

# KONSEP PEMBELAJARAN AKTIF, INOVATIF, KREATIF, EFEKTIF, DAN MENYENANGKAN (PAIKEM)

Ara Hidayat

Dosen Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Gunung Djati Bandung

Email: ara.hidayat@yahoo.co.id

## ***Abstrak***

Kunci penting dalam pelaksanaan pembelajaran yang baik adalah terciptanya situasi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan atau yang sering dikenal dengan PAIKEM. Pembelajaran berhubungan dengan bagaimana membelajarkan peserta didik atau bagaimana membuat peserta didik dapat belajar dengan mudah dan munculnya motivasi para peserta didik untuk mempelajari pelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dalam pembelajaran, bagi para praktisi pendidikan dituntut mengembangkan berbagai metode dan strategi untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga dapat tercapai secara efektif, efisien dan menyenangkan. Model pembelajaran PAIKEM ini dimaksudkan sebagai alat atau metode pembelajaran agar tercapai hasil belajar secara maksimal, efektif dan efisien. Model pembelajaran PAIKEM mulai populer dikenal pada akhir tahun 2007 terkait dengan pelaksanaan Pendidikan dan Latihan Profesi (PLPG) bagi para guru yang belum lulus sertifikasi melalui penilaian portofolio.

## ***Abstract***

The important key of implementation of good learning is the presence of situation of active, innovative, creative, effective and enjoyable learning or what is commonly known as PAIKEM. Learning is relates to how to make a student can learn easily and how to create motivation for student to study the lesson in accordance with the expected goals. In learning, practitioners of education are required to develop a variety of methods and strategies to achieve the goals of learning, so it can be achieved in an effective, efficient and enjoyable learning. The PAIKEM learning model is intended as a learning tool or method to achieve maximum, effective, and efficient outcomes of learning. PAIKEM learning model is firstly known by the end of 2007 coinciding with the Implementation of the Profession Training and Education (PLPG) for teachers who have not passed certification through portfolio assessment.

**Kata Kunci:** PAIKEM

## A. Pendahuluan

Belajar merupakan proses aktif yang dilakukan oleh peserta didik dalam rangka membangun pengetahuannya. Belajar bukanlah proses pasif yang hanya menerima pengetahuan dari guru atau sumber-sumber lain. Jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar. Peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran sangat diperlukan karena ia merupakan subyek utama dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran berhubungan dengan bagaimana membelajarkan peserta didik atau bagaimana membuat peserta didik dapat belajar dengan mudah dan munculnya motivasi para peserta didik untuk mempelajari pelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dalam pembelajaran, bagi para praktisi pendidikan dituntut mengembangkan berbagai metode dan strategi untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga dapat tercapai secara efektif, efisien dan menyenangkan.

Dalam rangka mencapai hasil belajar yang maksimal maka diperlukan suatu konsep pembelajaran yang memadai dan relevan. PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) dapat dijadikan metode alternatif dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif, efisien, menyenangkan dan jauh dari pembelajaran yang membosankan peserta didik. Secara garis besar model pembelajaran PAIKEM dipraktekkan dengan berprinsip pada lima hal yaitu: *pertama*, siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat. *Kedua* guru menggunakan berbagai alat bantu dan berbagai cara dalam membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa. *Ketiga*, guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan ruang khusus membaca. *Keempat*, guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok dan *kelima*, guru mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkan siswa dalam menciptakan lingkungan sekolahnya.

Kelima hal tersebut harus dikuasai oleh guru dalam mempraktekkan

Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM). Tulisan ini akan mengulas tentang konsep Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) yang akhir-akhir ini menjadi pembicaraan dan pembahasan menarik dalam pembelajaran.

## **B. Sejarah Konsep PAIKEM**

Jauh sebelum munculnya model pembelajaran PAIKEM telah dikenal beberapa pendekatan, strategi pembelajaran atau model pembelajaran seperti SAS (Sintesis, Analisis, Sistematis), CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif), CTL (*Contextual Teaching and Learning*), *Life Skill Education*, dan kemudian muncul konsep PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan).

