

# PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF MENGUNAKAN MODEL PAIKEM PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V DI SDIT TIARA AKSARA

Ina Magdalena<sup>1</sup>, Alviani Saridevita<sup>2</sup>, Aulya Novyanti<sup>3</sup>, Sagita Destiyantari<sup>4</sup>  
Universitas Muhammadiyah Tangerang  
inapgsd@gmail.com , alvianidevita1@gmail.com

## Abstract

*The low creative thinking skills of students with conventional learning models. The research was conducted to determine the improvement of students' creative thinking skills. Especially in grade 5 elementary school students. The purpose of this study was to improve students' creative thinking skills. The model used is the PAIKEM model. PAIKEM is a learning approach which means Active, Innovative, Creative, Effective and Fun Learning. The application of the PAIKEM approach is expected to be able to overcome the problems experienced by teachers and students in learning and make the learning carried out more meaningful for students. Data collection techniques were carried out through interviews, documentation, and observation. The research instrument consists of an assessment rubric and the development of creative thinking skills using the PAIKEM model. The results showed an increase in students' creative thinking skills using the PAIKEM model. This is evidenced by the average percentage obtained by students from the pre-cycle stage with a percentage of 28.6% in the very creative category, in the first cycle it increased to 33.3% in the very creative category and in the second cycle increased to 61.9%. Thus, the application of the PAIKEM model is very helpful for students in improving creative thinking skills in casting new ideas.*

**Keywords:** *Creative Thinking, PAIKEM, Learning Model*

**Abstrak :** Rendahnya keterampilan berpikir kreatif siswa dengan model pembelajaran konvensional. Penelitian yang dilakukan untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa. Khususnya pada siswa kelas V sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Model yang digunakan yaitu model PAIKEM. PAIKEM merupakan pendekatan pembelajaran yang memiliki arti Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Penerapan pendekatan PAIKEM ini diharapkan permasalahan yang dialami oleh guru maupun siswa dalam pembelajaran dapat diatasi dan membuat pembelajaran yang dilaksanakan lebih bermakna bagi siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, dokumentasi, dan observasi. Instrumen penelitian terdiri atas rubrik penilaian dan pengembangan keterampilan berpikir kreatif yang dilakukan dengan menggunakan model PAIKEM. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa menggunakan model PAIKEM. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata persentase yang diperoleh siswa dari tahap pra siklus dengan persentase 28,6% pada kategori sangat kreatif, pada siklus I meningkat menjadi 33,3% pada kategori sangat kreatif dan pada siklus II meningkat menjadi 61,9%. Dengan demikian penerapan model PAIKEM sangat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dalam penguasaan ide-ide baru.

**Kata Kunci :** Berpikir Kreatif, PAIKEM, Model Pembelajaran

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kunci untuk semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, sebab dengan pendidikan manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai warga masyarakat. Berlangsungnya proses pembelajaran tidak terlepas dengan lingkungan sekitar. Sesungguhnya pembelajaran tidak terbatas pada dinding kelas.

Pengertian keterampilan menurut Gordon, *skill* adalah kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara lebih mudah dan tepat. Pendapat tentang keterampilan menurut Gordon ini lebih mengarah pada aktivitas yang memiliki sifat psikomotorik. Sedangkan menurut Higgins, *skill* adalah kemampuan dalam tindakan dan memenuhi suatu tugas. Menurut Iverson, *skill* adalah kemampuan untuk mengoperasikan suatu pekerjaan secara mudah dan tepat. Dan yang terakhir menurut Nadler, *skill* adalah kegiatan yang memerlukan praktek atau dapat diartikan sebagai implikasi dari aktifitas (Hendriani, 2008:158).

Secara umum berpikir berasal dari kata pikir dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2010, 767) adalah akal, budi, ingatan, angan-angan. Berpikir artinya mempunyai pikiran dan mempunyai akal; pikiran yaitu hasil berpikir, dan pemikiran merupakan proses, cara, perbuatan memikir, sedangkan pemikir adalah orang cerdas, pandai, serta hasil pemikirannya dimanfaatkan orang lain.

