

# Penerapan Model PAIKEM Menggunakan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPS Materi Perkembangan Teknologi di SDN Mojosari 04 Jember

## *The Implementation of PAIKEM Model Using Puzzle Media to Improve Forth Grader Students Activity and Learning Outcomes of Social Studies with the Theme of Technology Development at State Elemetary School Mojosari 04 Jember*

**Ahmad Rizqi Abdillah, Muhammad Sulthon Masyhud, Umar H. M. Saleh**

Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)

Jln. Kalimantan 37, Jember 68121

Laman : [www.fkip.unej.ac.id](http://www.fkip.unej.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Mojosari 04 Jember pada mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi dengan penerapan model PAIKEM menggunakan media *puzzle*. Secara umum kendala yang berhasil diidentifikasi dalam pembelajaran IPS di kelas IV yakni cara mengajar guru yang berpusat pada guru dan jarang menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini ditujukan kepada siswa kelas IV SDN Mojosari 04 Jember yang terdiri atas 28 siswa. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Dengan penerapan model PAIKEM menggunakan media *puzzle*, siswa terlibat aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dalam kegiatan belajar. Aktivitas belajar siswa dari Prasiklus sampai siklus I mengalami peningkatan sebesar 39%, sedangkan hasil belajar siswa dari prasiklus sampai siklus II meningkat sebesar 54%. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model PAIKEM menggunakan media *puzzle* terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi di SDN Mojosari 04 Jember.

**Kata kunci:** Model PAIKEM, media *puzzle*, aktivitas belajar, hasil belajar

### **Abstract**

*The research aims at improving the activity and learning outcomes of Forth Grade students of State Elementary School Mojosari 04 Jember on Social Studies with the theme of technology development using PAIKEM model of puzzle. Generally, the obstacle that can be identified in teaching Social Studies in the forth grade is the teaching method teachers are using. They teach without utilizing media of teaching. This condition makes the students turn into passive learners. The method of research used is classroom Action Research (PTK). This research is aimed at forth grade students of State Elementary School of Mojosari 04 Jember which is made up of 28 students. We gather data using observation, interview, test and documentation method. With the implementation of PAIKEM model using puzzle, students are actively engaged, inovative, creative, effective, and having fun in the process of learning. Students activities in learning from pre-cycle to cycle II improves araound 39% while the learning outcomes of the students from pre-cycle to cycle II increase 54%. According to this research, it shows that the implementation of PAIKEM model using puzzle proves can enhance activities and learning outcomes of forth grade students on Social Studies with the theme of technology development at State Elementary School IV of Mojosari Jember.*

**Keywords:** PAIKEM model, puzzle, study activity, learning outcomes

### **Pendahuluan**

Pendidikan merupakan suatu cara pembentukan kemampuan manusia untuk menggunakan akal pikiran/rasional mereka sebagai jawaban dalam menghadapi berbagai masalah yang timbul di masa yang akan datang. Pendidikan juga merupakan usaha sadar yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Salah satu tujuan pendidikan yaitu untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas maka dibutuhkan pendidikan yang berkualitas pula. Pencapaian pendidikan yang berkualitas memerlukan pembaharuan-pembaharuan dalam bidang pendidikan. Pembaharuan dalam pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas

pendidikan nasional, salah satunya adalah pembaharuan model pembelajaran di sekolah.

Guru mempunyai peranan yang sangat besar dan strategis dalam mendidik siswa, karena gurulah yang berada di barisan paling depan dalam pelaksanaan pendidikan. Guru langsung berhadapan dengan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang di dalamnya mencakup kegiatan mendidik, membimbing, dan mentransfer ilmu pengetahuan serta penanaman nilai-nilai positif.

