

**PELATIHAN PEMBELAJARAN AKTIF INOVATIF KREATIF  
EFEKTIF DAN MENYENANGKAN (PAIKEM)  
DI SD NEGERI 011 UJUNGBATU**

**Pariang Sonang Siregar<sup>1</sup>, Rindi Genesa Hatika<sup>2</sup>, Hasrijal<sup>3</sup>, Eni Marta<sup>4</sup>, Abdul Putra  
Ginda Hasibuan<sup>5</sup>**

<sup>1,3,4,5</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Rokania

<sup>2</sup>Pendidikan Fisika, Univesitas Pasir Pengaraian

[pariangsonangsiregar@gmail.com](mailto:pariangsonangsiregar@gmail.com)

**Abstract:** *Teaching and learning process will determine the quality of education. Acquisition of learning in the form of certain values and skills can be measured through the process and learning outcomes. The past learning system is considered unable to sustain the achievement of overall educational goals. The learning activities carried out by the teacher are also still teacher oriented, the teacher tends to only provide or move as much information as possible to the students, while the students only listen and take notes, make a summary of the material, then work on the questions in LKS. This causes students to be passive, not creative and not innovative and is very detrimental to students because students only gain limited knowledge from the teacher's explanation and material in the book, students cannot develop their potential so learning outcomes achieved are not optimal. It's the same as learning that happened at 011 Ujungbatu Public Elementary School. Where learning in schools is still carried out conventionally and the lack of teacher curiosity related to fun learning innovations. The program implementation method is carried out with counseling to increase knowledge and training to improve partner skills, as well as the introduction of technology to increase the business capacity of both partners. PKM implementers will conduct training and mentoring directly related to active creative innovative and fun and effective learning (PAIKEM). For this training activity, preparations were made with the aim of making several sessions in PAIKEM activities. To organize learning in each session, this module uses a simple framework called ICARE. The ICARE system includes five key elements of the learning experience, namely Introduction, Connection, Application, Reflection, and Extension.*

**Keywords:** *Training, PAIKEM, ICARE*

**Abstrak:** Proses belajar mengajar sangat menentukan peningkatan kualitas pendidikan. Perolehan belajar berupa nilai-nilai dan keterampilan tertentu terukur melalui proses dan hasil belajar. Sistem pembelajaran masa lalu dianggap tidak mampu lagi menopang tercapainya tujuan pendidikan secara menyeluruh. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan guru juga masih bersifat *teacher oriented*, guru cenderung hanya memberikan atau memindahkan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa, sedangkan siswa hanya mendengar dan mencatat saja, membuat rangkuman materi, kemudian mengerjakan soal-soal pada LKS. Hal ini yang menyebabkan siswa menjadi pasif, tidak kreatif dan tidak inovatif dan sangat merugikan siswa karena siswa hanya memperoleh pengetahuan terbatas dari penjelasan guru dan materi dibuku, siswa tidak dapat mengembangkan potensi di dalam dirinya sehingga hasil belajar yang dicapai tidak op-

timal. Sama halnya seperti pembelajaran yang terjadi di SD Negeri 011 Ujungbatu. Dimana pembelajaran di sekolah ini masih dilaksanakan secara konvensional dan kurangnya rasa ingin tahu guru terkait inovasi pembelajaran yang menyenangkan. Metode pelaksanaan program dilakukan dengan penyuluhan untuk meningkatkan pengetahuan serta pelatihan untuk meningkatkan ketrampilan mitra, serta introduksi teknologi untuk peningkatan kapasitas usaha kedua mitra. Pelaksana PKM akan melakukan pelatihan dan pendampingan secara langsung terkait pembelajaran aktif inovatif kreatif efektif dan menyenangkan (PAIKEM). Untuk kegiatan pelatihan ini dilakukan persiapan dengan tujuan membuat beberapa sesi dalam kegiatan PAIKEM. Untuk menyusun pembelajaran di tiap sesi, modul ini menggunakan kerangka sederhana yang disebut ICARE. Sistem ICARE meliputi lima unsur kunci dari pengalaman pembelajaran yaitu *Introduction, Connection, Application, Reflection, dan Extension*.