Pengertian berpikir dalam arti luas adalah bergaul dengan abstraksi-abstraksi. Dalam arti sempit berpikir adalah meletakkan atau mencari hubungan pertalian antara abstraks iabstraksi (Purwanto, 2000:43). Berpikir melibatkan kegiatan memanipulasi dan mentransformasi informasi dalam memori. Tujuan berpikir adalah untuk membentuk konsep, menalar, berpikir secara kritis, membuat keputusan, berpikir secara kreatif dan memecahkan masalah (Santrock, 2009:7). Berpikir merupakan sebuah proses yang melibatkan operasioperasi mental, seperti induksi, deduksi, klasifikasi dan penalaran. Berpikir merupakan kemampuan untuk menganalisis, mengkritik dan mencapai kesimpulan berdasarkan inferensi atau *judgment* yang baik (Arends, 2008:43).

Faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan berpikir. Berpikir kreatif tumbuh subur apabila didukung oleh faktor personal dan situasional diantaranya adalah:

1. Kemampuan Kognitif

Termasuk kemampuan diatas rata-rata dan fleksibilitas kognitif. Cara ini diperoleh dengan mengoptimalkan potensi otak.

2. Sikap yang terbuka

Orang kreatif mempersiapkan dirinya menerima stimuli internal dan eksternal. Saat sifat terbuka maka memiliki banyak informasi dan kesempatan yang dapat kita manfaatkan untuk menjadi kreatif.

3. Sifat yang bebas, otonom, dan percaya diri sendiri

Orang kreatif tidak senang “digiring” ingin menampilkan diri semampu dan semaunya (Nggermanto, 2002:73).

Berpikir kreatif adalah berpikir secara konsisten dan terus menerus menghasilkan sesuatu yang kreatif/orisinal sesuai dengan keperluan. Berpikir kreatif merupakan tahap berpikir dengan menyesuaikan suatu jawaban yang baik dan benar untuk membantu siswa memiliki kemampuan melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan mampu melahirkan banyak gagasan, (Selwanus, 2010). Proses berpikir melibatkan beberapa tahap dan dalam pola yang saling berganti atau saling melengkapi. (Anwar, Shamim-ur-Rasool, & Haq, 2012) mengemukakan berfikir kreatif adalah cara baru dalam melihat dan mengerjakan sesuatu yang memuat 4 aspek antara lain, *fluency* (kefasihan), *flexybility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (keterincian).

Munandar (1999:47) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Jadi, Kreativitas merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Kriteria kemampuan berpikir kreatif menurut Siswono (2007:1-2) adalah sebagai berikut.

- 1) Tingkat Berpikir Kreatif 4 (Sangat Kreatif), mampu menyelesaikan suatu masalah dengan lebih dari satu alternatif jawaban maupun cara penyelesaian.

- 2) Tingkat Berpikir Kreatif 3 (Kreatif), mampu menunjukkan suatu jawaban yang baru dengan cara penyelesaian yang berbeda (fleksibel)
- 3) Tingkat Berpikir Kreatif 2 (Cukup Kreatif), mampu membuat satu jawaban atau masalah yang berbeda dari kebiasaan umum.
- 4) Tingkat Berpikir Kreatif 1 (Kurang Kreatif), tidak mampu membuat jawaban atau membuat masalah yang berbeda (baru).
- 5) Tingkat Berpikir Kreatif 0 (Tidak Kreatif), tidak mampu membuat alternatif jawaban maupun cara penyelesaian.

Kreativitas seseorang dalam penelitian ini dapat dinilai dengan menggunakan alat evaluasi yang dikemukakan oleh Munandar yaitu empat tindakan kreatif dalam kajian matematis meliputi kelancaran (*fluency*) menjawab keluwesan (*fleksibilitas*), dan orisinalitas dalam berpikir matematik, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan matematik.

