JIIC: JURNAL INTELEK INSAN CENDIKIA
https://jicnusantara.com/index.php/jiic
Vol : 1 No: 10, Desember 2024
E-ISSN : 3047-7824

PENERAPAN PEMBELAJARAN PAIKEM

APPLICATION OF PAIKEM LEARNING

Iza Faridatul Amalia[1], Alfroki Marta[2]
[1,2]Pendidikan Dasar, Universitas Adzkia
Email: amaliaizza2@gmail.com[1], alfroki.m@adzkia.ac.id[2]

Article history :

Received : 21-12-2024
Revised : 22-12-2024
Accepted: 24-12-2024
Published:26-12-2024

Abstract

The application of PAIKEM learning (Active, Innovative, Creative, Effective and Fun Learning) aims to increase student motivation and learning outcomes at various levels of education. This method positions students as active learners who are physically, mentally and emotionally involved in the learning process. In the context of research conducted in various schools, the application of PAIKEM has proven to be effective in overcoming the boredom that students often experience during conventional learning, especially after periods of monotonous online learning. The PAIKEM strategy emphasizes the importance of multidirectional interactions between teachers and students, as well as between fellow students. By using interesting learning media and varied methods, teachers can create a conducive and enjoyable learning atmosphere. This not only improves understanding of the material but also encourages students' creativity and innovation in learning

Keyword: Application, Learning, PAIKEM

Abstrak

Penerapan pembelajaran PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada berbagai jenjang pendidikan. Metode ini memposisikan siswa sebagai pembelajar aktif yang secara fisik, mental dan emosional terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam konteks penelitian yang dilakukan di berbagai sekolah, penerapan PAIKEM terbukti efektif untuk mengatasi kejenuhan yang sering dialami siswa pada saat pembelajaran konvensional, terutama setelah masa pembelajaran daring yang monoton. Strategi PAIKEM menekankan pentingnya interaksi multi arah antara guru dan siswa, maupun antar sesama siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan metode yang bervariasi, guru dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap materi tetapi juga mendorong kreativitas dan inovasi siswa dalam belajar.

Kata Kunci: Penerapan, Pembelajaran, PAIKEM

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:

1. Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat.
2. 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.
3. Guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan ruang khusus membaca.
4. 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 melibatkam siswa dalam menciptakan lingkungan sekolahnya.
5. Kelima hal tersebut harus dikuasai oleh guru dalam mempraktekkan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM).

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis akan membahas tentang pengertian, konsep, kelebihan dan kekuranag, prinsip-prinsip, tujuan dan implementasi pembelajaran PAIKEM di sekolah, yang akhir-akhir ini menjadi pembicaraan dan pembahasan menarik dalam pembelajaran

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder, di mana data sekunder umumnya dalam bentuk bukti, catatan, atau laporan historis yang telah dikompilasi dalam arsip (data dokumenter), baik yang sudah dipublikasikan maupun tidak dipublikasikan. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah: (1) Studi literatur, serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan iteratur, membaca, merekam, dan mengolah bahan penelitian; (2) Dokumenter, studi dokumentasi dilakukan dengan membaca laporan penulisan sebelumnya dan jurnal yang berkaitan dengan penulisan ini.

HASIL DAN DISKUSI

1. Pengertian PAIKEM

Pembelajaran PAIKEM berarti Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. PAIKEM adalah pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered learning*). Pembelajaran PAIKEM memungkinkan siswa mengalami, menghayati, dan menarik pelajaran dari pengalaman mereka. Hasil belajar menjadi bagian dari pemikiran, perasaan, dan pengalaman, dan hasil belajar akan lebih melekat dalam proses karena siswa didorong untuk menjadi lebih kreatif (Hartono. dkk, 2012). Guru bertindak sebagai fasilitator, membantu siswa