**Kata kunci:** *Pelatihan, PAIKEM, ICARE*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan lembaga sosial yang harus menyediakan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Berkaitan dengan hal tersebut diperlukan inovasi dalam proses belajar mengajar antara lain dalam pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk membantu perkembangan potensi dan kemampuan subyek didik sehingga bermanfaat bagi dirinya sendiri dan masyarakat, serta meningkatkan mutu pendidikan (Kussavita, 2007).

Proses belajar mengajar sangat menentukan peningkatan kualitas pendidikan. Perolehan belajar berupa nilai-nilai dan keterampilan tertentu terukur melalui proses dan hasil belajar. Sistem pembelajaran masa lalu dianggap tidak mampu lagi menopang tercapainya tujuan pendidikan secara menyeluruh. Oleh karena itu, upaya melakukan inovasi bidang pembelajaran selalu dikembangkan. Salah satu kemampuan yang harus dikembangkan dalam suatu penyelenggaraan pendidikan adalah kemampuan berhitung. Hal tersebut diterapkan melalui proses pembelajaran Matematika yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan.

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan guru juga masih bersifat *teacher oriented*, guru cenderung hanya memberikan atau memindahkan informa-

si sebanyak-banyaknya kepada siswa, sedangkan siswa hanya mendengar dan mencatat saja, membuat rangkuman materi, kemudian mengerjakan soal-soal pada LKS. Hal ini yang menyebabkan siswa menjadi pasif, tidak kreatif dan tidak inovatif dan sangat merugikan siswa karena siswa hanya memperoleh pengetahuan terbatas dari penjelasan guru dan materi dibuku, siswa tidak dapat mengembangkan potensi di dalam dirinya sehingga hasil belajar yang dicapai tidak optimal.

Sama halnya seperti pembelajaran yang terjadi di SD Negeri 011 Ujungbatu. Dimana pembelajaran di sekolah ini masih dilaksanakan secara konvensional dan kurangnya rasa ingin tahu guru terkait inovasi pembelajaran yang menyenangkan.

Menurut Siregar (2019) menyebutkan bahwa keberhasilan pembelajaran di kelas sangat ditentukan oleh pendekatan yang dipakai guru kelas. Salah satu pendekatan yang populer adalah PAIKEM. PAIKEM merupakan singkatan dari *Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. 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.

PAIKEM merupakan sebuah tantangan bagi guru dan sekolah yang selama ini dianggap kurang dapat mengemas pembelajaran yang bermakna, berguna dan jauh dari tekanan. Guru profesional ditantang bagaimana mengelolah kelas dengan baik dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Terwujud atau tidak PAIKEM dalam kelas diawali dari bagaimana guru dapat menata pembelajaran dengan baik. Harmonisasi pembelajaran dimulai dari kepiawaian guru sebagai pembangkit motivasi siswa, bagaimana memotivasi dan membangun serta menyelaraskan atau memperluas pengetahuan dasar yang dimiliki siswa, baik yang berkaitan dengan intelektualitas, personal, sosial, emosional dan kultural.

Berdasarkan problematika tersebut, maka model pembelajaran PAIKEM merupakan model pembelajaran alternatif yang diyakini dapat mengatasi kendala tersebut serta penerapan model pembelajaran PAIKEM juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Rahmawati,dkk, 2015). Model pembelajaran PAIKEM adalah model pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan yang diberikan kepada siswa secara optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam suasana yang tidak membosankan siswa.

Menurut Slameto (2011), PAIKEM mengandung makna pembelajaran yang dirancang agar mengaktifkan anak, mengembangkan inovasidan kreativitas sehingga efektif namun tetap menyenangkan. Selain itu juga, melihat karakteristik model PAIKEM yang bersifat multi model, multi metode dan multi media, sehingga siswa tidak bosan karena guru tidak hanya terpaku pada satu model, metode dan media

Berdasarkan uraian analisis situasi, pengabdian ini dijadikan langkah awal untuk membuktikan bahwa dengan

diterapkannya pendekatan pembelajaran PAIKEM dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Untuk itu Pelatihan yang berjudul “Pelatihan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) Pada Guru-Guru di SD Negeri 011 Ujungbatu” layak untuk dilaksanakan.

