

Penerapan PAIKEM sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MISS Proto 02 setelah Adanya Daring

Farkhatul Afwa¹, Afifah Aldania², Risti Listiani³, Ulfatun Khasanah⁴
IAIN Pekalongan
farkhaalafwa@gmail.com

Abstrak: Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Deskriptif dengan subjek siswa-siswi dan guru kelas IV MISS Proto 02, Kedungwuni, Pekalongan dengan cara berkomunikasi secara langsung dan melakukan pengamatan. Strategi pembelajaran Paikem sangat cocok untuk diterapkan di sekolah dasar dengan tujuan membangkitkan semangat belajar siswa-siswi MISS Proto 02 setelah adanya pembelajaran daring yang sebagian umum menjenuhkan bagi siswa-siswi. Rasa jenuh yang ditimbulkan oleh pembelajaran daring dapat disebabkan karena kurang aktifnya suatu pembelajaran, serta media pembelajaran yang kurang inovatif, kreatif dan efektif. Penerapan strategi pembelajaran Paikem ini diharapkan guru dan siswa-siswi akan sama-sama aktif dan kreatif dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga tumbuh motivasi belajar yang mendorong semangat dalam meningkatkan prestasi belajar.

Kata Kunci: Pembelajaran PAIKEM, Motivasi Belajar, pembelajaran Daring

Abstract: The method used in this research is descriptive method with the subject of class IV students and teachers at MISS Proto 02, Kedungwuni, Pekalongan by communicating directly and observing. The Paikem learning strategy is very suitable to be applied in elementary schools with the aim of raising the enthusiasm of learning for MISS Proto 02 students after online learning is mostly boring for students. The boredom caused by online learning can be caused by the

lack of active learning, as well as learning media that are less innovative, creative and effective. The application of the Paikem learning strategy is expected to be both active and creative in teaching and learning activities. So that learning motivation grows which encourages enthusiasm in improving learning achievement.

Keywords: *PAIKEM Learning, Learning Motivation, Online Learning*

PENDAHULUAN

Para pengajar yang giat tentunya akan selalu menyiapkan dan mengembangkan sebuah inovasi pembelajaran yang dapat memajukan mutu pendidikan di Indonesia dengan segala permasalahan yang ada contohnya adanya pembelajaran daring yang sudah menyurutkan arti dari cita-cita dan semangat belajar. Kebanyakan dari pembelajaran daring kurang mengedepankan dari tujuan pembelajaran itu sendiri sehingga kurangnya efektivitas dan kejenuhan yang didapat. Banyak dari pengajar yang menuntut Peserta didik duduk manis mendengarkan penjelasan guru, kesempatan untuk mengemukakan pendapat sangat terbatas sehingga peserta didik tak ubahnya seperti kertas kosong yang masih putih bersih. coretan-coretan pada buku itu hanya mencatat apa saja yang disuruh oleh guru kelas. Peserta didik kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran pelajaran yang diberikan oleh guru, apalagi merubah pola pikir peserta didik yang diharapkan mengarah pada pembelajaran peserta didik aktif sangat sulit didapatkan. Rendahnya motivasi belajar peserta didik kelas di Miss Proto disebabkan karena kurangnya antusias peserta didik selama proses pembelajaran sehingga sulit untuk mengetahui dan memahami peserta didik yang malas dan yang rajin. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini kami

berusaha memberikan sebuah pemahaman mengenai pembelajaran paikem yang dapat digunakan sebagai alternative dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

METODE

Metode pembelajaran merupakan sebuah cara yang digunakan guru untuk melaksanakan rencana yaitu mencapai tujuan pembelajaran yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata atau praktis. Jika strategi pembelajaran masih bersifat konseptual maka metode pembelajaran sudah bersifat praktis untuk diterapkan. Cakupan metode pembelajaran lebih kecil daripada strategi atau metode pembelajaran.

