* di kelas eksperimen, serta lembar observasi kreatifitas siswa. Data dianalisis menggunakan *uji-t* dan perhitungan *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan kreatifitas siswa setelah perlakuan ( $p < 0,05$ ), dengan nilai *effect size Cohen's d* sebesar -1.158 yang termasuk kategori sangat tinggi. Selain itu, nilai *N-Gain* sebesar 82,94% menunjukkan efektivitas yang sangat tinggi dalam peningkatan kreatifitas siswa. Dengan demikian, model pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw* terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kreatifitas siswa pada materi suku dan budaya di Indonesia dalam pembelajaran IPS.

**Kata kunci: Kooperatif Learning Tipe Jigsaw, Kreatifitas, IPS**

#### PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran krusial dalam peningkatan mutu sumber daya manusia (Saruksuk & Witarsa, 2024). Melalui proses pendidikan, seseorang dapat menggali dan mengembangkan kemampuannya secara maksimal, sehingga mampu menjadi individu yang profesional di



bidangnya. Tantangan pendidikan saat ini adalah bagaimana merancang proses pembelajaran supaya tidak hanya efektif tetapi juga bermakna, agar peserta didik mampu menguasai pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam menghadapi dinamika masa depan (Mulyasa, 2013). Menurut Festiawan (2020) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan upaya dalam menciptakan sistem lingkungan yang mendukung terciptanya kegiatan belajar yang efektif.

Menurut Dwi (2024), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji berbagai peristiwa, fakta, konsep, serta generalisasi yang berkaitan dengan permasalahan sosial. Di sekolah, IPS tidak hanya bertujuan untuk mengajarkan pengetahuan semata tetapi juga menanamkan sikap, nilai, dan keterampilan yang diperlukan siswa untuk hidup dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara dengan segala keberagamannya.

Di jenjang sekolah dasar, IPS menjadi mata pelajaran yang memfokuskan pada kajian tentang manusia dalam berbagai aspek kehidupannya serta bagaimana interaksinya terjadi di lingkungan sosial. Pengajaran IPS bertujuan memberikan pemahaman sistematis mengenai dinamika kehidupan manusia dalam masyarakat. Dalam pembelajaran IPS terdapat banyak konsep-konsep yang harus dipelajari, dengan demikian dibutuhkan kemampuan kreativitas untuk mempelajari konsep-konsep tersebut dan penerapannya dalam kehidupan.

Menurut Lumsdaine (dalam Inayah & Sya, 2022) menyatakan bahwa kreativitas merupakan pemanfaatan imajinasi serta berbagai kemungkinan yang muncul melalui interaksi dengan ide, orang lain, dan lingkungan. Proses ini menghasilkan koneksi serta inovasi yang bermakna dan baru. Kreativitas memungkinkan seseorang melihat berbagai hal serta menemukan pendekatan alternatif dalam mencapai tujuan yang bernilai melalui interaksi aktif dengan lingkungannya. Kemampuan berpikir kreatif memiliki peranan penting dalam peningkatan kualitas pendidikan, karena hal ini berkontribusi langsung terhadap mutu proses belajar mengajar (Rohayu et al., 2021).

Kemampuan ini sangat diperlukan, baik dalam pengembangan pengetahuan maupun dalam menghadapi tantangan hidup yang semakin rumit. Ketika kreativitas (pembelajaran) dikembangkan di dalam kelas, siswa kreatif akan muncul. Siswa kreatif memiliki kemampuan yang lebih tinggi dibandingkan siswa biasa (non-kreatif). Kemampuan untuk berpikir kreatif sebagai komponen dari kreativitas akan membantu mereka belajar secara efektif atau mengembangkan keterampilan penalaran tinggi yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah.

Kreativitas menjadi keterampilan penting di abad ke 21, memungkinkan individu menghasilkan ide baru, memecahkan masalah kompleks, dan menciptakan nilai. Keterampilan ini bersama dengan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi merupakan bagian dari kompetensi utama abad ke-21 yang dikenal sebagai 4C. Upaya untuk menumbuhkan kreativitas dalam dunia pendidikan dapat dilakukan melalui pendekatan pembelajaran yang menekankan pada aspek kreatif, penggunaan kurikulum yang bersifat lintas disiplin, penerapan pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning), dan pemikiran desain (design thinking).

Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran IPS pada kelas IV MIN 4 Garut masih terhambat oleh beberapa masalah yang berkaitan dengan kurangnya kreativitas siswa ditandai dengan guru belum maksimal menggunakan strategi pembelajaran di tandai dengan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam hal mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan, bekerja sama dalam kelompok dan menyimpulkan materi pelajaran. Peran guru mendominasi pembelajaran dengan fokus pada materi buku teks, yang mengakibatkan kurangnya pengembangan pengetahuan.



Siswa kurang tertarik untuk belajar karena para guru hanya menyampaikan materi dan tugas, tanpa menggunakan media atau alat bantu pembelajaran. Selain itu, pembelajaran tidak didukung oleh model pembelajaran yang efektif. Rendahnya kreativitas siswa dalam membuat inovasi ditandai dengan kurangnya ide-ide baru seperti membuat poster tentang keanekaragaman budaya Indonesia, dan inofatif dalam pembelajaran seperti diskusi kelompok, keterbatasan dalam memahami konsep-konsep IPS, kesulitan dalam menghubungkan konsep-konsep IPS dengan kehidupan nyata, kurangnya minat dan motivasi belajar IPS, rasa takut atau tidak percaya diri dalam mengemukakan pendapat, kesulitan dalam menyampaikan ide-ide secara visual, kurang mampu belajar bersama kelompok melalui diskusi serta kesulitan melaksanakan presentasi atau berbicara didepan umum.