Keberhasilan seorang guru di dalam kelas sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang berlangsung. Pada masa terdahulu guru berperan sebagai satu-satunya sumber belajar, sehingga terkesan dalam kelas bahwa guru adalah sosok yang paling pintar. Hal ini mengakibatkan kegiatan pembelajaran di kelas searah dan terasa sangat membosankan, sehingga daya serap siswa terhadap materi yang diberikan sangat rendah.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 16 Maret 2013, menunjukkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Mojosari 04 Kecamatan Puger Kabupaten Jember adalah data persentase hasil belajar yang diperoleh dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Jumlah seluruh siswa kelas IV SDN Mojosari 04 Kecamatan Puger Kabupaten Jember adalah 28 siswa. Dalam hal ini, 20 siswa yang memperoleh nilai  $\leq 65$ , hal ini menunjukkan bahwa siswa tersebut tidak aktif dalam pembelajaran. Sedangkan 8 siswa memperoleh nilai  $\geq 65$ , hal ini menunjukkan siswa tersebut aktif dalam pembelajaran.

Fakta tersebut menunjukkan bahwa siswa kelas IV di SDN Mojosari 04 mengalami kesulitan belajar. Dugaan sementara, hasil belajar siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran yang disampaikan guru, hal ini dikarenakan penerapan guru dalam proses belajar mengajar yang seringkali menggunakan pendekatan *Teacher Center Learning* (TCL) membuat siswa tidak terlihat antusias dalam pembelajaran. Keadaan ini ditandai dengan munculnya siswa cenderung pasif selama mengikuti pelajaran: (1) malu bertanya dikarenakan kurang percaya diri, komunikasi pembelajaran hanya satu arah dan secara konvensional, kemudian berdampak banyak ditemui siswa yang cenderung berbicara sendiri antar teman sebangku dikarenakan dalam proses pembelajaran guru seringkali tanpa dibantu dengan media pembelajaran, sehingga siswa dihadapkan pada kondisi yang menjenuhkan; (2) guru kurang berkreasi dalam melakukan hal yang baru untuk menerapkan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, salah satu yang utama adalah cara mengajar guru yang variasi disertai dengan media pembelajaran, dikarenakan gaya belajar siswa bersifat visualis; (3) cakupan materi yang disampaikan guru kepada siswa susah dipahami, karena dalam proses pembelajaran guru selalu menitik beratkan pembelajaran kepada siswa diinstruksikan untuk membaca buku paket, sehingga informasi yang diperoleh siswa dalam porses belajar cenderung mengarah ke verbalisme.

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangan anak, sehingga proses pembelajaran beralih pada pembelajaran yang

melibatkan siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan cara belajar siswa agar dapat melakukan kegiatan mengalami, komunikasi, interaksi, dan refleksi. Model pembelajaran yang tepat adalah model PAIKEM.

Menurut Jauhar (2011:150) PAIKEM dapat diartikan sebagai suatu model pembelajaran yang digunakan bersama metode tertentu dan berbagai media pengajaran yang disertai dengan penataan lingkungan sedemikian rupa agar proses pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Dengan demikian, siswa merasa teras tertarik dan mudah menyerap pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan.

Model PAIKEM (Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan) menekankan pada keaktifan, menurut Jauhar (2011:156-164) aktif maksudnya bahwa guru aktif dalam memberikan umpan balik dan mengajukan pertanyaan yang menantang, bertanya/meminta penjelasan, keterlekatan pada tugas, motivasi. Inovatif maksudnya guru memodifikasi pendekatan pembelajaran konvensional menjadi pendekatan inovatif yang sesuai dengan keadaan siswa, sekolah dan lingkungan, menggunakan media pembelajaran interaktif yang bermakna. Kreatif maksudnya agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam, membuat alat peraga pembelajaran yang berguna meskipun sederhana, merancang/membuat sesuatu. Efektif maksudnya mengajar dan mengarahkan dengan memberi contoh, menghargai siswa dan memotivasi siswa, mengajarkan keterampilan pemecahan masalah. Menyenangkan adalah adanya lingkungan yang rileks, menyenangkan, tidak membuat tegang, aman, menarik, dan tidak membuat siswa ragu melakukan sesuatu meskipun keliru untuk mencapai keberhasilan yang tinggi. Sehingga siswa dalam proses pembelajaran yang menyenangkan guru tidak membuat siswa takut salah dihukum, tidak takut ditertawakan, teman-teman, tidak takut dianggap sepele oleh guru atau teman. Sedangkan disisi lain pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat siswa berani bertanya, berani mencoba/berbuat, berani mengemukakan pendapat, berani mempertanyakan gagasan orang lain.