PAIKEM merupakan pendekatan pembelajaran yang memiliki arti Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (Adibatin, 2016; Aryani, 2014; Hayati & Lailatussaadah, 2016). Penerapan pendekatan PAIKEM ini diharapkan permasalahan yang dialami oleh guru maupun siswa dalam pembelajaran dapat diatasi dan membuat pembelajaran yang dilaksanakan lebih bermakna bagi siswa. Kelebihan penerapan PAIKEM sebagai berikut: (1) membantu siswa terlibat secara aktif baik fisik, mental maupun emosional, (2) kegiatan pembelajaran memungkinkan terjadinya komunikasi antara guru dan peserta didik, (3) kegiatan pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi multi arah, (4) kegiatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik memikirkan kembali apa yang telah dilakukan (Hayati & Lailatussaadah, 2016; Rahmawati et al., 2014; Sulthon, 2016).

Dewi,dkk. (2009:259) menyatakan bahwa pendekatan PAIKEM adalah sebuah strategi dan terobosan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk mengerjakan kegiatan yang beragam dalam rangka mengembangkan keterampilan dan pemahamannya, dengan penekanan peserta didik belajar sambil bekerja, sementara guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar (termasuk pemanfaatan lingkungan), supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah program pendidikan yang memilih bahan pendidikan dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan *humanity* (ilmu pendidikan dan sejarah) yang diorganisir dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan kebudayaan Indonesia (Soemantri, 2001:92).

Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogik/psikologis untuk tujuan pendidikan. Pendidikan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) sebagai mata pelajaran yang diterapkan dalam kurikulum baik di tingkat SD,SMP, hingga SMA. IPS disekolah pada dasarnya bertujuan mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang baik (*good citizenship*). Pembelajaran IPS akan menjadikan peserta didik memiliki bekal dalam menghadapi dan menangani kompleksitas kehidupan dimasyarakat yang sering kali berkembang secara tidak terduga. Melalui mata pelajaran IPS peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab.

Menurut Wachidi (dalam Kunandar 2008: 266) tujuan pokok dari pembelajaran IPS, yaitu: 1) memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana bersikap terhadap benda – benda disekitarnya, 2) memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana cara berhubungan dengan manusia yang lain, 3) memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana caranya berhubungan dengan masyarakat sekitarnya, 4) memberi pengetahuan kepada manusia bagaimana cara berhubungan dengan alam sekitarnya, 5) memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana berhubungan dengan Tuhan nya.

Pembelajaran IPS yang merupakan salah satu mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar memfokuskan kajiannya pada hubungan antarmanusia dan proses membantu pengembangan kemampuan dalam hubungan antarmanusia. Sedangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dikembangkan melalui kajian ditujukan untuk mencapai keserasian dan keselarasan dalam kehidupan masyarakat. Selanjutnya tujuan mata pelajaran IPS SD didalam BSNP (2006: 575) adalah sebagai berikut: 1) mengenal konsep – konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, 2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiry, memecahkan masalah dan terampil dalam kehidupan sosial, 3)

memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai – nilai sosial dan kemanusiaan, 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Adapun fungsi mata pelajaran IPS adalah untuk memberikan kepada peserta didik informasi tentang segala sesuatu yang menyangkut peri-kehidupan manusia dalam lingkungannya. Menurut Kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial Tahun 2006, fungsi mata pelajaran IPS adalah mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan sosial peserta didik agar dapat direfleksikan dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia.

Dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sesuai dengan fungsinya membina pengetahuan, kecerdasan, dan keterampilan yang bermanfaat bagi perkembangan dan kelanjutan pendidikan selanjutnya. Ada beberapa permasalahan dalam pendidikan IPS diantaranya pertama, bahwa pendekatan proses yang menjadi salah satu acuan kurikulum IPS di SD masih sangat kurang, kedua, persepsi pendidikan IPS sebagai pelajaran yang tidak terlalu penting, atau kadang-kadang disepelekan karena terlalu mudah, pelajaran IPS hanya menekankan aspek kognitif saja, aspek afektif dan psikomotorik jarang dibuat parameter secara tegas, dan ketiga, pelajaran IPS pada tingkat SD belum begitu besar perannya secara realita sehingga problem solving di dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu pembelajaran yang belakangan ini muncul dan diakui sebagai sebagai strategi pembelajaran yang inovatif serta dapat menjadi solusi atas kemonotonan pembelajaran dikelas adalah strategi pembelajaran PAIKEM. Dilihat dari ruang lingkup IPS sendiri sangatlah luas, maka sangat perlu seorang guru membuat suatu inovasi dan terobosan dalam pembelajaran mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Selain itu Jauhar (2011:3) “PAIKEM merupakan salah satu pendekatan mengajar (*approach to teaching*) yang digunakan bersama metode tertentu dan berbagai media pembelajaran yang disertai penataan lingkungan yang sedemikian rupa agar proses pembelajaran menjadi aktif, inovatif, efektif, kreatif dan menyenangkan khususnya dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan salah satu model penelitian yang relevan dilakukan guru untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas dan memperbaiki kualitas pembelajaran. Metode penelitian yang dilakukan menggunakan desain Kemmis dan McTaggart yang berupa siklus yang meliputi : perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*). Tindakan dilakukan 2 kali, siklus I dan siklus II.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Dalam penelitian upaya peningkatan keterampilan berpikir kreatif yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *PAIKEM*. Penelitian ini dilakukan di SDIT Tiara Aksara yang berlokasi di Jl. H. Aning, RT.1/RW.003, Sangiang Jaya, Kec. Periuk, Kota Tangerang, Banten 15132.