Istilah PAIKEM sesungguhnya dapat diketahui melalui Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Turunan dari UU Guru dan Dosen tersebut adalah Permendiknas Nomor 18 Tahun 2007 tentang Sertifikasi Guru dalam Jabatan. Dalam permendiknas tersebut telah diatur pelaksanaan sertifikasi guru melalui penilaian portofolio dengan sepuluh komponen yang bertujuan untuk mengukur empat kompetensi pendidik, yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional. Sementara, bagi para guru yang belum lulus diwajibkan mengikuti program kegiatan Pendidikan dan Latihan Profesi Guru atau dikenal dengan singkatan PLPG. Dalam buku rambu-rambu penyelenggaraan PLPG yang diterbitkan oleh Departemen Pendidikan Nasional tahun 2007 dijelaskan bahwa salah satu materi pokok yang harus diberikan dalam PLPG adalah materi PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). Oleh karenanya, sejak akhir tahun 2007 istilah PAIKEM mulai dikenal luas di Indonesia, dan menjadi rujukan utama dalam pelaksanaan pembelajaran.

Lebih lanjut dijelaskan bahwa indikator dan prinsip-prinsip penerapan PAIKEM adalah sebagai berikut.

## Indikator dan Prinsip-prinsip Penerapan PAIKEM

No.	Indikator Proses	Penjelasan	Metode
1.	<b>Pekerjaan Peserta Didik</b> (Diungkapkan dengan bahasa/kata-kata peserta didik sendiri)	PAIKEM sangat mengutamakan agar peserta didik mampu berpikir, berkata-kata, dan mengungkap sendiri.	Guru membimbing peserta didik dan memajang hasil karyanya agar dapat saling belajar.
2.	<b>Kegiatan Peserta Didik</b> (peserta didik banyak diberi kesempatan untuk mengalami atau melakukan sendiri)	Bila peserta didik mengalami atau mengerjakan sendiri, mereka belajar meneliti tentang apa saja.	Guru dan peserta didik interaktif dan hasil pekerjaan peserta didik dipajang untuk meningkatkan motivasi.
3.	<b>Ruangan Kelas</b> (penuh pajangan hasil karya peserta didik dan alat peraga sederhana buatan guru dan peserta didik)	Banyak yang dipajang di kelas dan dari pajangan hasil itu peserta didik saling belajar. Alat peraga yang sering dipergunakan diletakkan strategis.	Pengamatan ruangan kelas dan dilihat apa saja yang dibutuhkan untuk dipajang, di mana, dan bagaimana memajangnya.
4.	<b>Penataan Meja dan Kursi</b> (Meja dan kursi tempat belajar peserta didik dapat diatur secara fleksibel)	Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan berbagai cara/metode/teknik, misalnya melalui kerja kelompok, diskusi, atau aktivitas peserta didik secara individual.	Diskusi, kerja kelompok, kerja mandiri, pendekatan individual guru kepada murid yang prestasinya kurang baik, dan lain sebagainya.
5.	<b>Suasana bebas</b> (Peserta didik memiliki dukungan suasana bebas untuk menyampaikan atau mengungkapkan pendapat).	Peserta didik dilatih untuk mengungkapkan pendapat secara bebas, baik dalam diskusi, tulisan, maupun kegiatan lain.	Guru dan sesama peserta didik mendengarkan dan menghargai pendapat peserta didik lain, diskusi, dan kerja individual.
6.	<b>Umpan Balik Guru</b> (guru memberi tugas yang bervariasi dan secara langsung memberi umpan balik agar peserta didik segera memperbaiki kesalahan).	Guru memberikan tugas yang mendorong peserta didik bereksplorasi; dan guru memberikan bimbingan individual atau pun kelompok dalam hal penyelesaian masalah.	Penugasan individual atau kelompok; bimbingan langsung; dan penyelesaian masalah.
7.	<b>Sudut Baca</b> (Sudut kelas sangat baik bila diciptakan sebagai sudut baca untuk peserta didik)	Sawah, lapangan, pohon, sungai, kantor Pos, Puskesmas, stasiun dan lain-lain dioptimalkan pemanfaatannya untuk pembelajaran.	Observasi kelas, diskusi, dan pendekatan terhadap orangtua.
8.	<b>Lingkungan Sekitar</b> (Lingkungan sekitar sekolah dijadikan media pembelajaran)	Sawah, lapangan, pohon, sungai, Kantor Pos, Puskesmas, stasiun dan lain-lain dioptimalkan pemanfaatannya untuk pembelajaran.	Observasi lapangan, eksplorasi, diskusi kelompok, tugas individual, dan lain-lain.