Berdasarkan uraian diatas, diperlukan adanya perubahan yang lebih optimal dalam hal penggunaan model pembelajaran guna mendorong peningkatan kreativitas siswa. Salah satu pendekatan yang dianggap efektif untuk tujuan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Model ini merupakan metode yang melibatkan siswa dalam kelompok kecil, di mana setiap anggota bertugas mempelajari bagian tertentu dari materi, kemudian menganalisis dan menyampaikan kembali informasi tersebut kepada anggota kelompok lainnya. Melalui kerja sama dan pembagian peran yang terstruktur, Pendekatan ini tidak hanya memfasilitasi siswa untuk terlibat secara aktif, tetapi juga memperkuat interaksi antara guru dan peserta didik, merangsang lahirnya strategi pembelajaran yang inovatif, serta membantu guru dalam meningkatkan keterampilan manajemen kelas.

## **METODE PENELITIAN**

Berdasarkan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui penerapan model *cooperative learning tipe jigsaw* untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V MIN 4 Garut pada mata pelajaran IPS menggunakan pendekatan kuantitatif. Dan merupakan pendekatan penelitian yang berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Fraenkle, 2012:7). Pendekatan ini berbentuk angka-angka dan analisisnya menggunakan statistik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena dengan metode ini peneliti dapat mengetahui pengaruh variabel X terhadap variabel Y secara empiric dari hasil pengumpulan data yang objektif serta dapat di pertanggung jawabkan kebenarannya.

Metode Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan disebut metode tradisional karena telah lama digunakan dan sudah mentradisi sebagai metode penelitian. Metode ini didasarkan pada positivisme, sehingga disebut sebagai positivisme. Karena menggunakan prinsip-prinsip ilmiah seperti objektif, konkrit, terukur, rasional, dan sistematis, metode ini dianggap ilmiah atau ilmiah (Sugiyono, 2015:7).



**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

1. Uji Normalitas

Tabel 1 : Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality					
Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
.169	26	.055	.946	26	.186
.149	27	.130	.956	27	.295
.116	22	.200*	.971	22	.725
.127	22	.200*	.955	22	.404
*. This is a lower bound of the true significance.					
a. Lilliefors Significance Correction					

Tabel 2 : Interpretasi Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk

Tes	Hasil	Interpretasi
Pretest Kontrol	0.186	Normal
Posttest Kontrol	0.295	Normal
Pretest Eksperimen	0.725	Normal
Posttest Eksperimen	0.404	Normal

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil dari uji normalitas untuk Pretest kontrol adalah sebesar 0.186, Posttest kontrol sebesar 0.295, Pretest eksperimen sebesar 0.725, dan Posttest eksperimen sebesar 0.404. Dengan demikian signifikasi dalam uji normalitas apabila lebih besar dari 0,05 maka dinyatakan normal.

2. Uji Homogenitas

Tabel 3 : Hasil SPSS Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.125	1	54	.725
	Based on Median	.107	1	54	.745
	Based on Median and with adjusted df	.107	1	53.097	.745
	Based on trimmed mean	.124	1	54	.726

Tabel 4 : Interpretasi Hasil Uji Homogenitas

Posttest Kontrol	Based on mean	0,725	Homogen
------------------	---------------	-------	---------

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil dari uji homogenitas untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sebesar 0,725, yang berarti  $0,725 > 0,05$  dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi homogen.



3. Uji T

Tabel 5 : Hasil SPSS Uji T

<i>Independent Samples Test</i>							
<i>t-test for Equality of Means</i>							
t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
		One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
-4.332	54	<,001	<,001	-8.214	1.896	-12.016	-4.413
-4.332	53.886	<,001	<,001	-8.214	1.896	-12.016	-4.413

Tabel 6 : Interpretasi Hasil Uji T

Kelas Kontrol	<i>Independent Sample Test (Sig two sided)</i>	<0,001
Kelas Eksperimen		<0,001

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa hasil uji T pada kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah <0,001. Dengan demikian hasil uji t adalah  $0,000 < 0,05$  sebagaimana dasar pengambilan keputusan maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Adapun untuk effect size pada perolehan Uji T adalah sebagai berikut.

Tabel 4 : Hasil SPSS Effect Size

<i>Independent Samples Effect Sizes</i>					
Nilai	Cohen's d	Standardizer <sup>a</sup>	Point Estimate	95% Confidence Interval	
				Lower	Upper
		7.094	-1.158	-1.721	-.586
	Hedges' correction	7.195	-1.142	-1.697	-.578
	Glass's delta	6.929	-1.185	-1.788	-.566

Tabel 5 : Interpretasi Effect Size

Kelas Kontrol	<i>Independent Sample Effect Size (Cohen's d)</i>	-1.158
Kelas Eksperimen		Efek tinggi

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai *Cohen's d* sebesar -1.158 dan *Hedges' g* sebesar -1.142, dengan standar deviasi masing-masing 7.094 dan 7.195. Rentang interval kepercayaan 95% untuk *Cohen's d* berada antara [-1.721, -0.586], sedangkan untuk *Hedges' g* antara [-1.697, -0.578]. Berdasarkan nilai *absolut effect size* yang melebihi 0.8, dapat dikategorikan bahwa pengaruh perlakuan sangat kuat. Selain itu, karena rentang interval kepercayaan tidak mencakup angka nol, hal ini mengindikasikan bahwa pengaruh tersebut signifikan secara statistik dan tidak terjadi secara acak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan berdampak besar dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.