#### **METODE**

Permasalahan prioritas pada mitra adalah pada aspek pengetahuan dan ketrampilan dalam menerapkan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan (PAIKEM). Untuk menyelesaikan permasalahan prioritas pada mitra tersebut, rancangan metode pelaksanaan program Pelatihan ini antara lain dilakukan dengan metode berikut:

#### **1. Sosialisasi Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan**

Kegiatan ini bertujuan agar mitra dapat memahami maksud dan manfaat dilakukannya kegiatan Pelatihan ini sehingga mitra dapat mempersiapkan segala hal yang dianggap perlu.

#### **2. Memberikan Pelatihan Dan Pendampingan Untuk Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan (PAIKEM)**

Pelaksana Pelatihan akan melakukan pelatihan dan pendampingan secara langsung terkait pembelajaran aktif inovatif kreatif efektif dan menyenangkan (PAIKEM). Untuk kegiatan pelatihan ini dilakukan persiapan dengan tujuan membuat beberapa sesi dalam kegiatan PAIKEM. Kegiatan ini menggunakan pendekatan pembelajaran orang dewasa. Berbagai macam metode pembelajaran interaktif digunakan dalam setiap bagian modul ini. Cara ini dilakukan tidak hanya untuk memotivasi peserta dalam mengikuti pelatihan, namun juga untuk memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengalami langsung berbagai metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru di dalam kelas. Untuk menyusun pembelajaran di tiap sesi, modul ini menggunakan kerangka sederhana yang disebut ICARE. Sistem

ICARE meliputi lima unsur kunci dari pengalaman pembelajaran yaitu *Introduction, Connection, Application, Reflection*, dan *Extension*.

Kerangka ICARE dijelaskan secara terperinci di bawah ini.

#### **1) Introduction**

Pada tahap ini, trainer menanamkan pemahaman tentang isi dari pelajaran/sesi kepada para peserta. Bagian ini harus berisi penjelasan tujuan yang akan dicapai dari pelajaran/ sesi. Tahap Introduction (pendahuluan) harus singkat dan sederhana sehingga tidak banyak menghabiskan waktu. Pada tahap ini juga trainer harus berusaha untuk memfokuskan perhatian dan membangkitkan minat peserta untuk mengikuti sesi dengan bersemangat.

#### **2) Connection**

Sebagian besar pembelajaran merupakan rangkaian proses kegiatan yang berkesinambungan. Oleh karena itu, pembelajaran yang baik perlu dimulai dari apa yang sudah diketahui siswa atau dimulai dari kemampuan awal siswa. Pada tahap ini, trainer sebaiknya menghubungkan pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa dan proses ini disebut dengan *schemata*. Untuk hal ini trainer dapat melakukan *brainstorming* sederhana. Sesudah itu, trainer dapat melanjutkan dengan memberikan presentasi atau penjelasan. Akan tetapi, perlu diingat bahwa presentasi yang dilakukan sebaiknya tidak terlalu lama.

#### **3) Application**

Tahap ini adalah bagian yang paling penting dalam proses pembelajaran. Setelah peserta memperoleh informasi atau kecakapan baru melalui tahap *connection*, mereka perlu diberi kesempatan untuk mempraktikkan dan menerapkan pengetahuan serta kecakapan tersebut secara individual, berpasangan atau dalam kelompok. Bagian *application* perlu mendapatkan porsi waktu yang paling lama. Ketika peserta mempraktikkan

pengetahuannya, trainer melakukan *mentoring*.