### **Target atau Subjek Penelitian**

Dengan subjek penelitian siswa kelas V SDIT Tiara Aksara yang berjumlah 21 siswa terdiri dari 12 putri dan 9 putra.

### **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, dokumentasi, dan observasi. Instrumen penelitian terdiri atas rubrik penilaian dan pengembangan keterampilan berpikir kreatif yang dilakukan dengan menggunakan model *PAIKEM*. Terdapat 4 aspek dalam keterampilan berpikir kreatif yaitu aspek *fluency* (kefasihan), *flexybility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (keterincian), selanjutnya dijabarkan melalui rubrik penilaian, rubrik penilaian ini berjumlah 8 item instrumen rubrik penilaian yang digunakan dalam pengukuran keterampilan berpikir kreatif. Peneliti mempersiapkan lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang digunakan untuk meneliti jalannya pembelajaran yang dilakukan.

Analisis data yang digunakan peneliti yaitu SPSS 20 untuk menguji validitas dan reabilitas instrumen keterampilan berpikir kreatif. Penerapan model *PAIKEM*

dalam pembelajaran ini yaitu dengan memberikan tugas siswa untuk menyelesaikan masalah secara berkelompok. Tahapan yang terdapat dalam model PAIKEM yaitu 1). Tahap penyampaian kompetensi yang dilakukan oleh guru. Guru memberikan penjelasan materi yang akan dipelajari. 2). Identifikasi masalah dilakukan oleh siswa, siswa mulai mengidentifikasi pemasalahan yang diberikan 3). Pengelompokan siswa, bersama kelompok siswa mulai berdiskusi tentang pemasalahan. 4). Pemecahan masalah, siswa bersama kelompok mulai berdiskusi tentang pemecahan masalah. 5). Penyampaian hasil diskusi, perwakilan dari kelompok menyampaikan hasil diskusi ke depan kelas 6). Membuat kesimpulan, siswa bersama dengan guru membuat kesimpulan tentang apa yang di presentasikan di depan kelas.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan di SDIT Tiara Aksara yang berlokasi di Jl. H. Aning, RT.1/RW.003, Sangiang Jaya, Kec. Periuk, Kota Tangerang, Banten 15132. Penelitian dilakukan selama 2 hari. Penelitian dilakukan dikelas V. Penelitian dilakukan karena untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa menggunakan model pembelajaran PAIKEM dalam pelajaran IPS. Menurut siswa, pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang mudah dipahami dan dimengerti. Pelajaran IPS juga berguna dalam kehidupan sehari – hari terutama dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Di sini guru perlu menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan kelasnya. Di penelitian ini, peneliti menggunakan PAIKEM. PAIKEM merupakan singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. PAIKEM merupakan strategi pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik (student centered learning). Dalam penerapan strategi pembelajaran ini, guru berperan sebagai fasilitator yaitu memfasilitasi peserta didik untuk belajar. Pengetahuan diperoleh peserta didik berdasarkan pengalamannya sendiri, bukan ditransfer pengetahuan dari guru. Strategi PAIKEM mengupayakan pembelajaran yang aktif yakni pembelajaran yang mengoptimalkan proses pembelajaran. Pembelajaran yang inovatif yakni pembelajaran yang mendorong aktivitas belajar yakni kegiatan pembelajaran itu terjadi hal-hal yang baru, bukan saja oleh guru sebagai fasilitator belajar, tetapi juga