4. Uji N-Gain

Tabel 6 : Hasil SPSS Uji N-Gain

<i>Descriptives</i>					
	K Kelas		Statistic	Std. Error	
<i>N_GainP resen</i>	kontrol	<i>Mean</i>	71.09	2.551	
		<i>95% Confidence Interval for Mean</i>	<i>Lower Bound</i>	65.80	
			<i>Upper Bound</i>	76.38	
		<i>5% Trimmed Mean</i>	71.50		
		<i>Median</i>	69.23		
		<i>Variance</i>	149.653		
		<i>Std. Deviation</i>	12.233		
		<i>Minimum</i>	42		
		<i>Maximum</i>	92		
		<i>Range</i>	51		
		<i>Interquartile Range</i>	20		
		<i>Skewness</i>	-.418	.481	
		<i>Kurtosis</i>	-.091	.935	
		eksperimen	<i>Mean</i>	82.94	2.475
	<i>95% Confidence Interval for Mean</i>		<i>Lower Bound</i>	77.81	
			<i>Upper Bound</i>	88.07	
	<i>5% Trimmed Mean</i>		83.48		
	<i>Median</i>		84.62		
	<i>Variance</i>		140.896		
	<i>Std. Deviation</i>		11.870		
	<i>Minimum</i>		55		
	<i>Maximum</i>		100		
	<i>Range</i>		45		
	<i>Interquartile Range</i>	15			
<i>Skewness</i>	-.635	.481			
<i>Kurtosis</i>	-.175	.935			

Tabel 7 : Interpretasi Hasil SPSS N-Gain

Kelas kontrol	71,09	Efektif
Kelas eksperimen	82,94	Sangat Efektif

**Pembahasan**

Hasil dan analisis dari penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe Jigsaw* dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS di tingkat SD, khususnya pada siswa kelas IV. Penjabaran dalam pembahasan ini mengacu pada tujuan utama penelitian, yaitu untuk mengetahui sejauh mana kreativitas siswa kelas IV di MIN 4 Garut mengalami perubahan sebelum dan sesudah diterapkannya model kooperatif tipe *Jigsaw* dalam pembelajaran materi tentang suku dan budaya Indonesia.

Instrumen tes yang digunakan memuat 10 soal esai dan disusun berdasarkan indikator kreativitas menurut Hullbeck, yaitu kelancaran (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*), kebaruan (*novelty*), dan elaborasi



(*elaboration*) (Munandar, 2021). Analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS. Selain tes tertulis, dilakukan pula observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini mencakup 4 indikator yang dijabarkan ke dalam 8 butir pernyataan, yang dianalisis juga melalui SPSS.

Data kuantitatif dalam penelitian ini meliputi skor pretest, posttest, dan N-gain untuk mengukur perubahan kreativitas siswa. Skor pretest digunakan untuk mengetahui tingkat kreativitas sebelum perlakuan, sedangkan posttest untuk mengevaluasi kreativitas setelah perlakuan. Penghitungan N-gain dilakukan untuk menilai peningkatan pemahaman konsep yang terjadi akibat intervensi pembelajaran.

Sebelum data dianalisis lebih lanjut, dilakukan uji normalitas. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi sebagai berikut: pretest kelompok kontrol sebesar 0,186, *posttest* kelompok kontrol sebesar 0,295, pretest kelompok eksperimen sebesar 0,725, dan *posttest* kelompok eksperimen sebesar 0,404. Karena semua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dapat dianggap berdistribusi normal.

Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antara dua kelompok. Hasil uji menunjukkan nilai sebesar 0,725, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa data dari kedua kelompok, yaitu kontrol dan eksperimen, bersifat homogen. Penjelasan lebih lanjut mengenai temuan penelitian disampaikan pada bagian berikutnya.

### **1. Perbedaan Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Model Kooperatif Tipe STAD**

Pada penelitian ini, peneliti menguji model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPS materi suku dan budaya di Indonesia. Adapun untuk menguji hipotesis dilakukan Uji T dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikan uji  $T > 0,05$  maka  $H_0$  diterima, artinya tidak terdapat pengaruh antara variabel independen dengan variabel dependen
- b. Jika nilai signifikan uji  $T < 0,05$  maka  $H_a$  diterima, artinya terdapat pengaruh antara variabel independen dengan variabel dependen

Setelah dilakukan Uji T, didapatkan hasil signifikansi 0,000. Dengan demikian sebagaimana dasar pengambilan keputusan adalah bahwasanya hasil uji  $T < 0,05$  Maka  $H_a$  diterima, artinya model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw mampu meningkatkan kretaitvitas siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPS materi suku dan budaya di Indonesia.

*Effect size* dalam penelitian ini menunjukkan nilai Cohen's d sebesar -1.158 dan Hedges' g sebesar -1.142, dengan standar deviasi masing-masing 7.094 dan 7.195. Interval kepercayaan 95% untuk Cohen's d berada di kisaran [-1.721, -0.586], sementara untuk Hedges' g berkisar antara [-1.697, -0.578]. Nilai effect size absolut yang melebihi 0.8 menunjukkan bahwa pengaruh intervensi tergolong sangat besar terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, karena interval kepercayaan tidak mencakup angka nol, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh yang ditimbulkan signifikan secara statistik dan bukan terjadi secara kebetulan. Oleh karena itu, terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan dan kuat setelah perlakuan diberikan.