Penerapan model PAIKEM agar lebih optimal dalam proses pembelajaran yaitu dengan memberikan suatu inovasi baru agar aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dapat meningkat ialah penggunaan media pembelajaran. Berbagai bentuk media serta cara pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa agar pengalaman belajar siswa menuju kearah yang lebih baik. Salah satu media yang bisa dikembangkan dan diterapkan adalah Media *Puzzle*. Media pembelajaran ini menjadi salah satu alternatif, bukan hanya sebagai permainan yang menyenangkan, tetapi juga berfungsi untuk merangsang aktivitas dan semangat belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) bagaimana penerapan Model PAIKEM menggunakan Media *Puzzle* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi di SDN Mojosari 04 Kecamatan Puger Kabupaten Jember Tahun

Pelajaran 2012/2013?"; dan (2) bagaimanakah penerapan Model PAIKEM menggunakan Media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi di SDN Mojosari 04 Kecamatan Puger Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2012/2013?". Tujuan penelitian ini ialah untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV dengan penerapan Model PAIKEM menggunakan Media *Puzzle* pada mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi di SDN Mojosari 04 Kecamatan Puger Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2012/2013 dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dengan penerapan Model PAIKEM menggunakan Media *Puzzle* pada mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi di SDN Mojosari 04 Kecamatan Puger Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2012/2013 .

## Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu bentuk penelaahan penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional (Masyhud, 2012:157).

Daerah penelitian ditetapkan di SDN Mojosari 04 Jember. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2012/2013. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Mojosari 04 Jember dengan jumlah 28 siswa yang terdiri 17 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, tes, dan dokumen.

Penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif, yaitu penelitian untuk menentukan aktivitas dan hasil belajar siswa selama pembelajaran dengan penerapan model PAIKEM menggunakan media *puzzle*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode observasi, wawancara, tes dan dokumen.

Analisis data yang dilakukan untuk rumusan masalah pada penelitian ini adalah untuk mencari persentase peningkatan aktivitas belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Pa = \frac{A}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- Pa = Persentase keaktifan siswa  
A = Jumlah skor tiap indikator yang diperoleh siswa  
N = Jumlah skor maksimal

Tabel 1.1 Kategori persentase aktivitas belajar siswa

Skor Rata – Rata	Kategori
$Pa \geq 80$	Sangat Aktif
$60 \leq Pa < 80$	Aktif/Cukup
$40 \leq Pa < 60$	Kurang Aktif
<b>Pa &lt; 40</b>	<b>Sangat Kurang Aktif</b>

(KTSP SD Negeri Mojosari 04, 2007:35 ).

Sedangkan untuk mencari persentase peningkatan hasil belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Pt = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- Pt = Persentase peningkatan hasil belajar siswa  
n = Jumlah siswa yang memiliki skor  $\geq 65$  dari skor maksimal 100  
N = Jumlah seluruh siswa

Tabel 1.1 Kategori persentase hasil belajar siswa

Skor Rata – Rata	Kategori
$Pt \geq 80$	Sangat Baik
$65 \leq Pt < 80$	Cukup/Baik
$40 \leq Pt < 65$	Kurang
<b>Pt &lt; 40</b>	<b>Sangat Kurang</b>

(KTSP SD Negeri Mojosari 04, 2007:35 ).

Indikator keberhasilan ini adalah Sebagai tolok ukur keberhasilan pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada penerapan Model PAIKEM menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran IPS dapat dilihat dari :

- meningkatnya aktivitas belajar secara aktif dalam pembelajaran IPS, yang aktif minimal 70 dari jumlah keseluruhan siswa yang mencapai nilai  $\geq 8$ ;
- meningkatnya hasil belajar siswa perseorangan pada mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi, dengan minimal nilai 65 dari skor maksimal 100 dan daya serap klasikal bila mencapai nilai rata-rata  $\geq 70$  dari jumlah siswa yang nilai  $\geq 65$ .

## Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan penerapan model PAIKEM menggunakan model *puzzle*. Penelitian ini menggunakan dua siklus. Sebelum dilaksanakan siklus, peneliti melakukan tindakan pendahuluan dengan melakukan wawancara terhadap guru kelas dan siswa serta melakukan observasi awal. Hasil wawancara dan observasi awal, digunakan sebagai acuan untuk merancang perangkat pembelajaran yang digunakan pada tindakan siklus I. Hasil refleksi dari siklus I digunakan untuk melaksanakan tindakan pada siklus II sebagai perbaikan hasil yang telah diperoleh dari siklus sebelumnya.

Penerapan model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media *Puzzle*



#### a. Prasiklus

Langkah awal dalam penelitian ini dimulai dari observasi dan wawancara pada tanggal 16 Maret 2013. Hasil observasi menyebutkan bahwa pembelajaran yang diterapkan di SDN Mojosari 04 Jember masih berpusat pada guru dan jarang menggunakan media pembelajaran. sehingga pembelajaran di kelas membuat siswa tidak terlihat antusias dalam pembelajaran. Keadaan ini ditandai dengan munculnya siswa cenderung pasif selama mengikuti pelajaran: (1) malu bertanya dikarenakan kurang percaya diri, komunikasi pembelajaran hanya satu arah dan secara konvensional, kemudian berdampak banyak ditemui siswa yang cenderung berbicara sendiri antar teman sebangku dikarenakan dalam proses pembelajaran guru seringkali tanpa dibantu dengan media pembelajaran, sehingga siswa dihadapkan pada kondisi yang menjenuhkan; (2) guru kurang berkreasi dalam melakukan hal yang baru untuk menerapkan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, salah satu yang utama adalah cara mengajar guru yang variasi disertai dengan media pembelajaran, dikarenakan gaya belajar siswa bersifat visualis; (3) cakupan materi yang disampaikan guru kepada siswa susah dipahami, karena dalam proses pembelajaran guru selalu menitik beratkan pembelajaran kepada siswa diinstruksikan untuk membaca buku paket, sehingga informasi yang diperoleh siswa dalam proses belajar cenderung mengarah ke verbalisme. Oleh karena itu perlu upaya perbaikan dalam pembelajaran agar aktivitas dan hasil belajar meningkat. Tindakan yang dilakukan adalah dengan penerapan model PAIKEM menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi di SDN Mojosari 04 Jember.

#### b. Siklus I

Pada kegiatan awal pembelajaran termasuk dalam kondisi aktif dan menyenangkan. Diantaranya, guru memberikan salam, berdo'a yang dipimpin oleh ketua kelas, apersepsi dengan menyanyikan lagu naik delman, menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi, menyemangati siswa supaya tertarik selama proses pembelajaran.

Pada kegiatan inti pembelajaran Guru memberikan contoh dan penjelasan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan sekitar (Kreatif dan Efektif). Setelah itu memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya (Aktif). Guru membentuk kelompok belajar serta memberikan gambar *puzzle* dan lembar kerja kelompok untuk mengerjakan soal dan menyusun gambar *Puzzle* (Aktif, Inovatif, Efektif). Guru menunjuk kelompok secara bergantian maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil kerjanya dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dengan kelompok yang melakukan presentasi (Aktif). Kemudian memotivasi siswa yang maju kedepan dengan memberikan support (Aktif dan Menyenangkan). Setelah itu, Guru memberikan refleksi penjelasan dari hasil diskusi siswa (Kreatif dan Efektif).

Kegiatan penutup, Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang telah di

pelajari dengan memberikan respon positif atas jawaban siswa (Aktif dan Efektif). Bersama-sama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari (Aktif dan Efektif). Guru memotivasi siswa agar giat belajar, dilanjutkan dengan berdoa dan menutup pembelajaran dengan salam (Aktif dan Menyenangkan).