oleh siswa yang sedang belajar. Pembelajaran kreatif mendorong siswa untuk lebih bebas mempelajari maknayang dia pelajari dan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir siswa. Pembelajaran yang efektif dengan maksud untuk menghasilkan tujuan yang telah ditetapkan. Pembelajaran menyenangkan yaitu memberikan pelayanan kepada siswa dengan baik, anak merasa dekat dengan guru, serta desain kelas yang tidak membosankan (*enjoy learning*) (Uno & Nurdin, 2011). Pemilihan strategi PAIKEM dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran diharapkan dapat memaksimalkan kegiatan belajar siswa. Pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan yang diupayakan guru dalam pembelajaran diharapkan dapat memaksimalkan kegiatan belajar siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini tersajikan dalam beberapa hasil penelitian.

Hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Rahmawati, Mestawaty & Lilies (2015) bahwa permasalahan dalam proses belajar mengajar adalah pembelajaran masih berpusat pada guru dengan metode konvensional dan siswa hanya mendengar dan mencatat. Terbenturnya oleh waktu tatap muka dikelas, kesulitan untuk menyusun bahan pelajaran, sarana dan prasarana yang kurang mendukung, Strategi pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan dalam mengajar guru kurang memperhatikan kebiasaan siswa. Perasaan takut murid terhadap pelajaran IPA karena mereka khawatir dimarahi guru jika menjawab salah. Sehingga murid tidak tahan lama duduk dan sulit berkonsentrasi pada pelajaran. Setelah melaksanakan tindakan unsur penerapannya di dalam metode diskusi dan eksperimen pada proses belajar IPA, peneliti melakukan aktivitas tanya jawab, memberi kebebasan untuk berbeda pendapat dalam kelompok, mengontrol proses belajar siswa, member pengutan, member kesempatan bertanya, serta membimbing siswa untuk melakukan kerja sama, menugaskan kerja kelompok, mendiskusikan penyelesaian masalah, dan mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya dan melibatkan siswa dalam menciptakan lingkungan. Sehingga berdasarkan data hasil penelitian dinyatakan bahwa model pembelajaran PAIKEM dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa, sehingga apa yang diharapkan yaitu meningkatnya hasil belajar siswa dapat tercapai dengan baik.

Keberhasilan pendidikan ditunjang oleh kemampuan guru dalam mengajar. Dalam proses pengajaran seorang guru harus mengembangkan strategi mengajar yang mengarah keaktifan optimal belajar murid. Permasalahan terkait pengimplementasian strategi diantaranya padatnya materi yang menjadi tuntutan kurikulum yang berakibat hilangnya kreativitas guru dalam mengelolah pembelajaran, sehingga cenderung pada pembelajaran yang terpusat pada guru. Kondisi tersebut membawa akibat pada murid yang pasif dan cenderung untuk menghafal konsep tanpa dibarengi dengan pemahaman memadai. Pada kurikulum 2013 menyarankan penerapan model interaktif yang menggunakan pendekatan saintifik dapat membuat siswa lebih interaktif, karena dimulai dari pengamatan, menanya, mengobservasi, mengasiosiasi dan mengkomunikasikan. Berdasarkan pada Usman & Rede, (2014) agar masalah kesulitan belajar siswa dapat teratasi pada pembelajaran sains, maka salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memilih salah satu model yang dianggap efektif yaitu pendekatan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Model ini bertujuan untuk menciptakan suatu lingkungan belajar yang melengkapi siswa dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap bagi kehidupan kelak. Selain itu pendekatan ini juga memungkinkan siswa belajar lebih aktif sesuai dengan pendekatan PAIKEM yang member kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan diri sendiri memecahkan masalah sendiri dengan menemukan dan bekerja sendiri.