Untuk membandingkan pengaruh antara model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan tipe STAD, dilakukan analisis melalui uji N-Gain. Berdasarkan hasil uji tersebut, kelas kontrol memperoleh N-Gain sebesar 71,09% yang dikategorikan efektif, sedangkan kelas eksperimen mencapai nilai 82,94% yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Dengan demikian, model STAD dinilai efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS pada materi suku dan budaya Indonesia, sementara model Jigsaw menunjukkan efektivitas yang lebih tinggi.

Untuk mengetahui model pembelajaran mana yang lebih unggul dalam meningkatkan kreativitas siswa, dilakukan pengujian terhadap dua kelas yang menggunakan pendekatan berbeda. Kelas kontrol menerapkan model STAD, sementara kelas eksperimen menggunakan

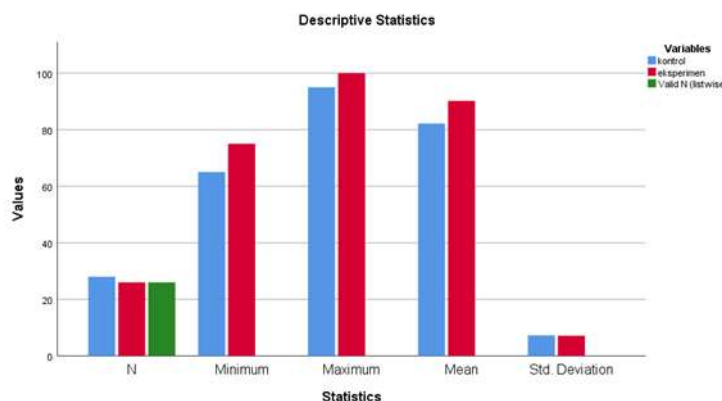


model Jigsaw. Perbandingan hasil posttest antara kedua kelas tersebut akan dijelaskan pada bagian berikutnya.

Tabel 8 : Perbandingan nilai posttest kelas kontrol dan eksperimen

Posttest Kontrol	Posttest Eksperimen	Posttest Kontrol	Posttest Eksperimen
75	95	75	95
75	90	85	90
85	95	80	100
90	100	95	95
85	95	80	75
85	95	65	80
80	90	90	85
85	95	70	80
90	95	75	85
90	90	90	95
90	100	80	80
75	90	80	85
90	95	80	80
75	95	85	85

Adapun berdasarkan hasil posttest atau test setelah treatment, didapatkan grafik perbandingan antara posttest setelah pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe jigsaw di kelas eksperimen dan model STAD di kelas kontrol sebagai berikut :



Gambar 1: Perbandingan nilai posttest kelas Kontrol dan Eksperimen

Berdasarkan grafik yang ditampilkan, terlihat bahwa nilai terendah yang diperoleh oleh siswa di kelas kontrol adalah 65, sedangkan siswa di kelas eksperimen memperoleh skor minimum sebesar 75. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan kemampuan awal antara kedua kelompok. Sementara itu, skor tertinggi pada kelas kontrol mencapai 95, sedangkan pada kelas eksperimen mencapai nilai sempurna, yaitu 100, saat posttest. Rata-rata nilai pretest siswa di kelas kontrol tercatat sebesar 82,14, sedangkan pada kelas eksperimen mencapai 90,19. Temuan ini mengarah pada kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas IV di MIN 4 Garut dibandingkan model STAD, meskipun keduanya memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kreativitas siswa dalam mata pelajaran IPS pada topik suku dan budaya Indonesia.

Penelitian ini menunjukkan bahwa model Jigsaw memiliki keunggulan dibandingkan model STAD (*Student Teams Achievement Division*) dalam meningkatkan kreativitas siswa.



Keunggulan ini terletak pada pendekatannya yang mengharuskan siswa memahami secara mendalam bagian tertentu dari materi untuk kemudian dibagikan kembali kepada kelompok asalnya. Dengan cara ini, siswa dilatih untuk mengeksplorasi materi, menyusunnya kembali dengan bahasa mereka sendiri, serta menemukan cara-cara inovatif dalam menyampaikan informasi.

Berbeda dengan Jigsaw, model STAD lebih mengutamakan kerja sama dalam tim dengan semangat kompetitif, di mana setiap anggota didorong untuk meraih nilai tinggi demi meningkatkan skor kelompok. Walaupun pendekatan ini juga berdampak pada peningkatan kreativitas, tekanan kompetisi terkadang membuat siswa lebih fokus pada hasil akhir daripada proses berpikir kreatif itu sendiri. Secara garis besar, perbedaan utama antara kedua model ini terletak pada strategi dan penekanan pembelajaran: Jigsaw menitikberatkan pada kolaborasi berbasis peran dan tanggung jawab individual dalam proses pertukaran informasi, sementara STAD lebih menonjolkan kerja tim yang berorientasi pada pencapaian nilai.

Dalam konteks kelas dengan tingkat pemahaman dan gaya belajar yang beragam, model Jigsaw dinilai lebih fleksibel dan adaptif karena memberikan ruang bagi setiap siswa untuk mendalami satu topik tertentu lalu membagikannya kepada teman sekelompok. Hal ini sejalan dengan pandangan Isjoni (2013), yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw mendorong partisipasi aktif siswa serta kerja sama untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Model ini awalnya dikembangkan oleh Elliot Aronson dan rekan-rekannya di Universitas Texas, kemudian disempurnakan oleh Slavin menjadi model Jigsaw sebagaimana dijelaskan oleh Tijan dan Hasan (2010:34).