#### **4) Reflection**

Pada tahap ini peserta diberi kesempatan untuk merefleksikan apa yang telah mereka pelajari. Tugas trainer adalah menilai sejauh mana keberhasilan pembelajaran. Kegiatan refleksi dapat dilakukan secara individual, berpasangan ataupun kelompok. Trainer dapat meminta peserta untuk melakukan presentasi atau menjelaskan apa yang telah mereka pelajari secara lisan. Mereka juga dapat melakukan kegiatan penulisan mandiri dimana peserta menulis sebuah ringkasan dari hasil pembelajaran. Refleksi ini juga bisa berbentuk kuis singkat dimana trainer memberi pertanyaan berdasarkan isi pelajaran/sesi. Poin penting untuk diingat dalam refleksi adalah bahwa trainer perlu menyediakan kesempatan bagi para peserta untuk mengungkapkan apa yang telah mereka pelajari.

#### **5) Extend**

*Extension* adalah tahap pasca sesi berakhir, dimana trainer menyiapkan kegiatan yang bertujuan untuk memperkuat dan memperluas pemahaman peserta tentang materi pembelajaran. Di Sekolah, kegiatan *extension* biasanya disebut dengan pekerjaan rumah (PR). Kegiatan *Extension* dapat meliputi penyediaan bahan bacaan tambahan, tugas penelitian atau latihan.

### **3. Rancangan Monitoring dan Evaluasi**

Monitoring dan evaluasi dilakukan dalam bentuk pendampingan selama pelaksanaan program. Tim Pelatihan akan melakukan kunjungan kepada mitra untuk melihat langsung mitra dalam melaksanakan semua kegiatan yang telah diberikan selama penyuluhan dan pelatihan. Selain itu

monitoring juga dilakukan untuk memantau perubahan yang terjadi pada mitra yang berkaitan dengan ke-

mampuan melaksanakan pembelajaran aktif inovatif kreatif efektif dan menyenangkan (PAIKEM).

#### 4. Partisipasi Mitra

Bentuk partisipasi mitra dalam program pelatihan ini adalah aktif ikut serta dalam seluruh rangkaian kegiatan mulai dari penyuluhan, pelatihan maupun praktek yang akan dilaksanakan. Tim Mitra bersedia mengkoordinasikan seluruh anggota kelompok untuk mengikuti seluruh kegiatan yang dilakukan oleh tim Pelatihan. Selain itu mitra juga bersedia untuk menjaga keberlanjutan program yang telah disusun.

### PEMBAHASAN

Kegiatan Pelatihan ini menggunakan pendekatan pembelajaran orang dewasa. Berbagai macam metode pembelajaran interaktif digunakan dalam setiap bagian modul ini. Cara ini dilakukan tidak hanya untuk memotivasi peserta dalam mengikuti pelatihan, namun juga untuk memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengalami langsung berbagai metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru di dalam kelas. Untuk menyusun pembelajaran di tiap sesi, modul ini menggunakan kerangka sederhana yang disebut ICARE. Sistem ICARE meliputi lima unsur kunci dari pengalaman pembelajaran yaitu *Introduction*, *Connection*, *Application*, *Reflection*, dan *Extension*.

Kerangka ICARE dijelaskan secara terperinci di bawah ini.

#### 1. Introduction

Pada tahap ini, trainer menanamkan pemahaman tentang isi dari pelajaran/sesi kepada para peserta. Bagian ini harus berisi penjelasan tujuan yang akan dicapai dari pelajaran/ sesi. Tahap Introduction (pendahuluan) harus singkat dan sederhana sehingga tidak banyak menghabiskan waktu. Pada tahap ini juga trainer harus berusaha untuk memfokuskan perhatian dan membangkitkan minat

peserta untuk mengikuti sesi dengan bersemangat.



**Gambar 1.** Proses *Introduction* pada pelatihan

#### 2. Connection

Sebagian besar pembelajaran merupakan rangkaian proses kegiatan yang berkesinambungan. Oleh karena itu, pembelajaran yang baik perlu dimulai dari apa yang sudah diketahui siswa atau dimulai dari kemampuan awal siswa. Pada tahap ini, trainer sebaiknya menghubungkan pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa dan proses ini disebut dengan *schemata*. Untuk hal ini trainer dapat melakukan *brainstorming* sederhana. Sesudah itu, trainer dapat melanjutkan dengan memberikan presentasi atau penjelasan. Akan tetapi, perlu diingat bahwa presentasi yang dilakukan sebaiknya tidak terlalu lama.