Penelitian yang dilakukan oleh Armini, Putra, & Sujana, (2013) menunjukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PKn antara siswa yang dibelajarkan melalui pendekatan PAIKEM dengan siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional. Hal ini terbukti dari perbedaan rata-rata hasil belajar PKn antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan pendekatan PAIKEM berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa di kelas V SD Gugus VI Pangeran Diponegoro, Denpasar Barat Tahun Ajaran 2013/2014. Proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan PAIKEM, siswa dipandang sebagai subjek dalam proses pembelajaran sedangkan guru hanya sebagai fasilitator, mediator dan memberikan petunjuk kepada siswa dalam proses pembelajaran. Siswa didorong untuk berfikir secara aktif untuk dapat mengaitkan antara pengalaman dengan materi pelajaran sehingga dapat diterapkan dalam

kehidupan sehari-hari siswa. Proses pembelajaran menekankan pada keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, menemukan dan mengkonstruksi pengetahuannya sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran secara mendalam yang akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa.

Metode PAIKEM merupakan interaksi/proses pembelajaran siswa yang diwarnai oleh aktivitas dan kreativitas siswa dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dalam suasana yang menarik menyenangkan. Tujuan pembelajaran PAIKEM membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir tahap tinggi, berpikir kritis, dan berpikir kreatif. Berpikir kritis adalah suatu kecakapan nalar secara teratur, kecakapan sistematis dalam menilai, memecahkan masalah menarik keputusan, memberi keyakinan, menganalisis asumsi, dan pencarian ilmiah. Hasil penelitian (Putra, Sudirtha, & Sunarya, 2013) menunjukkan bahwa Penerapan metode PAIKEM dapat meningkatkan hasil belajar siswa (aspek kognitif, afektif dan psikomotorik) kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Mendoyo Tahun Pelajaran 2012/2013. Disamping itu pula respon siswa terhadap metode PAIKEM tergolong positif.

**Tabel 1.** Kegiatan Guru dan Siswa pada Strategi PAIKEM

<b>Fase PAIKEM</b>	<b>Kegiatan Guru</b>	<b>Kegiatan Siswa</b>
Fase Aktif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebagai fasilitator kegiatan belajar siswa.</li> <li>2. Memantau kegiatan belajar siswa.</li> <li>3. Memberi umpan balik.</li> <li>4. Mengajukan pertanyaan.</li> <li>5. Mempertanyakan gagasan siswa.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bertanya</li> <li>2. Mengemukakan gagasan</li> <li>3. Mempertanyakan gagasan orang lain.</li> </ol>
Fase Kreatif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat alat bantu belajar sederhana.</li> <li>2. Memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merancang atau membuat sesuatu.</li> <li>2. Menulis, merangkum atau membuat soal sendiri.</li> </ol>
Fase Inovatif	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan kegiatan belajar yang bervariasi dan sesuatu yang terbaru.</li> <li>2. Menciptakan pengalaman belajar baru bagi siswa.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melaksanakan kegiatan belajar yang bervariasi.</li> <li>2. Belajar dengan berbagai metode.</li> </ol>

Fase Efektif	Mencapai tujuan pembelajaran.	Menguasai keterampilan yang diperlukan.
Fase Menyenangkan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak membuat siswa takut salah, ditertawakan dianggap sepele.</li> <li>2. Guru dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.</li> <li>3. Membangun keakraban sewajarnya dengan siswa.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berani mencoba berbuat.</li> <li>2. Berani mengemukakan pendapat.</li> <li>3. Berani mempertanyakan gagasan orang lain.</li> <li>4. Perhatian terhadap tugas.</li> <li>5. Senang belajar.</li> <li>6. Hasil belajar menyeluruh.</li> </ol>

Berdasarkan data yang diperoleh dapat dilihat peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa yang diperoleh siswa dengan jumlah 21 siswa. Tingkat keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V SDIT Tiara Aksara pada kondisi pra siklus, siklus I dan siklus II sebagai berikut