Model Jigsaw juga diyakini mampu menumbuhkan rasa percaya diri siswa dan mendorong mereka untuk berpikir lebih terbuka dan kreatif. Selain itu, model ini dinilai lebih efektif dalam menanamkan nilai-nilai seperti keberagaman, toleransi, dan penghargaan terhadap budaya. Di sisi lain, model STAD menuntut adanya kompetisi antar siswa, di mana keberhasilan bergantung pada kemampuan untuk bersaing. Namun, kondisi di kelas kontrol yang memiliki keragaman kemampuan justru menunjukkan bahwa tidak semua siswa mampu bertahan dalam atmosfer kompetitif.

Semakin tinggi tingkat persaingan di dalam kelas, maka semakin besar kemungkinan siswa mengalami keraguan terhadap kemampuan dirinya. Hal ini sejalan dengan temuan Li et al. (2022), yang menyatakan bahwa tekanan kompetitif dalam pembelajaran dapat menyebabkan siswa memperoleh informasi yang bersifat dangkal, dibandingkan dengan ide-ide mendalam yang mencerminkan kreativitas tinggi. Lebih lanjut, penelitian tersebut juga mengungkapkan bahwa kecemasan belajar akibat kompetisi dapat memengaruhi berbagai aspek kognitif seperti perhatian, penyimpanan dan pengambilan memori, penilaian sosial, pengambilan keputusan, serta kemampuan dalam memecahkan masalah.

## **2. Perbedaan Kreatifitas Siswa antara Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe Jigsaw pada Pembelajaran IPS**

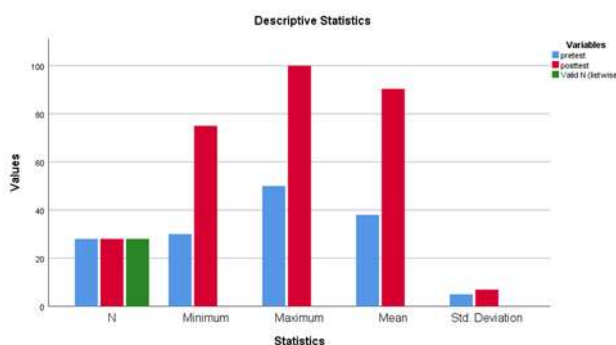
Dalam tujuan penelitian yang kedua adalah untuk mengetahui peningkatan kreatifitas siswa setelah diberi tindakan melalui model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam mata pelajaran IPS materi suku dan budaya Indonesia. Untuk mengetahui peningkatan kreatifitas siswa maka peneliti melakukan perbandingan antara skor rata-rata siswa sebelum dan sesudah diberi tindakan. Berikut merupakan skor perolehan siswa sebelum dan sesudah diberi tindakan.



Tabel 9 : Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen	Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen
45	95	35	95
45	90	35	90
35	95	40	100
40	100	45	95
40	95	35	75
45	95	30	80
35	90	40	85
30	95	35	80
40	95	35	85
50	90	35	95
30	100	35	80
40	90	40	85
40	95	35	80
35	95	40	85

Berikut merupakan grafik perolehan skor peserta didik kelas IV sebelum dan sesudah tindakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw



Gambar 2 : Perbandingan Pretest dan Posttest kelas Eksperimen

Dari grafik tersebut terlihat bahwa skor minimum siswa pada saat pretest adalah 30 sementara untuk nilai minimum siswa saat posttest adalah sebesar 75, menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Adapun untuk skor maksimum siswa pada saat pretest adalah 50 sementara pada saat posttest siswa mencapai skor maksimum 100. Adapun siswa sebesar 38,04 sementara skor rata-rata posttest adalah 90,36 menunjukkan yang sangat signifikan.

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini terlihat dari adanya perbedaan yang jelas antara hasil pretest dan posttest, yang mencerminkan adanya perkembangan positif pada pemahaman siswa terhadap materi suku dan budaya Indonesia. Peningkatan ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan berdampak besar terhadap hasil belajar. Model Jigsaw dinilai efektif dalam mendorong kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS karena melibatkan keaktifan siswa serta menekankan tanggung jawab individu dalam kerja kelompok.

Berdasarkan observasi awal, didapatkan informasi bahwa tanpa kesempatan mengeksplorasi secara mendalam. Mereka juga kesulitan memahami keberagaman budaya karena materi disampaikan secara teoritis dan kurang melibatkan pengalaman belajar yang bermakna. Sebelum menggunakan, kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS cenderung rendah



karena pembelajaran yang dilakukan bersifat konvensional. Dalam kondisi tersebut, siswa lebih banyak menerima informasi secara pasif melalui ceramah atau penjelasan satu arah, tanpa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi materi secara mandiri maupun kolaboratif. Materi tentang suku dan budaya Indonesia yang seharusnya bisa dikembangkan melalui pendekatan visual, cerita, atau proyek kreatif, justru disampaikan secara tekstual dan monoton. Akibatnya, siswa kurang terdorong untuk berpikir kritis, berimajinasi, atau mengemukakan ide-ide baru. Selain itu, interaksi antarsiswa juga minim, sehingga mereka tidak terbiasa bertukar pendapat atau belajar dari sudut pandang yang berbeda. Lingkungan belajar yang kurang variatif dan terbatasnya kesempatan berekspresi membuat siswa cenderung hanya fokus pada hafalan, bukan pada pemahaman mendalam atau pengembangan kreativitas.

Dengan metode Jigsaw, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil, dan masing-masing anggota bertanggung jawab mempelajari dan menyampaikan bagian materi tertentu kepada teman sekelompoknya. Ketika siswa saling berbagi informasi, proses ini melatih kemampuan berpikir kritis, komunikasi, serta mendorong mereka untuk menyajikan materi secara menarik dan kreatif, seperti melalui gambar, cerita rakyat, atau media visual. Keterlibatan aktif ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga mendorong siswa untuk berpikir di luar pola umum dan menghasilkan gagasan orisinal. Dengan demikian, pembelajaran Jigsaw tidak hanya memperkuat pemahaman materi, tetapi juga menumbuhkan kreativitas siswa dalam menyampaikan pengetahuan yang mereka miliki.