Metode-metode Pembelajaran Kontekstual

1. Investigasi (*Investigation*)

Metode ini dapat dilaksanakan secara kelompok atau individu. Metode ini dapat dilakukan dengan cara melibatkan peserta didik dalam kegiatan investigasi (penelitian penyelidikan). Kegiatan peserta didik dimulai dari membuat perencanaan, menemukan topic dan cara melakukan penyelidikan untuk menyelesaikan topic. Layaknya sebuah penelitian, maka sebelum peserta didik terjun untuk mengadakan investigasi maka diperlukan rancangan: (1) apasaja yang akan diinvestigasi; (2) bagaimana cara melakukan investigasi; (3) alat apa yang digunakan untuk investigasi; (4) bagaimana cara melaporkan hasil investigasi.

Metode investigasi melatih kemampuan menulis laporan, keterampilan berkomunikasi dan keterampilan berkerja kelompok. Melalui kegiatan investigasi tersebut,

peserta didik dituntut untuk aktif dan kreatif. Supaya kegiatan investigasi berlangsung menyenangkan, maka guru perlu memfasilitasi topik investigasi yang menarik.

Pelaksanaan metode investigasi dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

- a. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 sampai 6 peserta didik dengan karakteristik yang heterogen. Pembagian kelompok dapat berdasarkan atas kesenangan berteman atau kesamaan minat terhadap satu topik tertentu.
- b. Kelompok memilih topic yang ingin dipelajari.
- c. Kelompok menyusun rencana investigasi yang berisi waktu, tempat, strategi investigasi, alat investigasi, dsb.
- d. Kelompok melakukan investigasi mendalam terhadap berbagai subtopic yang telah dipilih.
- e. Kelompok menulis laporan investigasi.
- f. Kelompok menyiapkan dan menyajikan laporan investigasi di depan kelas.

Contoh ide penerapan metode investigasi

- a. Belajar kewirausahaan di industry kecil misalnya mempelajari sejarah perkembangan industry, pengadaan bahan baku, proses produksi dan pemasaran.
- b. Belajar biologi dilingkungan sekolah (kebun) untuk mengamati perkembangbiakan tumbuhan.
- c. Belajar bahan pangan disupermarket, halhal yang diselidiki misalnya: jenis dan nama sayuran, buah, bumbu, rempah-rempah, dsb.

2. *Inquiry* (Penemuan)

Metode *inquiry* adalah metode yang melibatkan peserta didik dalam proses pengumpulan data dan pengujian hipotesis guru membimbing peserta didik untuk menemukan pengertian baru, praktek keterampilan, dan memperoleh, pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar mereka sendiri. Dalam metode *inquiry* peserta didik belajar secara aktif dan kreatif untuk mencari pengetahuan.

Langkah *inquiry* mengacu padamodel berfikir reflektif dari John Dewey's (1990). Tahap-tahap *inquiry* yang dilakukan peserta didik meliputi (1) mengidentifikasi masalah; (2) merumuskan hipotesis; (3) mengumpulkan data; (4) menganalisis dan menginterpretasikan data untuk menguji hipotesis; (5) menarik kesimpulan.

Langkah-langkah pembelajaran *inquiry* yang dilakukan guru yaitu:

- a. Menjelaskan tujuan pembelajaran
- b. Membagi petunjuk *inquiry* dan petunjuk praktikum
- c. Menugaskan peserta didik untuk melaksanakan *inquiry*
- d. Memantau pelaksanaan *inquiry*
- e. Menyimpilkn hasil *inquiry* bersama-sama.

Contoh materi pelajaran yang bisa dilakukan dengan metode *inquiry* misalnya;

- a. Perubahan wujud benda pada benda-benda di sekitar rumah misalnya: lilin dipanaskan, es dicairkan, air dipanaskan, semen dicairkan, dsb. Peserta didik disuruh mengamati perubahan yang terjadi pada bendabenda tersebut.