Hasil aktivitas belajar siswa selama kegiatan pembelajaran siklus I menunjukkan tingkat aktivitas belajar siswa sudah mencapai kategori aktivitas belajar tinggi dengan perolehan skor 79%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat aktivitas belajar siswa sudah bagus dengan dilihat dari aspek minat dan perhatian siswa yang memperoleh skor 82%. Aspek berani bertanya 77%. Aspek kerjasama kelompok memperoleh skor 85%. Aspek penyelesaian tugas memperoleh skor yang diperoleh 85%. berdasarkan data yang diperoleh dari observasi, dapat diperoleh data persentase kualifikasi aktivitas belajar siswa pada siklus I yaitu: 47% dalam kategori sangat aktif, 32% aktif/cukup, 7% sangat kurang aktif, 14%. Analisis hasil belajar siswa pada siklus I adalah dari 28 siswa kelas IV SDN Mojosari 04 Jember, 19 siswa mencapai peningkatan hasil belajar yang optimal dan 9 siswa lainnya belum mencapai peningkatan hasil belajar yang optimal. Jika dipersentasekan kualifikasi hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 68% dengan kategori cukup. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat dilihat bahwa kriteria peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I yaitu: 7% dalam kategori sangat baik, 61% baik/cukup, 21% kurang, 11% sangat kurang.

#### c. Siklus II

Langkah-langkah yang diterapkan dalam siklus II merupakan tindakan perbaikan dan penyempurnaan yang mengacu pada kekurangan yang terjadi dan hal-hal lain yang belum terlaksana pada siklus I sehingga diharapkan hasilnya akan lebih optimal.

Pada kegiatan awal pembelajaran termasuk dalam kondisi aktif dan menyenangkan. Diantaranya, guru memberikan salam, berdo'a yang dipimpin oleh ketua kelas, apersepsi dengan menyanyikan lagu naik delman, menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi, menyemangati siswa supaya tertarik selama proses pembelajaran.

Pada kegiatan inti pembelajaran Guru memberikan contoh dan penjelasan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di lingkungan sekitar (Kreatif dan Efektif). Setelah itu memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya (Aktif). Guru membentuk kelompok belajar serta memberikan gambar *puzzle* dan lembar kerja kelompok untuk mengerjakan soal dan menyusun gambar *Puzzle* (Aktif, Inovatif, Efektif). Guru menunjuk kelompok secara bergantian maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil kerjanya dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dengan kelompok yang melakukan presentasi (Aktif). Kemudian memotivasi siswa yang maju kedepan dengan memberikan support (Aktif dan Menyenangkan). Setelah itu, Guru memberikan refleksi penjelasan dari hasil diskusi siswa (Kreatif dan Efektif).

Kegiatan penutup, Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang telah di pelajari dengan memberikan respon positif atas jawaban siswa (Aktif dan Efektif). Bersama-sama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari (Aktif dan Efektif). Guru memotivasi siswa agar giat belajar, dilanjutkan dengan berdoa dan menutup pembelajaran dengan salam (Aktif dan Menyenangkan).

Hasil aktivitas belajar siswa selama kegiatan pembelajaran siklus II menunjukkan tingkat aktivitas belajar siswa sudah mencapai kategori aktivitas belajar sangat tinggi dengan perolehan skor 82%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari skor rata-rata 79% menjadi 82%. Aspek minat dan perhatian siswa sebelumnya memperoleh skor 82% menjadi 98%. Aspek berani bertanya sebelumnya memperoleh skor 77% menjadi 83%. Aspek kerjasama kelompok sebelumnya memperoleh skor 85% menjadi 93%. Aspek mengerjakan tugas sebelumnya memperoleh skor 85% menjadi 90%. Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi, dapat diperoleh data persentase kualifikasi aktivitas belajar siswa pada siklus I yaitu: 64% dalam kategori sangat aktif, 18% aktif/cukup, 18% sangat kurang aktif, 0%. Analisis hasil belajar siswa pada siklus I adalah dari 28 siswa kelas IV SDN Mojosari 04 Jember, 23 siswa mencapai peningkatan hasil belajar yang optimal dan 5 siswa lainnya belum mencapai peningkatan hasil belajar yang optimal, Maka dari itu 5 siswa yang masih berada di bawah kriteria peningkatan hasil belajar, diperlukan tindak lanjut berupa bimbingan khusus kepada guru kelas. Jika dipersentasikan kualifikasi hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 82% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat dilihat bahwa kriteria peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I yaitu: 36% dalam kategori sangat baik, 46% baik/cukup, 18% kurang, 0% sangat kurang.