### 3. Kreatifitas Siswa Dalam Proses Pembelajaran IPS Pada Saat Menggunakan Model Kooperatif Tipe Jigsaw

Tujuan penelitian selanjutnya adalah untuk mengetahui bagaimana kreatifitas siswa pada saat pembelajaran IPS materi suku dan budaya Indonesia pada saat diberikan di kelas eksperimen. Untuk mengetahui bagaimana kreatifitas siswa saat proses pembelajaran tersebut, dilakukan observasi dengan mengacu pada indikator kreatifitas sebanyak 3 indikator dan memiliki 8 item pernyataan. Berikut merupakan indikator dan pernyataan lembar observasi kreatifitas siswa saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam mata pelajaran IPS materi suku dan budaya Indonesia.

Tabel 13 : Hasil Observasi Kreatifitas Siswa Pada Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Jigsaw

No	Siswa	Aspek yang diamati								Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	S1	4	4	4	4	4	4	4	4	32
2	S2	5	4	4	4	4	4	4	4	33
3	S3	4	4	4	4	4	4	4	4	32
4	S4	4	4	4	5	4	4	4	4	33
5	S5	5	4	4	4	4	4	4	4	33
6	S6	4	4	3	5	3	4	4	4	31
7	S7	4	4	4	4	4	4	4	4	32
8	S8	4	4	4	5	5	5	5	5	37
9	S9	3	4	4	5	5	3	3	4	31
10	S10	4	4	3	5	4	4	4	4	32
11	S11	5	5	5	4	4	4	4	4	35



12	S12	4	4	4	4	5	5	4	3	33
13	S13	5	4	4	3	3	5	4	4	32
14	S14	4	4	4	4	4	4	4	4	32
15	S15	3	4	5	4	3	3	4	4	30
16	S16	5	5	4	4	4	4	4	4	34
17	S17	4	4	4	5	5	5	5	5	37
18	S18	4	4	5	4	5	5	4	4	35
19	S19	4	4	4	5	4	4	4	4	33
20	S20	4	4	4	4	4	4	4	4	32
21	S21	3	3	4	4	3	4	4	4	29
22	S22	4	4	4	4	4	4	4	4	32
23	S23	3	3	3	4	4	4	4	4	29
24	S24	5	5	5	5	5	5	5	5	40
25	S25	4	4	4	4	4	4	4	4	32
26	S26	4	4	3	3	4	4	4	4	30
27	S27	3	4	4	4	4	4	4	4	31
28	S28	4	5	4	4	4	4	4	4	33

Dari tabel tersebut diperoleh data bahwa berdasarkan hasil observasi secara umum siswa mendapatkan skor 4 dalam item pernyataan observasi.

Pada item pernyataan 1 Siswa dapat menghasilkan banyak ide tentang keunikan budaya suku tertentu di Indonesia, seperti tradisi, pakaian adat, atau rumah adat, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan kemampuan yang baik dalam menghasilkan banyak ide mengenai keunikan budaya suku di Indonesia. Nilai yang dominan pada item ini adalah 4, yang berarti siswa mampu menyebutkan beberapa ide yang bervariasi. Beberapa siswa, seperti S2, S5, S11, S13, S16, dan S24, bahkan memperoleh skor 5, mengindikasikan bahwa mereka mampu menghasilkan banyak ide kreatif dan unik. Namun, ada juga siswa dengan skor 3, seperti S9, S21, dan S23, yang menunjukkan bahwa mereka masih memerlukan bimbingan untuk memperluas eksplorasi ide budaya.

Pada pernyataan 2 Siswa dapat menghubungkan konsep-konsep yang terkait dengan suku budaya di Indonesia, seperti hubungan antara budaya dan lingkungan hidup, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mendapatkan skor 4, menandakan bahwa mereka cukup mampu menjelaskan keterkaitan antara budaya dan lingkungan hidup. Ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki pemahaman logis yang baik terhadap konsep-konsep yang saling berhubungan. Skor tertinggi (5) diraih oleh beberapa siswa seperti S11, S12, S16, dan S24, yang mampu menunjukkan hubungan yang kompleks dan mendalam. Namun, siswa seperti S21, S23, dan S26 yang memperoleh skor 3, menunjukkan bahwa mereka memerlukan dorongan lebih lanjut dalam membuat hubungan antar konsep secara lebih komprehensif.

Pada pernyataan 3 Siswa dapat mengungkapkan gagasan-gagasan tentang suku budaya di Indonesia dengan jelas dan efektif, baik secara lisan maupun tulisan, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa juga berada pada skor 4, yang menunjukkan kemampuan yang baik dalam menyampaikan gagasan secara lisan maupun tulisan. Beberapa siswa seperti S15, S18, dan S24 memperoleh skor 5, yang mencerminkan kemampuan komunikasi yang sangat efektif dan jelas. Sebaliknya, siswa seperti S6, S10, dan S26 mendapatkan skor 3, menandakan bahwa mereka masih perlu meningkatkan keterampilan menyampaikan ide secara lebih runtut dan meyakinkan.