## C. Konsep PAIKEM

### 1) Konsep Pembelajaran Aktif

Maksud pembelajaran Aktif adalah dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa dapat berperan aktif untuk bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan atau ide dalam suasana belajar-mengajar. Belajar aktif adalah mempelajari dengan cepat, menyenangkan, penuh semangat, dan keterlibatan aktif. Pembelajaran aktif atau sering dikenal dengan *active learning* adalah proses belajar dimana peserta didik mendapat kesempatan untuk lebih banyak melakukan aktivitas belajar, berupa hubungan interaktif dengan materi pelajaran sehingga terdorong untuk menyimpulkan pemahaman daripada hanya sekedar menerima pelajaran yang diberikan. Meyer & Jones mengemukakan bahwa dalam pembelajaran aktif terjadi aktivitas berbicara dan mendengar, menulis, membaca, dan refleksi yang menggiring ke arah pemaknaan mengenai isi pelajaran, ide-ide, dan berbagai hal yang berkaitan dengan satu topik yang sedang dipelajari. Dalam pembelajaran aktif, guru lebih berperan sebagai fasilitator bukan pemberi ilmu.

Pembelajaran aktif mempunyai beberapa karakteristik yaitu; a) Refleksi yang dilakukan dengan cara mengungkapkan pengalaman kepada teman dan guru berpotensi membuka ruang dialog di dalam kelas sehingga memungkinkan muncul pengalaman atau pengetahuan baru, b) Pengamatan terhadap beberapa model atau contoh yang memberikan kesempatan pada siswa untuk melihat dan mengetahui, c) Pemecahan masalah yang disajikan memungkinkan siswa berada di dalam kondisi *higher-order thinking*, d) *Vicarious learning* yang diperoleh pada saat siswa menyaksikan perdebatan mengenai topik tertentu, dan e) *Self explanation* adalah suatu proses menjelaskan mengenai pemahaman siswa, baik kepada temannya maupun guru yang memungkinkan terjadinya pemahaman yang lebih kuat.

### 2) Model Pembelajaran Inovatif

Setidaknya terdapat tiga model pembelajaran inovatif yaitu pertama, Model *Reasoning and Problem Solving* yaitu kemampuan *reasoning and problem solving* yang merupakan keterampilan utama yang harus dimiliki siswa ketika mereka meninggalkan kelas untuk memasuki dan melakukan aktivitas di dunia nyata. Siswa dituntut untuk menggunakan dan mengedepankan rasio dalam

melaksanakan tujuan pendidikan dan mencari solusi yang terbaik dalam menghadapi permasalahan seputar pendidikan. *Reasoning* adalah bagian berpikir yang berada di atas level memanggil (retensi), yang meliputi: *basic thinking*, *critical thinking*, dan *creative thinking*. Sedangkan *problem solving* adalah upaya individu atau kelompok untuk menemukan jawaban berdasarkan pengetahuan, pemahaman, keterampilan yang telah dimiliki sebelumnya dalam rangka memenuhi tuntutan situasi yang tak lumrah tersebut.

Kedua, Model *Problem-Based Instruction*. Model ini merupakan pembelajaran yang berlandaskan paham konstruktivistik yang mengakomodasi keterlibatan siswa dalam belajar dan pemecahan masalah otentik (Arends *et al.*, 2001). Keterlibatan aktif para siswa dalam mendapatkan informasi dan pengembangan pemahaman tentang topik-topik sangat diperlukan. Siswa belajar bagaimana mengkonstruksi kerangka masalah, mengorganisasikan dan menginvestigasi masalah, mengumpulkan dan menganalisis data, menyusun fakta, mengkonstruksi argumentasi mengenai pemecahan masalah, bekerja secara individual atau kolaborasi dalam pemecahan masalah. Para siswa diinstruksikan untuk lebih inovatif dalam memecahkan masalah dan tidak tergantung pada aturan yang baku dan kaku.