- b. Gaya dan Gerak (IPA) melalui pengamatan pada alat mainan anak seperti ketapel, panah-panahan, mobil-mobilan, layang-layang, plastisin, dll. Peserta didik disuruh membedakan gaya tarikan, dorongan dan gaya yang merubah gerak.
- c. Zat Cair, mengamati zat cair (air, minyak wangi, minyak goreng, oli, solar, sabun cair, dsb). Kegiatan belajar yang bisa dilakukan antara lain: menghitung massa jenis zat cair, membandingkan kekentalan zat cair, menguji hukum Archimedes, membandingkan gejala kapileritas dari berbagai zat cair, dsb.

3. *Discovery Learning*

Discovery learning merupakan strategi yang digunakan untuk memecahkan masalah secara intensif di bawah pengawasan guru. Pada *discovery*, guru membimbing peserta didik untuk menjawab atau memecahkan suatu masalah. *Discovery learning* merupakan metode pembelajaran kognitif yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri. Bruner (1996) menyarankan agar peserta didik belajar melalui keterlibatannya secara aktif dengan konsep-konsep dan prinsip yang dapat menambah pengalaman dan mengarah pada kegiatan eksperimen. Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode *discovery* mirip dengan *inquiry*. Perbedaan terletak pada peran guru. Dalam metode *discovery* guru dan peserta didik sama-sama aktif. *Discovery* sering diterapkan percobaan sains di laboratorium yang masih membutuhkan bantuan guru.

Langkah-langkah pembelajaran *discovery* yang dilakukan guru adalah

- a. Menjelaskan tujuan pembelajaran
- b. Membagi petunjuk praktikum/eksperimen
- c. Peserta didik melaksanakan eksperimen di bawah pengawasan guru
- d. Guru menunjukkan gejala yang diamati
- e. Peserta didik menyimpulkan hasil eksperimen

Contoh materi yang dapat dipelajari dengan menggunakan metode *discovery* antara lain:

- a. Magnet, peserta didik mengamati benda-benda yang dapat ditarik oleh magnet, guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan tentang sifat-sifat magnet.
- b. Analisis kandungan gizi pada bahan makanan.
- c. Praktik perubahan energi (kimia→panas→gerak) dan (kimia → panas → bunyi)
- d. Praktik Sistem Tata Udara (AC)
- e. Praktikum sumber energi listrik dari dinamo sepeda

4. Pembelajaran berbasis Masalah (*Problem Based Instruction*)

Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang penyampaianya dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan dan membuka dialog. Metode ini tepat digunakan pada kelas yang kreatif, peserta didik yang berpotensi akademik tinggi namun kurang cocok diterapkan pada peserta didik yang perlu bimbingan tutorial. Metode ini sangat potensial

untuk mengembangkan kemandirian peserta didik melalui pemecahan masalah yang bermakna bagi kehidupan siswa. Langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah:

- a. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kemudian memberi tugas atau masalah untuk dipecahkan.
- b. Guru menjelaskan logistik yang dibutuhkan, prosedur yang harus dilakukan dan memotivasi peserta didik supaya terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
- c. Guru membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dll.)
- d. Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, bereksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, dan merumuskan hipotesis.
- e. Guru membantu peserta didik dalam menyiapkan laporan hasil pemecahan masalah yang menjadi tugasnya.
- f. Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau mengevaluasi proses-proses penyelidikan yang dilakukan untuk menyelesaikan masalah.

Contoh tugas-tugas yang dapat diselesaikan melalui pembelajaran berbasis masalah.

- a. Mempelajari fenomena alam terjadinya pemanasan global, pencemaran air, dan polusi udara
- b. Mempelajari fenomena terjadinya gerhana bulan dan matahari

- c. Mempelajari fenomena terjadinya kenakalan (patologi sosial) pada remaja.

5. Metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving*)

Metode *problem solving* sangat potensial untuk melatih peserta didik berpikir kreatif dalam menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Di dalam *problem solving*, peserta didik belajar sendiri untuk mengidentifikasi penyebab masalah dan alternatif untuk memecahkan masalahnya. Tugas guru dalam metode *problem solving* adalah memberikan kasus atau masalah kepada peserta didik untuk dipecahkan. Kegiatan peserta didik dalam *problem solving* dilakukan melalui prosedur: (1) identifikasi penyebab masalah; (2) pengkajian teori untuk mengatasi masalah atau menemukan solusi; (3) pengambilan keputusan dalam mengatasi masalah berdasarkan teori yang telah dikaji

Langkah-langkah pembelajaran *problem solving* dapat dirancang sebagai berikut:

- a. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran
- b. Guru memberikan kasus-kasus yang perlu dicari solusinya
- c. Guru menjelaskan prosedur pemecahan masalah yang benar
- d. Peserta didik mencari literatur yang mendukung untuk menyelesaikan kasus yang diberikan guru
- e. Peserta didik menetapkan beberapa solusi yang dapat diambil untuk menyelesaikan kasus
- f. Peserta didik melaporkan tugas yang diberikan guru.

Kasus-kasus yang dapat diberikan melalui metode *problem solving* misalnya:

- a. Mengapa orang berbadan gemuk dan kurus? Kasus ini bertujuan untuk mempelajari angka kecukupan energi (AKE) individu menurut kelompok usia.
- b. Mengapa sehabis makan, orang sering mengantuk dan menguap? Kasus ini digunakan untuk mempelajari sistem metabolisme dalam tubuh manusia.
- c. Mengapa makanan kering, manis, dan asin menjadi lebih awet? Kasus ini digunakan untuk mempelajari bahan-bahan pengawet makanan alami.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran PAIKEM

Konsep PAIKEM

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 pembentukkan/ 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 metode pembelajaran Paikem yaitu:

1. Penumbuhan motivasi, baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik;
2. Pemantapan latar dari materi yang akan dipelajari, khususnya pemberian apersepsi/kaitan;
3. Megupayakan 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.

Implementasi Sistem Pembelajaran PAIKEM

Landasan Teoritis Strategi Pembelajaran PAIKEM

Sebuah proses pembelajaran tidak akan jauh dari sebuah lingkungan sekitar kita. Pembelajaran tidak terbatas pada kelas yang terhalang dinding tembok namun pembelajaran bisa dilakukan dengan pendekatan lingkungan untuk menciptakan rasa peduli pada peserta didik terhadap lingkungan sekitar.

Berdasarkan teori belajar dengan adanya pendekatan lingkungan pembelajaran akan lebih bermakna dan tertuju. Proses keberhasilan pembelajaran akan lebih mudah diperoleh apabila diaplikasikan dalam realitas kehidupan sehari-hari.

Empat pilar pendidikan seperti *Learning To Know* (belajar untuk mengetahui), *Learning To Be* (belajar untuk menjadi jati dirinya), *Learning To Do* (Belajar untuk mengerjakan sesuatu), dan *Learning To Life Togetger* (belajar untuk bekerja sama) yang melatarbelakangi seorang guru untuk merancang sebuah pembelajaran yang inovatif sehingga dapat menghasilkan kompetensi dan motivasi belajar siswa secara optimal.

Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Sudarwan (2002) mengartikan motivasi belajar sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan atau mekansime psikologis yang mendorong seseorang atau sekelompok orang agar mencapai sebuah prestasi tertentu yang sesuai dengan apa yang di kehendaknya. Hakim (2007:26) mengemukakan pengertian motivasi belajar sebagai suatu dorongan yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai suatu perbuatan tertentu. Huit W (2001) mengatakan motivasi adalah suatu keadaan atau kondisi yang bisa disebut sebagai status internal (kebutuhan, keinginan, atau hasrat) yang mengarahkan sikap seseorang utuk aktif bertindak untuk mencapai suatu tujuan. Gray (Winardi, 2002) berpendapat bahwa motivasi merupakan sebuah proses yang bersifat internal

atau eksternal bagi seorang individu yang menyebabkan timbulnya sikap antusiasme dan persistensi dalam hal melaksanakan kegiatan-kegiatan tertentu.