belajar, dalam penerapan metode pembelajaran ini. Dibandingkan dengan memperoleh pengetahuan dari guru, siswa memperoleh pengetahuan dari pengalaman mereka sendiri. Selanjutnya, PAIKEM dapat didefinisikan sebagai pendekatan mengajar (*approach to teaching*) yang digunakan bersama metode tertentu dan berbagai media pengajaran yang disertai penataan lingkungan sedemikian rupa agar proses pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Dengan demikian, para siswa merasa tertarik dan mudah menyerap pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan. Selain itu, PAIKEM juga memungkinkan siswa melakukan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan sikap, pemahaman, dan keterampilannya sendiri dalam arti tidak semata-mata "disuapi" guru. Di antara metode-metode mengajar yang amat mungkin digunakan untuk mengimplementasikan PAIKEM, ialah: 1) metode ceramah plus, 2) metode diskusi 3) metode demonstrasi, 4) metode ro*le-play*, dan 5) metode simulasi.

Sesuai dengan PP No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 19, ayat (1) menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. PAIKEM dikembangkan berdasarkan beberapa perubahan/peralihan:

a. Peralihan dari belajar perorangan (*individual learning*) ke belajar bersama (*cooperative learning*).
b. Peralihan dari belajar dengan cara menghafal (*rote learning*) ke belajar untuk memahami (*learning for understanding*).
c. Peralihan dari teori pemindahan pengetahuan (*knowledge-transmitted*) ke bentuk interaktif, keterampilan proses, dan pemecahan masalah.
d. Peralihan paradigma dari guru mengajar ke siswa belajar.
e. Beralihnya bentuk evaluasi tradisional ke bentuk authentic assessment seperti portofolio, proyek, laporan siswa, atau penampilan siswa (Setiawan, 2004).

Strategi PAIKEM mendorong pembelajaran aktif, yang berarti pembelajaran yang mengoptimalkan prosesnya. Pembelajaran inovatif berarti pembelajaran yang mendorong aktivitas. Ini berarti bahwa kegiatan belajar melibatkan siswa dan guru secara unik. Pembelajaran kreatif bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa dan mendorong mereka untuk mempelajari makna dengan cara yang lebih bebas. Ini juga merupakan metode pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pembelajaran yang menyenangkan berarti siswa dilayani dengan baik, anak merasa dekat dengan guru, dan desain kelas tidak membosankan (Uno & Nurdin, 2011). Dengan menggunakan strategi PAIKEM dalam pembelajaran, guru diharapkan dapat memaksimalkan kegiatan belajar siswa dengan menggunakan pendekatan yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Dengan demikian, guru diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya akan menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa.

Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) adalah solusi karena model pembelajaran ini memungkinkan guru dan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, metode ini memungkinkan guru dan siswa untuk memanfaatkan bakat kreatif mereka. Guru selalu berusaha untuk menjadi inovatif dan

melibatkan semua siswanya dalam pembelajaran. Sementara itu, siswa diminta untuk berpartisipasi secara aktif dalam memperoleh pengetahuan baru dan berinteraksi dengan teman, guru, dan bahan ajar melalui semua alat bantu yang mereka miliki.

Pembelajaran PAIKEM menekankan belajar sambil bekerja dan memungkinkan peserta didik berpartisipasi dalam berbagai kegiatan untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman mereka. Namun, guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar, serta lingkungan, untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif (Syaiful Bahri Djamarah, 2014)

2. Konsep PAIKEM

Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (PAIKEM) memiliki 5 kriteria sebagai berikut:

a. Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif berarti siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar secara fisik dan mental. Ini termasuk menunjukkan alasannya, berbicara tentang konsep dan gagasan, menunjukkan hubungan satu sama lain, dan menggunakan repsentasi yang tepat untuk memecahkan masalah (Trianto, 2011).

b. Pembelajaran Inovatif

Dengan mengadaptasi model pembelajaran yang menyenangkan, pembelajaran inovatif dapat membantu siswa menghindari kejenuhan dan kebosanan. Dengan menggunakan model ini, siswa tidak akan merasa bosan, malas, atau tertekan karena waktu yang terbatas untuk menyelesaikan tugas mereka.