Ketiga, Model *Group Investigatio*. Model ini sebenarnya berasal dari perspektif filosofis terhadap konsep belajar. Untuk dapat belajar, seseorang harus memiliki pasangan atau teman. Pada tahun 1916, John Dewey, menulis sebuah buku *Democracy and Education*. Dalam buku itu, Dewey menggagas konsep pendidikan, bahwa kelas seharusnya merupakan cermin masyarakat dan berfungsi sebagai laboratorium untuk belajar tentang kehidupan nyata. Pemikiran Dewey yang utama tentang pendidikan, adalah: (1) siswa hendaknya aktif, *learning by doing*; (2) belajar hendaknya didasari motivasi intrinsik; (3) pengetahuan adalah berkembang, tidak bersifat tetap; (4) kegiatan belajar hendaknya sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa; (5) pendidikan harus mencakup kegiatan belajar dengan prinsip saling memahami dan saling menghormati satu sama lain, artinya prosedur demokratis sangat penting; (6) kegiatan belajar hendaknya berhubungan dengan dunia nyata. Model pembelajaran ini sangat menekankan pada kerjasama antar berbagai individu yang tergabung dalam kelompok untuk mendapatkan inti-inti permasalahan yang ingin dipelajari.

### 3) Model Pembelajaran Kreatif

Pembelajaran kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan, mengimajinasikan, melakukan inovasi, dan melakukan hal-hal yang kreatif lainnya. Metode ini dirancang untuk mesimulasikan imajinasi agar tercipta kreatifitas. Di sini kreatifitas dimaknai sebagai sebuah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dengan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang menekankan pada segi kuantitas, ketergantungan dan keragaman jawaban dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Pelaksanaan model pembelajaran kreatif dapat dilakukan dengan pemecahan masalah, curah pendapat, belajar dengan melakukan (*learning by doing*), menggunakan banyak metode yang disesuaikan dengan konteks, kerja kelompok. Para siswa menyelesaikan permasalahan, menjawab pertanyaan-pertanyaan, memformulasikan pertanyaan-pertanyaan menurut mereka sendiri, mendiskusikan, menerangkan, melakukan debat, curah pendapat selama pelajaran di kelas, dan pembelajaran kerjasama, yaitu para siswa bekerja dalam tim untuk mengatasi permasalahan dan kerja proyek yang telah dikondisikan dan diyakini agar terjadi ketergantungan yang positif dan tanggung jawab individu yang mendalam.

Hal yang perlu diperhatikan dalam mengimplementasikan metode ini adalah *pertama*, yang menjadi pusat perhatian adalah siswa aktif mengembangkan potensinya sendiri. *Kedua*, upaya guru hanyalah mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. *Ketiga*, potensi yang dikembangkan bukan pengetahuan tetapi kekuatan spiritual keagamaan, penguasaan diri, kepribadian baru kemudian keterampilan. *Keempat*, berorientasi pada pengembangan potensi diri bukan hafalan dan keterampilan menjawab tes. Implikasi dari keempat hal tersebut adalah yang diperlukan oleh guru bukan luas dan dalamnya bahan pelajaran, melainkan kompetensinya. Dalam pelajaran bahasa, diantara kompetensi yang dipakai adalah kemampuan berkomunikasi, dan lebih penting lagi adalah kepercayaan diri untuk berkomunikasi, mengendalikan diri ketika berbicara dengan pihak lain, kompetensi berpikir sistematik dan logis dalam berkomunikasi, dan lain-lain.

Model pembelajaran kreatif sering juga disebut dengan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*) yang mempunyai tujuh unsur yaitu; *Pertama*, guru berperan sebagai fasilitator yang mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. *Kedua*, siswa aktif mengembangkan

potensinya. *Ketiga*, prosesnya adalah keterlibatan dalam proses yang spontan sesuai alur kejadian. *Keempat*, bahan pelajaran diambil dari lingkungan sesuai dengan kebutuhan dan proses. *Kelima*, waktu, tidak terbatas oleh jadwal jam pelajaran. *Keenam*, tempat tidak terikat oleh ruang kelas, bisa bebas memilih tempat yang nyaman. *Ketujuh*, penilaian oleh peserta didik sendiri, dalam diskusi dengan tujuan untuk perbaikan, bukan memilih dan menjustifikasi siswa bodoh dan pintar.

