

Konsep **PAIKEM** dalam Pembelajaran – Apa itu PAIKEM? PAIKEM adalah singkatan dari **Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan**.

Jadi kelima konsep ini yang harus ada dalam sebuah metode pembelajaran, agar pembelajaran yang dihasilkan oleh guru memiliki kualitas dan kuantitas yang sangat kompeten, jika seorang guru mampu menerapkan kelima konsep ini kedalam sebuah metode pembelajaran.

Hasil yang akan didapatkan dari proses pembelajaran akan maksimal dan sesuai dengan yang sudah direncanakan, kelima konsep ini bersinergi menjadi satu kesatuan yang utuh yang saling membutuhkan sehingga menghasilkan sebuah metode pembelajaran yang sangat komplit dan tentunya menghasilkan pembelajaran yang maksimal dan optimal dari segi target dan waktu.

Berikut penjelasan tentang kelima konsep tersebut :

1. Pembelajaran Aktif

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran merupakan faktor penting, kegiatan aktif ini seharusnya tidaklah hanya berupa keterlibatan secara fisik belaka, tetapi hal yang lebih utama adalah keterlibatan mental/intelektual, khususnya keterlibatan intelektual-emosional.

Contoh dari keterlibatan mental adalah mendengarkan ceramah, berdiskusi, melakukan pengamatan, memecahkan masalah, dan sebagainya. Keterlibatan emosional dapat beebentuk penghayatan terhadap perasaan, nilai, sikap, menguatnya motivasi, dan sebagainya dalam pembangunan ranah afektif.

Demikian pula halnya keterlibatan fisik dalam berbagai perbuatan langsung dengan balikkannya yang spesifik dan segera dalam upaya pembentukan/pengembangan ranah psikomotorik.

Terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam upaya mengoptimalkan keaktifan murid dalam belajar, baik dipandang dari pihak pembelajar, maupun dari pihak pengelola proses pembelajaran.

Prinsip-prinsip itulah yang harus diperhatikan dalam menerapkan CBSA, yaitu: (Sulo Lipu

La Sulo, 1990: 9-10):

1. Penumbuhan motivasi, baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik;
2. Pemantapan latar dari materi yang akan dipelajari, khususnya pemberian apersepsi/kaitan;
3. Mengupayakan keterarahan kepada suatu fokus;
4. Belajar sambil bekerja, sambil bermain, ataupun kegiatan lainnya;
5. Penyesuaian dengan perbedaan individual;
6. Peluang untuk bekerjasama dengan berbagai pola interaksi;
7. Peluang untuk menemukan sendiri informasi/konsep;
8. Penumbuhan kepekaan mencari masalah dan memecahkannya;
9. Mengupayakan keterpaduan, baik asimilasi maupun akomodasi kognitif.

Untuk mewujudkan prinsip-prinsip belajar diatas, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran, antara lain (Sulo Lipu La Sulo, 1990: 10):

1. Mengupayakan variasi kegiatan dan suasana belajar dengan penggunaan berbagai strategi pembelajaran;
2. Menumbuhkan prakarsa siswa untuk aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran;
3. Mengembangkan berbagai pola interaksi dalam pembelajaran, baik antara guru dan siswa maupun antar siswa;
4. Menggunakan berbagai sumber belajar, baik yang dirancang/by design (buku pelajaran, media pembelajaran, model kerangka manusia, dll) maupun yang dimanfaatkan/by utilization (tumbuhan, hewan. Lingkungan, pasar, dll);
5. Pemantauan yang intensif dan diikuti dengan pemberian balikan yang spesifik juga segera.

2. Pembelajaran Inovatif

Pembelajaran inovatif dapat dilakukan dengan cara mengadaptasi model-model pembelajaran menyenangkan yang bisa membuat siswa terbebas dari kejenuhan-kejenuhan pembelajaran. Guru mencoba untuk menanamkan pemikiran "Learning is fun" kepada para peserta didiknya.

3. Pembelajaran Kreatif

Pembelajaran kreatif menekankan pada pengembangan kreatifitas, baik pengembangan

kemampuan imajinasi dan daya cipta (mengarang, membuat kerajinan tangan, mempraktekkan kesenian, dll) maupun pengembangan kemampuan berpikir kreatif. Kreativitas merupakan tahap paling tinggi dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif pada diri siswa. Guru sebagai fasilitator pun,

4. Pembelajaran Efektif

Aspek efektifitas pembelajaran merupakan kriteria penting dalam setiap pembelajaran. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mendidik, yang secara serentak dapat memenuhi dua sisi penting dari tujuan pendidikan di sekolah, yakni:

1. Memiliki/menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (IPTEKS), dan
2. Membangun diri pribadi sebagai pemangung eksistensi manusia.

Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan, dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

5. Pembelajaran Menyenangkan

Pembelajaran menyenangkan merupakan pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan, dan yang paling utama, tidak membosankan, kepada peserta didik. Pembelajaran yang menyenangkan, harus didukung oleh keamanan lingkungan, relevansi bahan ajar, serta jaminan bahwa secara emosional akan memberikan dampak positif.

Salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan permainan selingan yang menyenangkan bagi murid, yang dapat disertai dengan pemberian hadiah bagi murid yang tidak pernah membuat kesalahan.

Berikut adalah beberapa contoh pembelajaran menyenangkan (Dadan Djuanda, 2006, dalam Konsorsium....., 2006: 161-171):

1. Bisik Berantai,
2. Lihat dan Katakan,
3. Operasi Hitungan dengan Kartu,
4. Permainan Monopoli Pembelajaran.

Menerapkan kelima konsep ini kedalam sebuah metode pembelajaran tidak semudah menjelaskan sebuah teori, butuh usaha dan kerja keras jika kita ingin menerapkan konsep ini kedalam sebuah metode pembelajaran.

Semoga artikel ini bisa memberikan kita pandangan tentang konsep PAIKEM dan mampu menyuguhkan pembelajaran yang berkualitas dan kompeten kepada peserta didik kita dan tentunya dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa-siswi di sekolah dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia pada umumnya.