c. Pembelajaran Kreatif

Pengembangan kreativitas, termasuk kemampuan imajinasi dan daya cipta, seni, dan kerajinan tangan, adalah fokus dari pembelajaran kreatif. Selain itu, untuk mengembangkan pembelajaran kreatif, guru harus selalu kreatif dalam merancang pelajaran dan menggunakan berbagai metode pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan siswa yang berbeda di kelas. Dalam hal ini, siswa dapat memperoleh pengetahuan bukan dari guru, tetapi dari pengalaman mereka sendiri (Endang Mulyaninsih, 2010).

d. Pembelajaran Efektif

Pembelajaran yang efektif berarti berhasil mencapai tujuan sesuai harapan. Kriteria yang sangat penting untuk pendidikan adalah faktor efektifitas. Tujuan pendidikan dapat mencakup pembangunan sikap, keterampilan, kepribadian, dan keterampilan IPTEK.

e. Pembelajaran Menyenangkan

Pembelajaran menyenangkan adalah jenis pembelajaran di mana lingkungan belajar harus ceria, menyenangkan, dan yang paling penting, tidak membosankan. Suasana yang menyenangkan akan membuat peserta didik lebih mudah berkonsentrasi selama proses pembelajaran, yang pada gilirannya akan meningkatkan perhatian guru terhadap materi yang mereka pelajari

3. Prinsip-Prinsip PAIKEM

a. Pembelajaran Berpusat pada Siswa (*Student-Centered Learning*)

Siswa adalah subjek utama pembelajaran, bukan hanya objek. Guru bertindak sebagai fasilitator yang membantu siswa mengeksplorasi potensi mereka.

Contoh penerapan: Diskusi kelompok, proyek, dan pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*).

b. Pembelajaran Aktif

Siswa didorong untuk terlibat secara aktif, baik secara fisik maupun mental, dalam proses pembelajaran. Contoh penerapan: Eksperimen sains, simulasi, permainan edukatif.

c. Kreativitas dan Inovasi

Proses pembelajaran dirancang untuk merangsang kreativitas siswa dalam menemukan solusi baru. Guru juga dituntut untuk inovatif dalam metode pembelajarannya. Contoh penerapan: Menggunakan media teknologi, *storytelling*, dan kreasi proyek seni.

d. Keterlibatan Emosional

Pembelajaran harus menyentuh aspek emosional siswa, seperti rasa ingin tahu, minat, dan motivasi. Contoh penerapan: Menggunakan cerita yang relevan atau menggugah semangat.

e. Efektivitas Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran harus terstruktur dengan baik untuk mencapai tujuan akademik. Waktu dan sumber daya digunakan secara efisien. Contoh penerapan: Penggunaan rubrik evaluasi dan target capaian belajar yang jelas.

f. Menciptakan Lingkungan yang Menyenangkan

Pembelajaran didesain agar siswa merasa nyaman dan senang, sehingga suasana kelas mendukung proses belajar. Contoh penerapan: Permainan interaktif, dekorasi kelas yang menarik, dan penghargaan bagi siswa.

g. Menyediakan Umpan Balik yang Konstruktif

Guru memberikan umpan balik yang mendorong siswa untuk belajar lebih baik, bukan hanya menilai benar atau salah. Contoh penerapan: Guru memberikan saran perbaikan setelah penilaian tugas.

h. Berorientasi pada Pengalaman Nyata

Pembelajaran dihubungkan dengan pengalaman nyata siswa atau masalah yang relevan dalam kehidupan sehari-hari. Contoh penerapan: Studi kasus, kunjungan lapangan, atau simulasi praktis.

4. Tujuan PAIKEM

Tujuan PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) adalah menciptakan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk mendukung pengembangan potensi mereka secara maksimal dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendekatan ini bertujuan agar pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga pada proses belajar yang bermakna dan menyenangkan.Tujuan PAIKEM

Secara Rinci

a. Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

Meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) adalah langkah penting untuk memastikan siswa terlibat secara langsung, baik secara fisik, mental, maupun emosional, dalam proses belajar. Hal ini bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih bermakna, relevan, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif.