#### 4) Model Pembelajaran Efektif

Setidaknya terdapat tiga jenis strategi yang berkaitan dengan pembelajaran efektif, yaitu; *pertama*; strategi pengorganisasian pembelajaran yang menekankan pada bagaimana semua komponen pembelajaran diperdagunakan secara efektif, *kedua*, strategi penyampaian pembelajaran yang menekankan pada media apa yang dipakai untuk menyampaikan pengajaran, kegiatan belajar apa yang dilakukan siswa, dan dalam struktur belajar mengajar yang bagaimana, dan *ketiga*, strategi pengelolaan pembelajaran yang menekankan pada penjadwalan penggunaan setiap komponen strategi pengorganisasian dan strategi penyampaian pengajaran, termasuk pula pembuatan catatan tentang kemajuan belajar siswa.

Strategi pembelajaran efektif hendaknya menantang dan menyenangkan, melibatkan unsur bermain, bergerak, bernyanyi, dan belajar. Beberapa saran agar guru dapat mengembangkan model pembelajaran efektif antara lain adalah a) Sebelum memulai pengembangan program pembelajaran hendaklah guru sudah meyakinkan diri bahwa dia sudah memahami perkembangan dan karakteristik siswa secara memadai, b) Sebelum memulai pengembangan program hendaknya guru sudah memahami ruang lingkup program, baik dari dimensi isi bahan kajian maupun dari dimensi pengembangan kemampuan siswa, c) Jika rambu-rambu 1 dan atau 2, tidak terpenuhi hendaklah dalam pengembangan program pembelajaran para guru melakukannya secara kelompok (*teamwork*), d) Bentuk dan wujud program yang dapat dihasilkan oleh para guru dan atau tim, dapat berupa program satu tahun, semester, catur wulan, bulan, minggu atau hari atau juga incidental, e) Sebaiknya diinventarisir seluruh yang dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran di tempat proses pembelajaran, f) Isi program hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip keseimbangan, keluwesan, kesinambungan, kebermaknaan dan fungsionalitas. Sehingga program yang dihasilkan lebih adaptif terhadap

berbagai perubahan kondisi lingkungan belajar, apalagi beberapa karakteristik para siswa menunjukkan sifat yang amat situasional.

### 5) Model Pembelajaran Menyenangkan

Model pembelajaran yang menyenangkan dimaksudkan agar dalam proses pembelajaran peserta didik terus mendapatkan energi dan bangkit semangatnya untuk terus belajar. Oleh karena itu, mendesain pembelajaran dalam suasana menyenangkan menjadi hal yang sangat penting. Pembelajaran yang menyenangkan berusaha untuk membangun konsepsi baru bahwa belajar bukanlah sebagaimana yang selama ini dibayangkan yaitu mencekam, menakutkan, serius dan kaku. Pembelajaran yang menyenangkan atau membuat suasana belajar dalam keadaan gembira bukan berarti menciptakan suasana ribut dan hura-hura. Hal ini tidak ada hubungannya dengan kesenangan yang sembrono dan kemeriahan yang dangkal. 'Kegembiraan' di sini berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, serta terciptanya makna, adanya keterlibatan penuh, serta terciptanya makna, pemahaman (penguasaan atas materi yang dipelajari), dan nilai yang membahagiakan pada seorang pembelajar. Hal itu menyukai kegembiraan dalam melahirkan sesuatu yang baru. Penciptaan kegembiraan dalam melahirkan sesuatu yang baru. Penciptaan kegembiraan ini jauh lebih penting ketimbang segala teknik atau metode atau medium yang mungkin untuk digunakan.