Pada pernyataan 4 Siswa dapat menghubungkan konsep-konsep yang terkait dengan suku budaya, di Indonesia dengan konsep- konsep lain yang berbeda seperti sejarah, geografi, atau agama, menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa berada pada skor 4 dan 5, menandakan bahwa mereka memiliki fleksibilitas berpikir yang baik dalam menghubungkan budaya dengan konsep lintas bidang. Siswa seperti S4, S6, S8, S9, S10, S17, S18, dan S19 yang mendapatkan skor 5 menunjukkan bahwa mereka mampu berpikir terbuka dan luas. Namun, siswa seperti S13 dan S15 yang mendapat skor 3 menunjukkan bahwa fleksibilitas berpikir mereka masih terbatas, sehingga perlu diperkaya melalui pembelajaran interdisipliner.

Pada pernyataan 5, Siswa dapat mempertimbangkan berbagai kemungkinan dalam memahami keunikan budaya suku di Indonesia seperti perbedaan antara tradisi dan budaya suku yang berbeda, didapatkan hasil bahwa siswa menunjukkan variasi skor antara 3 hingga 5, namun sebagian besar tetap berada di skor 4. Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan siswa dapat mengenali perbedaan dan variasi dalam budaya, namun tidak semua mampu mengelaborasi kemungkinan secara mendalam. Siswa seperti S8, S9, S12, S17, dan S18 mendapatkan skor 5, mencerminkan pemahaman yang luas dan fleksibel. Sebaliknya, siswa seperti S6, S13, S15, S21, dan S23 yang mendapat skor 3 memerlukan dukungan lebih dalam memahami keragaman dan kedalaman budaya antar suku.

Pada pernyataan 6 Siswa kreatif tentang keunikan budaya di Indonesia seperti lukisan, terjadi variasi skor yang cukup mencolok. Banyak siswa berada pada skor 4, menunjukkan bahwa mereka sudah dapat menunjukkan unsur kreativitas dalam karya mereka. Namun, hanya beberapa siswa seperti S8, S17, S18, dan S24 yang memperoleh skor 5, memperlihatkan kemampuan berkarya yang sangat orisinal dan inovatif. Sementara siswa seperti S9, S15, dan S23 yang memperoleh skor 3 perlu lebih banyak didorong untuk berpikir dan berkarya di luar pola yang biasa.

Pada pernyataan 7 Siswa dapat mengungkapkan gagasan-gagasan tentang suku budaya di Indonesia dengan cara yang unik dan kreatif, mayoritas siswa mendapatkan skor 4, menunjukkan bahwa mereka sudah mulai mampu menyampaikan gagasan budaya secara kreatif meski belum sepenuhnya unik. Siswa seperti S8, S17, dan S24 dengan skor 5 menunjukkan bahwa mereka memiliki pendekatan yang sangat inovatif, seperti penggunaan media kreatif, bentuk seni, atau pendekatan yang tidak konvensional. Sementara itu, skor 3 yang diperoleh beberapa siswa seperti S9 dan S15 menunjukkan kebutuhan untuk memperkaya cara mereka mengekspresikan ide.

Pada pernyataan 8, Siswa dapat mengembangkan ide- ide tentang keunikan budaya suku di Indonesia dengan menambahkan contoh, penjelasan secara rinci, Secara umum, sebagian besar siswa menunjukkan kemampuan yang baik dalam menulis tentang tradisi dan upacara adat suku di Indonesia, dengan penambahan contoh-contoh yang cukup spesifik dan sesuai konteks. Skor yang paling banyak muncul adalah 4, yang menandakan bahwa para siswa mampu menjelaskan tradisi atau upacara adat secara runtut, serta menyertakan contoh yang relevan—meskipun mungkin belum terlalu mendalam atau variatif. Siswa yang memperoleh skor 5 seperti S5, S8, dan S17 menunjukkan kemampuan yang sangat baik dalam menulis uraian yang lengkap, rinci, dan memberikan beberapa contoh spesifik yang relevan. Mereka menunjukkan bahwa tidak hanya memahami substansi budaya, tetapi juga mampu mengekspresikannya secara informatif dan menarik dalam tulisan. Sementara itu, siswa yang mendapat skor 3 seperti S6, S21, dan S23 menunjukkan bahwa meskipun mereka mampu menulis tentang topik tersebut, penjelasan



mereka masih kurang mendalam dan contoh yang diberikan masih terlalu umum atau terbatas. Mereka kemungkinan hanya menyebutkan satu contoh sederhana tanpa penjabaran yang memadai, atau belum sepenuhnya mampu mengaitkan contoh dengan makna atau konteks tradisi tersebut.

Dalam praktiknya, berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa siswa dapat memiliki nilai rata-rata empat bahkan mencapai lima dalam indikator kretaitas dalam proses pembelajaran IPS. Torrance (1974) dan Guilford (1967) mereka menekankan bahwa kreativitas tidak hanya terletak pada kemampuan menghasilkan ide, tetapi juga melibatkan aspek-aspek lain yang lebih kompleks, antara lain kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas dan elaborasi. Sejalan dengan pengamatan, yang mana siswa mampu mencapai skor lebih dari 3 dalam indikator-indikator tersebut dan bahkan tidak ada siswa yang mendapatkan skor 2.

Mayoritas siswa memperoleh skor 4 pada hampir seluruh indikator, yang menunjukkan bahwa mereka mampu berpikir kreatif, mengembangkan ide, serta menyampaikan gagasan dengan cukup baik. Siswa dapat menghasilkan ide-ide variatif tentang budaya, menghubungkan konsep antar bidang seperti budaya dan lingkungan, serta mampu mengekspresikan gagasan secara lisan maupun tulisan dengan cukup efektif. Selain itu, sebagian besar siswa juga menunjukkan fleksibilitas berpikir dalam mengaitkan budaya dengan konsep lintas disiplin seperti sejarah dan geografi. Beberapa siswa menonjol dalam kemampuan membuat karya seni yang orisinal serta menyampaikan ide secara unik dan kreatif. Namun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan bimbingan dalam memperluas eksplorasi ide, memperdalam penjelasan, serta memperkaya contoh yang digunakan dalam karya mereka. Dengan demikian, pembelajaran jigsaw terbukti mampu mendorong perkembangan kreativitas siswa secara keseluruhan, meskipun tetap diperlukan strategi lanjutan untuk membantu siswa yang masih berada pada tingkat perkembangan kreativitas yang lebih rendah.

## KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dalam melaksanakan penelitian di kelas IV MIN 4 Garut, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw* mampu meningkatkan kretaitas siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPS materi suku dan budaya di Indonesia, dilihat dari data hasil analisis uji T dengan didapatkan hasil signifikansi 0,000. Dengan demikian sebagaimana dasar pengambilan keputusan adalah bahwasanya hasil uji  $T < 0,05$  Maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dengan efek size dari Uji T pada penelitian ini diperoleh nilai Cohen's d sebesar -1.158 yang berarti nilai absolut effect size tinggi ( $d \geq 0.8$ ), yang menunjukkan bahwa intervensi memiliki dampak yang sangat tinggi terhadap hasil belajar peserta didik.
2. Model pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw* sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan kretait siswa, dilihat dari hasil analisis N-Gain skor sebesar 82,94 atau 82,94% dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw termasuk dalam kategori sangat efektif memberikan pengaruh dalam meningkatkan keterampilan kreatif peserta didik kelas IV di MIN 4 Garut dalam mata pelajaran IPS materi suku dan budaya Indonesia.
3. Kemampuan kretaitas siswa yang diberi treatment dengan model pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw* memberikan efek lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diberi treatment dengan menggunakan model STAD. Hal ini dibuktikan dengan perolehan N-Gain persen pada kelas



kontrol dengan model STAD sebesar 71,09% sementara kelas eksperimen dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw sebesar 82,94% . Kemudian hasil posttest menunjukkan bahwa skor minimum siswa kontrol adalah 65 sementara untuk nilai minimum siswa eksperimen adalah sebesar 75, menunjukkan adanya perbedaan. Adapun untuk skor maksimum siswa kontrol adalah 95 sementara pada saat posttest siswa eksperimen mencapai 100. Kesimpulan pada nilai rata-rata pretest siswa kontrol sebesar 82,14 sementara skor rata-rata eksperimen adalah 90,19. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Kooperatif tipe jigsaw* lebih unggul dalam meningkatkan ketaifitas siswa kelas IV MIN 4 Garut dibandingkan dengan model STAD meskipun kedua model sama-sama memberikan efek dalam meningkatkan ketaifitas siswa dalam mata pelajaran IPS materi suku dan budaya Indonesia.

4. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan dan sangat besar setelah diberikan perlakuan, sebagaimana tercermin dari perbandingan antara skor pretest sebelum pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe jigsaw dan posttest setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw*, yaitu skor minimum siswa pada saat pretest adalah 30 sementara untuk nilai minimum siswa saat posttest adalah sebesar 75, menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Adapun untuk skor maksimum siswa pada saat pretest adalah 50 sementara pada saat posttest siswa mencapai skor maksimum 100. Adapun nilai rata-rata pretest siswa sebesar 38,04 sementara skor rata-rata posttest adalah 90,36 menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan.
5. Berdasarkan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe jigsaw* secara umum berdampak positif terhadap peningkatan kreativitas siswa dalam memahami keunikan budaya suku-suku di Indonesia. Mayoritas siswa memperoleh skor 4 pada hampir seluruh indikator, yang menunjukkan bahwa mereka mampu berpikir kreatif, mengembangkan ide, serta menyampaikan gagasan dengan cukup baik. Siswa dapat menghasilkan ide-ide variatif tentang budaya, menghubungkan konsep antar bidang seperti budaya dan lingkungan, serta mampu mengekspresikan gagasan secara lisan maupun tulisan dengan cukup efektif. Selain itu, sebagian besar siswa juga menunjukkan fleksibilitas berpikir dalam mengaitkan budaya dengan konsep lintas disiplin seperti sejarah dan geografi. Beberapa siswa menonjol dalam kemampuan membuat karya seni yang orisinal serta menyampaikan ide secara unik dan kreatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, Rudi. (2025). *Pembelajaran IPS di SD*. Penerbit: Naba Edukasi Indonesia
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach*. New York: McGraw-Hill.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati & Mudjiono (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Festiawan, R. (2020). *Konsep dasar pembelajaran*. Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam, 1(1), 21–29.
- Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Inayah, Y., & Sya, M. F. (2022). *Kreatifitas berfikir siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar*. *Karimah Tauhid*, 1(3), 339–345.



- Isjoni. (2013). *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning*. Boston: Allyn & Bacon.
- Joyce, B., & Weil, M. (2009). *Models of Teaching*. Boston: Allyn & Bacon.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Li, Y., et al. (2022). *Cooperative learning and student creativity in elementary education*. Journal of Educational Research.
- Lie, A. (2008). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Mulyasa. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. (2021). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rohayu, R., et al. (2021). *Kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan*.
- Rusman (2012). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saruksuk, S., & Witarsa, R. (2024). *Pendidikan memiliki peran krusial dalam peningkatan mutu sumber daya manusia*. *Jurnal Pendidikan*.
- Slavin, R. E. (2011). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, M. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Torrance, E. P. (1974). *Torrance Tests of Creative Thinking*. Lexington, MA: Ginn.
- Trianto (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.