Cara Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran PAIKEM dengan menciptakan aktivitas pembelajaran yang interaktif serta melibatkan siswa dalam diskusi kelompok, brainstorming, atau kerja tim. Dengan mengunakan metode seperti simulasi, bermain peran (role play), atau studi kasus. Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik seperti pemanfaatan teknologi seperti video, aplikasi interaktif (Kahoot, Quizizz), atau animasi. Gunakan alat peraga fisik, seperti peta, gambar, diagram, atau alat bantu visual lainnya.

b. Mengembangkan Kreativitas dan Inovasi Siswa

Mengembangkan kreativitas dan inovasi siswa dalam pendekatan PAIKEM Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) adalah langkah penting untuk membentuk generasi pembelajar yang mampu berpikir kritis, menghasilkan ide baru, dan memecahkan masalah secara kreatif. Proses ini membutuhkan peran aktif guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi ide, kebebasan berpendapat, dan keberanian mencoba hal baru.

Memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah serta menciptakan sesuatu yang baru. endekatan PAIKEM membantu siswa tidak hanya memahami materi pelajaran tetapi juga mengasah kreativitas dan inovasi mereka. Dengan strategi yang tepat, guru dapat menciptakan pembelajaran yang relevan, bermakna, dan menumbuhkan potensi siswa secara optimal.

c. Meningkatkan Pemahaman Konsep

Dalam PAIKEM, tujuan meningkatkan pemahaman konsep tercapai melalui pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, menggunakan metode kreatif dan inovatif, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan pemahaman konsep yang baik, siswa tidak hanya menguasai materi pelajaran tetapi juga siap menghadapi tantangan dunia nyata dengan keterampilan berpikir kritis dan problem-solving.

Salah satu tujuan utama PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) adalah meningkatkan pemahaman konsep siswa. Tujuan ini tercapai melalui pendekatan yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, mendorong kreativitas, inovasi, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna

d. Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran

Tujuan utama pendekatan ini adalah meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui berbagai cara, antara lain melibatkan siswa secara aktif dalam proses

pembelajaran, baik secara fisik maupun mental. Mengembangkan kreativitas siswa dengan memberikan tugas-tugas atau kegiatan yang memancing pemikiran kritis dan inovasi. Mendorong suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk belajar. Faktor lain yang harus dilakukan guru adalah memanfaatkan metode dan media pembelajaran inovatif, yang relevan dengan kebutuhan siswa dan perkembangan teknologi. Meningkatkan pemahaman siswa, dengan pendekatan yang relevan dengan pengalaman sehari-hari mereka. Dengan menerapkan PAIKEM, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan membantu siswa mencapai potensi mereka secara maksimal.

e. Menumbuhkan Sikap Positif terhadap Belajar

Menumbuhkan sikap positif terhadap belajar. Hal ini penting karena sikap positif menjadi fondasi untuk pembelajaran yang efektif dan berkelanjutan.Berikut penjelasan lebih rinci tentang bagaimana PAIKEM menumbuhkan sikap positif terhadap belajar seperti meningkatkan Keterlibatan Aktif, ketika siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, mereka merasa dihargai dan lebih termotivasi untuk belajar. Cara lain adalah membuat pembelajaran relevan dengan mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman nyata, siswa merasa bahwa apa yang mereka pelajari berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Menciptakan Lingkungan yang Menyenangkan sebab suasana belajar yang santai dan menyenangkan mengurangi stres dan kecemasan, sehingga siswa lebih terbuka untuk menerima pelajaran. Mendorong Kreativitas dan Rasa Ingin Tahu dengan pembelajaran yang inovatif dan kreatif memicu rasa ingin tahu siswa, yang pada gilirannya membuat mereka lebih antusias dalam mengeksplorasi pengetahuan baru. Poin penting adalah menghargai Keberagaman Gaya Belajar sebab PAIKEM mengakomodasi berbagai gaya belajar (visual, auditori, kinestetik), sehingga setiap siswa merasa dihargai dan mampu belajar dengan cara yang sesuai dengan mereka.