Hernowo sebagaimana mengutip rumusan Meire berpendapat bahwa terdapat beberapa komponen pembangun suasana pembelajaran yang menyenangkan. *Pertama*, bangkitnya minat. Secara sederhana, minat sering dipadankan dengan 'gairah' atau 'keinginan yang menggebu-gebu'. Jadi, apabila kegembiraan dikaitkan dengan komponen pertama ini, maka jelas bahwa seorang guru atau siswa sebagai pembelajar akan menjadi gembira karena di dalam dirinya memang ada keinginan mengajarkan atau mempelajari suatu materi pelajaran. Apabila di dalam diri seseorang tidak muncul gairah untuk mengajar atau belajar tentang hal-hal muncul gairah untuk mengajar atau belajar tentang hal-hal yang akan diajarkan atau dipelajarinya, maka di dalam lingkungan belajar mengajar itu sulit dikatakan ada kegembiraan.

*Kedua*, adanya keterlibatan penuh seorang pembelajar dalam mempelajari sesuatu. Komponen kedua ini sangat bergantung pada keberadaan komponen pertama. Apakah mungkin seorang pembelajar dapat terlibat secara penuh dan aktif dalam mengikuti sebuah pelajaran apabila di dalam dirinya tidak ada

sama sekali keinginan atau gairah untuk mengikuti pelajar tersebut? Apakah mungkin seorang pembelajar benar-benar mengonsentrasikan diri untuk fokus pada apa yang dipelajarinya apabila dia tidak terhubung secara batin dengan apa yang dipelajarinya? Keterlibatan memerlukan hubungan timbal balik. Apa yang dipelajari dan siapa yang ingin mempelajari perlu ada jalinan yang akrab dan saling memahami.

*Ketiga*, ihwal terciptanya makna. Makna memang tidak mudah untuk didefinisikan. Sangat mungkin bagi seorang siswa, apa yang disampaikan oleh seorang guru dapat ditangkap sebagai sebuah makna, sementara bagi siswa yang lainnya tidak memiliki makna apa-apa sehingga berlalu begitu saja. Tidak ada kesan mendalam yang dapat ditangkap sebagai sebuah makna.

Makna lebih berkaitan erat dengan masing-masing pribadi. Makna kadang muncul secara sangat kuat dalam konteks yang personal. Kata yang mungkin paling dekat dan mudah kita pahami berkaitan dengan makna adalah terbitnya sesuatu yang memang 'mengesankan'. Suatu yang mengesankan, biasanya akan menghadirkan makna. Jadi, apabila sebuah pembelajaran tidak menimbulkan kesan mendalam terhadap para pembelajar, maka mustahil ada makna. Apabila pembelajar itu kering, monoton, dan hampa dari hal-hal yang membuat suasana menjadi segar dan ceria, tentulah akan sulit menciptakan makna dalam suatu pembelajaran. Oleh karena itu, bagi seorang guru profesional, menciptakan suasana pembelajaran yang dapat menghadirkan makna sangat penting artinya.

*Keempat*, ihwal pemahaman atas materi yang dipelajari. Apabila minat seorang siswa dapat ditumbuhkan ketika mempelajari sesuatu, lantas dia dapat terlibat secara aktif dan penuh dalam membahas materi-materi yang dipelajarinya, dan ujung-ujungnya dia terkesan dengan sebuah pembelajaran yang diikutinya, tentulah pemahaman akan materi yang dipelajarinya dapat muncul secara sangat kuat. Rasa ingin tahu atau kehendak untuk menguasai materi yang dipelajarinya akan tumbuh secara hebat apabila dia berminat, terlibat, dan terkesan. Sebab, ada kemungkinan ketika dia belajar sesuatu yang baru, dia kemudian dapat mengaitkan hal-hal baru itu dengan pengalaman lama yang sudah tersimpan di dalam dirinya. Intinya, materi yang dipelajari itu kemudian dapat menyatu dan selaras dengan dirinya.

Secara operatif, ada beberapa langkah yang ditawarkan Rose dan Nichols untuk menciptakan iklim pembelajar yang menyenangkan dan berhasil. *Pertama*, menciptakan lingkungan tanpa-stres. Lingkungan semacam ini memberi

peluang yang aman bagi siswa untuk melakukan kesalahan, namun harapan untuk sukses lebih tinggi. Kesalahan tidak dipandang sebagai sesuatu yang negatif, sebaliknya dipandang sebagai langkah atau tahapan untuk perbaikan dalam rangka menuju ke arah kesuksesan.