**Tabel 2.** Rekapitulasi keterampilan berpikir kreatif pra siklus, siklus I dan siklus II

No	Interval	Kt.	prasiklus		Siklus I		Siklus 2	
			F	%	F	%	F	%
1	27-32	SK	6	28,6%	7	33,3%	13	61,9%
2	21-26	K	7	33,3%	10	47,6%	6	28,6%
3	15-20	CK	8	38,1%	4	19,1%	2	9,5%
	<b>Jumlah</b>		21	100%	21	100%	21	100%

Keterangan :

Kt : Kategori

SK : Sangat Kreatif

K : Kreatif

CK : Cukup Kreatif

Dari Tabel 1 diperoleh data dalam kondisi prasiklus bahwa dari 21 siswa kelas V SDIT Tiara Aksara terdapat 6 (28,6%) siswa memperoleh skor pada interval 27-32

atau berada pada kategori sangat kreatif, 7 (33,3%) siswa memperoleh skor pada interval 21-26 atau berada pada kategori kreatif dan 8 (38,1%) memperoleh skor pada interval 15-20 atau berada pada kategori cukup. Pada kondisi siklus I diperoleh data bahwa dari 21 siswa kelas V SDIT Tiara Aksara terdapat 7 (33,3%) siswa memperoleh skor pada interval 27-32 atau berada pada kategori sangat kreatif, 10 (47,6%) siswa memperoleh skor pada interval 21-26 atau berada pada kategori kreatif dan 4 (19,1%) memperoleh skor pada interval 15-20 atau berada pada kategori cukup sedangkan pada kondisi siklus II diperoleh data bahwa dari 21 siswa kelas V SDIT Tiara Aksara terdapat 13 (61,9%) siswa memperoleh skor pada interval 27-32 atau berada pada kategori sangat kreatif, 6 (28,6%) siswa memperoleh skor pada interval 21-26 atau berada pada kategori kreatif dan 2 (9,5%) memperoleh skor pada interval 15-20 atau berada pada kategori cukup.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada kelas V di SDIT Tiara Aksara semester II tahun ajaran 2020/2021 diketahui adanya peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa pada kegiatan pembelajaran siklus I dan siklus II dan penerapan model *PAIKEM*. Hal ini dapat diketahui adanya peningkatan keterampilan berpikir kreatif dari prasiklus sampai siklus 2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan berpikir kreatif yang diupayakan melalui model *PAIKEM* antar siklus yakni prasiklus 28,6% pada kategori sangat kreatif, pada siklus I terjadi peningkatan menjadi 33,3% pada kategori sangat kreatif, dan pada siklus 2 terjadi peningkatan menjadi 61,9% pada kategori sangat kreatif.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan penggunaan model *PAIKEM* terbukti dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif. Dalam penelitian yang digunakan peneliti menggunakan model *PAIKEM*, adapun langkah-langkah pembelajaran model *PAIKEM* adalah sebagai berikut: 1) tahap perencanaan, guru menentukan kompetensi dasar, indikator dan hasil belajar; (2) tahap pelaksanaan, guru menyampaikan konsep pokok yang harus dikuasai peserta didik juga menyampaikan alat dan bahan yang dibutuhkan; (3) tahap evaluasi yang meliputi evaluasi proses dan evaluasi hasil.

Berfikir kreatif adalah cara baru dalam melihat dan mengerjakan sesuatu, yang memuat 4 aspek antara lain, 1). *fluency* (kefasihan), dilihat dari cara siswa membangun ide yang kreatif 2). *flexybility* (keluwesan), dilihat dari pemecahan masalah yang dilakukan siswa. 3). *Originality* (keaslian), dapat dilihat dari hasil karya yang benar-benar dibuat oleh siswa dan bukan dari modifikasi hasil karya milik orang lain. 4). *elaboration* (keterincian), dapat dilihat dari cara siswa menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas. Tindakan penelitian ini dilaksanakan dengan berkolaborasi dengan guru kelas V, pada tindakan ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dalam dua siklus dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *PAIKEM* yang diterapkan pada kelas V SDIT Tiara Aksara semester II tahun ajaran 2020/2021 dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada pembelajaran tematik.

Sejalan dengan penelitian yang telah peneliti lakukan terdapat hasil penelitian terdahulu yang memperkuat hasil penelitian bahwa keterampilan berpikir kreatif dapat ditingkatkan melalui penggunaan model *PAIKEM*. Melakukan penelitian tentang Penggunaan Metode Pembelajaran *PAIKEM* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa.