5. Implementasi PAIKEM di Sekolah

Implementasi PAIKEM di Sekolah merujuk pada penerapan model pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Model ini bertujuan menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan berorientasi pada pengembangan potensi siswa secara optimal. Penerapan PAIKEM yang konsisten dan didukung oleh pelatihan guru, dukungan sekolah, serta sarana yang memadai dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa. Proses pelaksanaan dari PAIKEM adalah seorang guru harus memulai langkah – langkah pembelajaran yang mulai dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Masing–masing langkah tersebut juga terdiri dari bebeberapa tahapan yang harus diikuti.

a. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang. Perencanaan ini menekankan pentingnya suasana kelas

yang interaktif dan menyenangkan agar siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk belajar. Dalam konteks itu Perencanaan Pembelajaran terdiri dari:

1) Merumuskan tujuan pembelajaran yang berpusat pada siswa, sebab keberhasilan dan kegagalan dari proses pembelajaran dilihat dari siswa yang mengikuti proses pembelajaran. Untuk itu perlu dilakukan Identifikasi Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator yang ingin dicapai berdasarkan kurikulum. Sesuaikan materi pelajaran dengan kebutuhan siswa dan karakteristik mereka. Rancang tujuan pembelajaran yang spesifik, terukur, relevan, dan berbasis aktivitas.
2) Mengembangkan strategi dan metode pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa ketika mengikuti pelajaran. Perubahan dan evaluasi strategi pembelajaran merupakan kata kunci yang harus dilakukan agar proses pembelajaran bisa berlangsung dengan baik. Sebab tidak semua kelas bisa bisa dihadapi dengan strategi yang sama, terkadang kita harus mengunakan strategi yang berbeda-beda di setiap kelasnya.
3) Merancang media dan alat bantu yang kreatif dan menarik menjadi kata kunci dalam melaksanakan kegiatan semakin baik dan kreatif media yang digunakan seorang guru akan mendorong minat anak untuk melihat, memperhatikan. Ketika proses ini berjalan dengan baik dengan sendirinya kemampuan siswa akan bertambah
4) Mengintegrasikan evaluasi berbasis aktivitas untuk menilai capaian belajar siswa, kemampuan anak yang berbeda – beda mengharuskan guru dalam melakukan penilaian tidak hanya terpaku pada satu pendekatan namun juga memperhatikan pendekatan lainnya. Pendekatan yang bisa dilakukan adalah dengan memperhatikan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran juga bisa menjadi bahan penilaian dan evaluasi.

KESIMPULAN

Dalam dunia pendidikan modern, upaya menciptakan proses pembelajaran yang efektif, relevan, dan menyenangkan menjadi kebutuhan utama. Salah satu model pembelajaran yang diadopsi untuk mencapai tujuan tersebut adalah **PAIKEM** (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan).

PAIKEM bertujuan untuk memotivasi peserta didik agar lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mengembangkan kreativitas dan inovasi siswa, meningkatkan pemahaman konsep, meningkatkan efektivitas pembelajaran dan menumbuhkan sikap positif terhadap belajar. Model ini juga mengedepankan pendekatan inovatif untuk membangun daya kreatifitas siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang relevan dengan kebutuhan era globalisasi. Penerapan PAIKEM yang konsisten dan didukung oleh pelatihan guru, dukungan sekolah, serta sarana yang memadai dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa..

DAFTAR PUSTAKA

Ara Hidayat, Konsep Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM), *Jurnal An Nur*, No. 1, Volume 4, 2012.

Harjanto, Perencanaan Pengajaran, Jakarta: Rineka Cipta, 1996.

Mulyasa, E. (2013). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Ulian Burju Siadari, Sudarno, Priyono, Pembelajaran Berbasis Paikem: Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (Tinjauan Pendidikan Dasar, Menengah, dan Pendidikan Tinggi), Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup 2024.

Sri Anita W, dkk, Strategi Pembelajaran di SD, Jakarta: Universitas Terbuka, 2008. Suprijono, A. (2010). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Trianto. (2009). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yulita Matulessy, Vivi Guslauw, Shintya Lumasina, Metode Pembelajaran Paikem dalam Mewujudkan Merdeka Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19, *Jurnal Didaxei*, No.1, Volumen 2, 2021.