*Kedua*, menjamin bahwa subjek pelajaran adalah relevan. Guru harus menciptakan suasana ketertarikan dan mengontekskan pelajaran dengan relevansinya. Spirit belajar akan muncul manakala siswa menyadari akan arti penting dan manfaat dari subjek pelajaran itu. Belajar sesuatu secara abstrak tanpa kejelasan manfaatnya akan mengurangi minat. Dalam konteks inilah, guru harus memberikan gambaran secara konkret tentang manfaat mempelajari materi atau pelajaran. Dengan menentukan manfaat atas apa yang dipelajari, gairah, minat, dan semangat siswa akan meningkat.

*Ketiga*, menjamin bahwa belajar secara emosional adalah positif. Hal ini, kata Rose dan Nichols, biasanya terjadi ketika belajar dilakukan bersama dengan orang lain, ketika ada humor dan dorongan semangat, waktu rehat dan jeda teratur, dan dukungan antusias.

*Keempat*, melibatkan secara sadar semua indera dan juga pikiran otak kiri dan otak kanan.

*Kelima*, menantang otak para siswa untuk dapat berpikir jauh ke depan dan mengeksplorasi apa yang sedang dipelajari dengan sebanyak mungkin kecerdasan yang relevan untuk memahami subjek pelajaran.

*Keenam*, mengonsolidasikan bahan yang sudah dipelajari dengan meninjau ulang dalam periode-periode waspada dan relaks.

Keenam langkah di atas, akan sangat mendukung bersinambungnya penerapan model pembelajaran yang menyenangkan. Dengan cara semacam ini, para siswa akan menemukan cara belajar yang lebih 'familiar'. Model pembelajaran semacam ini, tentu saja dapat membawa hasil secara lebih maksimal dibandingkan dengan cara belajar yang dipaksakan dan tidak sesuai dengan potensi para siswa. Potensi yang dimiliki oleh para siswa ibarat sebuah kunci kombinasi. Sekali seorang siswa dapat mempelajari kombinasi personal kecerdasan dan cara belajar yang mereka sukai, maka potensi belajar secara 'familiar' akan terbuka lebar buat mereka.

## D. Simpulan

Simpulan dari paparan di atas adalah metode PAIKEM (Pembelajaran

Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) dimaksudkan sebagai alat atau metode pembelajaran agar tercapai hasil belajar secara maksimal, efektif dan efisien.

Istilah PAIKEM mulai populer pada akhir tahun 2007 terkait dengan pelaksanaan Pendidikan dan Latihan Profesi (PLPG) bagi para guru yang belum lulus sertifikasi melalui penilaian portofolio.

Prinsip-prinsip dalam model pembelajaran adalah *pertama*, siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat. *Kedua* guru menggunakan berbagai alat bantu dan berbagai cara dalam membangkitkan semangat. *Ketiga*, guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan ruang khusus membaca. *Keempat*, guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif. *Kelima*, guru mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan sebuah masalah.

## Daftar Pustaka

- CC, Bonwell, & Eison JA. 1991. *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. Washington, DC: George Washington University.
- Degeng, I.N.S. 2001. *Teori Pembelajaran 2, Terapan*, Jakarta, Program Magister Manajemen Pendidikan Universitas Terbuka.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Dirjen Dikti: Jakarta.
- Hernowo. 2007. *Menjadi Guru yang mau dan mampu mengajar secara kreatif*. Bandung: MLC. Cet. 3.
- Mariyana, Rita. 2005. *Strategi Pengelolaan Lingkungan Belajar*. Dirjen Dikti: Jakarta.
- Riyanto, Yatim. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi bagi Pendidikan dalam Impelementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana.
- Senjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Silberman, Mel. 2001. *101 Active Learning Strategies*. Yogyakarta: Yapendis.
- Slavin, R. E. 1995. *Cooperative learning. Second edition*. Boston: Allyn and Bacon.
- Srihartanto, Eko. 2007. "Implementasi Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) (Studi Kasus pada Sekolah Dasar Negeri I Wonogiri)". Laporan Hasil Penelitian.
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.