Berdasarkan hasil kajian berbagai literatur bahwa strategi *PAIKEM* (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) merupakan pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan aktif siswa dan dapat diimplementasikan dan disesuaikan pada berbagai mata pelajaran dengan harapan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **KESIMPULAN**

Terdapat peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V dengan penerapan model pembelajaran *PAIKEM*. Pembelajaran menjadi aktif dan tidak monoton. Hal ini dapat memicu siswa untuk berantusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Siswa menjadi aktif dan dapat dengan mudah menuangkan ide-ide yang mereka punya. Siswa dapat menyelesaikan masalah dengan ide yang mereka kembangkan sendiri. Dibuktikan dengan adanya peningkatan keterampilan

berpikir kreatif yang semula hanya 28,6% pada siklus I meningkat menjadi 33,3% dan 61,9% pada siklus II dengan kategori sangat kreatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- (KBBI), Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2010. *Arti Kata Berpikir*.
- Ahmadi, Iif Khoiru dan Sofan Amri. 2011a. PAIKEM GEMBROT: Mengembangkan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira, dan Berbobot (Sebuah Analisis Teoritis, Konseptual, dan Praktik). Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Andi, Nurul, Fatma. (2018). *Pengaruh Strategi PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*. Prosiding Seminar Nasional Biologi dan Pembelajarannya Hlm. 59-64. <http://ojs.unm.ac.id>
- Arends, Richard. 2008. *Learning to Teach*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Darusman, R. (2014). Penerapan Metode Mind Mapping (Peta Pikiran) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa Smp. *Infinity Journal*, 3(2), 164. <https://doi.org/10.22460/infinity.v3i2.61>
- Dewi, Laksmi dan Masitoh. (2009). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam.
- Fatahullah, M.M. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar* Volume 7 Edisi 2. Hlm. 238.
- Fitriana Ayu Wulandari, Mawardi, Krisma Widi Wardani. (2019). *Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 5 Menggunakan Model Mind Mapping*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* Volume 3, Number 1.
- Fitriana, Mawardi, Krisma. (2019). *Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 5 Menggunakan Model Mind Mapping*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 3, No. 1, Tahun 2019, pp. 10-16.
- Hendriyani, Rulita. 2008. *Orientasi Nilai Mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Semarang Semarang*. Semarang: Univ. Negeri Semarang  
<http://kbbi.web.id/berpikir>
- I Made Bagiarta. (2021). *Penerapan Paikem untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA*. *Journal of Education Action Research* Volume 5, Number 2.
- Ina Magdalena. (2020). *Evaluasi Pembelajaran SD (Teori dan Praktik)*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Ina Magdalena. (2020). *Ragam Tulis Evaluasi Pembelajaran SD*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Jauhar, Mohammad. 2011. *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik Sampai konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya

- Loeloek Endah Poerwati dan Sofan Amri, *Panduan Memahami Kurikulum 2013: Sebuah Inovasi Standar Kurikulum Penunjang Masa Depan* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2013),102.
- Munandar,U. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nggermanto, Agus. 2002. *Quantum Quotient (Kecerdasan Quantum) Cara Cepat Melejitkan IQ, EQ, dan SQ Secara Harmonis*. Bandung: Yayasan Nusantara
- Nila, Djahir, Fitriyanti. (2016). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Paikem Gembrot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ips*. Jurnal Profit Volume 2, Nomor 1.
- Nurlaela Luthfiah, Ismayati Euis,dkk. (2019). *STRATEGI BELAJAR BERPIKIR KREATIF (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT. Mediaguru Digital Indonesia.
- Purwanto, M. Ngalim. 2000. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Santrock, John W. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Salemba Humanika
- Siska Yulia. (2016). *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI*. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca.
- Siswono, T.Y.E. 2007. *Penjenjangan berpikir kreatif dan identifikasi tahap berpikir siswa dalam memecahkan dan mengajukan masalah matematika*. Tersedia di <http://Falogyes.wordpress.Com/abstrak> disertasi diakses 3 Juli 2021.
- Suryosubroto, B. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.