Setelah melaksanakan penelitian, membuktikan bahwa hasil wawancara guru kelas IV bahwa guru kelas merespon positif penerapan model PAIKEM menggunakan media *puzzle*, sebab dengan penerapan pembelajaran ini dapat meningkatkan semangat, antusias, minat, dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran serta mudah dalam memahami materi pelajaran, sehingga dapat mempercepat dan memudahkan siswa dalam belajar. Selain itu dalam penggunaan media pembelajaran ini, dapat meningkatkan kreatifitas dan imajinasi siswa dalam menyusun sebuah gambar acak menjadi sebuah gambar yang utuh, sehingga siswa cenderung lebih aktif dan kreatif. Secara keseluruhan dapat diartikan bahwa model pembelajaran ini, sangat baik untuk meningkatkan kemampuan akademis, kecakapan sosial, dan menumbuh kembangkan kreativitas dan imajinasi siswa serta dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV dan beberapa siswa kelas IV, diperoleh tanggapan bahwa penerapan model PAIKEM menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan aktivitas siswa untuk semakin giat belajar dan dapat menimbulkan peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, selain itu manfaat lain dari

pembelajaran ini yaitu dapat meningkatkan kreatifitas dan imajinatif siswa.

## Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

a. Penerapan Model PAIKEM menggunakan media *Puzzle* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal tersebut dapat ditunjukkan pada analisis aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS yaitu minat dan perhatian siswa, berani bertanya, kerjasama kelompok, penyelesaian tugas mengalami peningkatan dengan tingkat aktivitas belajar siswa pada siklus I mencapai 79% tergolong dalam kategori aktivitas tinggi dan pada siklus II meningkat menjadi 82% tergolong dalam kategori aktivitas belajar sangat tinggi. al tuntas.

b. Penerapan Model PAIKEM menggunakan media *Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang diperoleh dari persentase hasil belajar pada siklus I secara klasikal sebesar 68% dan siklus II secara klasikal meningkat sebesar 82%.

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, maka saran yang dapat peneliti sampaikan adalah bagi peneliti, dapat dijadikan wacana baru dalam memperkaya bekal menjadi tenaga pendidik yang profesional dan sebagai wahana dalam menghadapi permasalahan serta mencari strategi untuk pemecahan masalah. Bagi guru, dapat memberikan alternatif pemecahan masalah pembelajaran serta memperbaiki kinerja melalui perbaikan kegiatan pembelajaran. Sedangkan bagi pihak sekolah yang diteliti, Dapat memberikan masukan bagi peningkatan mutu pembelajaran IPS yang ada di SDN Mojosari 04 Jember dan dijadikan acuan dalam menyusun kebijakan

## Daftar Pustaka

- [1] Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- [2] Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Standar Kompetensi Mata Pelajaran IPS SD)*. Jakarta: Depdiknas.
- [3] Jauhar, M. 2011. *Implementasi Paikem dari Behavioristik Sampai Konstruktivistik Sebuah Pengembangan Pembelajaran Berbasis CTL*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- [4] KTSP SDN Mojosari 04. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD Negeri Mojosari 04*. Puger : SD Negeri Mojosari 04 Kecamatan Puger Jember.
- [5] Masyhud, H. M. Sulthon. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember : Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMK).
- [6] Nasution, S. 2000. *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [7] Rohani, A. 1997. *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [8] Sardiman. 2005. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

[9] Susilana, R dan Riyana, C. 2009. *Media Pembelajaran*.  
Bandung: CV Wacana Prima.