**Gambar 2.** Proses *Connection* pada pelatihan

#### 3. Application

Tahap ini adalah bagian yang paling penting dalam proses pembelajaran.

Setelah peserta memperoleh informasi atau kecakapan baru melalui tahap *connection*, mereka perlu diberi kesempatan untuk mempraktikkan dan menerapkan pengetahuan serta kecakapan tersebut secara individual, berpasangan atau dalam kelompok. Bagian *application* perlu mendapatkan porsi waktu yang paling lama. Ketika peserta mempraktikkan pengetahuannya, trainer melakukan mentoring.



**Gambar 3.** Proses *Application* dari peserta pelatihan

#### 4. *Reflection*

Pada tahap ini peserta diberi kesempatan untuk merefleksikan apa yang telah mereka pelajari. Tugas trainer adalah menilai sejauh mana keberhasilan pembelajaran. Kegiatan refleksi dapat dilakukan secara individual, berpasangan ataupun kelompok. Trainer dapat meminta peserta untuk melakukan presentasi atau menjelaskan apa yang telah mereka pelajari secara lisan. Mereka juga dapat melakukan kegiatan penulisan mandiri dimana peserta menulis sebuah ringkasan dari hasil pembelajaran. Refleksi ini juga bisa berbentuk kuis singkat dimana trainer memberi pertanyaan berdasarkan isi pelajaran/sesi. Poin penting untuk diingat dalam refleksi adalah bahwa trainer perlu menyediakan kesempatan bagi para peserta untuk mengungkapkan apa yang telah mereka pelajari.



**Gambar 5.** Proses *Extend* pada pelatihan



**Gambar 4.** Proses *Reflection* peserta pelatihan

#### 5. *Extend*

Extension adalah tahap pasca sesi berakhir, dimana trainer menyiapkan kegiatan yang bertujuan untuk memperkuat dan memperluas pemahaman peserta tentang materi pembelajaran. Di Sekolah, kegiatan extension biasanya disebut dengan pekerjaan rumah (PR). Kegiatan Extension dapat meliputi penyediaan bahan bacaan tambahan, tugas penelitian atau latihan.

#### SIMPULAN

Pengabdian kepada masyarakat sangat perlu ditingkatkan, tidak hanya terfokus kepada masyarakat secara umumnya namun dapat juga dilakukan kepada masyarakat dilingkungan sekolah yaitu guru. Dengan diadakannya pengabdian kepada masyarakat berupa Pelatihan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan (PAIKEM) Pada Guru di SD Negeri 011 Ujungbatu dapat menambah kemampuan guru dalam memvariasikan kemampuan

mengajar sehingga menjadi lebih menyenangkan dan menciptakan suasana belajar yang aktif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Cahya P, Antonius. 2006. Pemahaman dan Penyajian Konsep Matematika Secara Benar dan Menarik. Jakarta: Depdiknas Dirjen Perguruan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Kussavita, Riza., 2007. Aplikasi PA-KEM (Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif Menyenangkan) Model Rancangan Alat Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Biologi Siswa Kelas Vii Smp N 1 Ambarawa Tahun Ajaran 2006-2007. Skripsi Mahasiswa. Universitas Sebelas Maret. Tidak diterbitkan.
- Rahmawati. A, Mestawati. As, dan Lilies. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Paikem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di Kelas V SDN 3 Tompoh. *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 5 No. 10*.
- Siregar, Pariang Sonang & Rindi Genesa Hatika. 2019. *Ayo Latihan Mengajar Implementasi Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Deepublish.
- Slameto. 2011. *Model PAIKEM*. Semarang: UNNES.
- Sutan, Firmanawaty. 2003. *Mahir Matematika Melalui Permainan*. Jakarta: Puspa Swara.