Menurut salah seorang ahli (Handoko, 1992) ada beberapa indicator yang bisa dilihat untuk mengetahui kekuatan motivasi belajar siswa, diantaranya adalah:

- a. Kuatnya kemauan untuk berbuat
- b. Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar
- c. Kerelaan meningkatkan kewajiban atau tugas yang lain
- d. Ketekunan dalam mengerjakan tugas.

Selain itu menurut (Sadirman, 2001) bahwa motivasi belajar memiliki indicator sebagai berikut:

- a. Tekun menghadapi tugas
- b. Ulet dalam menghadapi kesulitan
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa
- d. Lebih senang bekerja mandiri
- e. Cepat bosan dalam tugas rutin
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya.

Dari adanya beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan kekuatan (energi) dalam diri seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melakukan sesuatu kegiatan baik yang bersumber dari individu itu sendiri atau biasa kita sebut sebagai motivasi intrinsik atau yang bersumber dari luar individu itu (motivasi ekstrinsik). Karena seberaa kuat motivasi yang dimiliki individu akan banyak mempengaruhi kualitas perilaku yang

dihasilkannya, baik dalam konteks belajar maupun dalam kehidupan yang lainnya. Selain dari indikator, ada faktor-faktor yang memengaruhi motivasi berprestasi siswa (Sukadi, 2006) yaitu sebagai berikut:

- a. Pengalaman pada tahun-tahun pertama kehidupan
Pengalamantara individu satu dengan individu lain pasti berbeda-beda dan perbedaan itu menyebabkan terjadinya variasi terhadap tinggi rendahnya kecenderungan untuk berprestasi pada diri seseorang.
- b. Latar budaya tempat seseorang dibesarkan
Latar budaya ini sangat berpengaruh dalam motivasi seseorang. Apabila seseorang dibesarkan dalam lingkungan yang ulet, dapat kerja keras, sikap inisiatif serta kompetitif, serta suasana yang ada selalu mendukung dan mendorong seseorang untuk memecahkan masalah secara mandiri tanpa harus menyimpan rasa takut dan gagal yang nantinya akan berkembang menjadi hasrat berprestasi yang tinggi.
- c. Peniruan tingkah laku (modeling)
Melalui modeling anak mengambil atau meniru banyak karakteristik dari model, termasuk dalam kebutuhan untuk berprestasi jika model tersebut memiliki motivasi tersebut dalam drajat tertentu.
- d. Lingkungan tempat proses pembelajaran berlangsung
Iklim belajar yang menggembirakan tidak akan mengancam memberi semangat dan sikap percaya diri bagi siswa dalam belajar, serta cenderung akan mendorong seseorang untuk tertarik belajar, dan memiliki toleransi dalam berkompetensi dan tidak khawatir akan kegagalan.

e. Harapan orang tua terhadap anaknya

Orang tua yang mengarahkan anaknya untuk bekerja keras dan berjuang untuk mencapai sukses akan mendorong anak tersebut untuk bertingkah laku yang mengarah pada pencapaian prestasi.

2. Fungsi Motivasi

Motivasi mempunyai fungsi yang penting dalam belajar, karena motivasi akan menentukan intensitas usaha belajar yang dilakukan siswa (Sadirman, 1996) mengemukakan ada tiga fungsi motivasi yaitu: 1) Mendorong manusia untuk bergerak; 2) Menuntun arah perbuatan ke tujuan yang hendak dicapai; 3) Menyeleksi perbuatan.

Motivasi Belajar Karena Lamanya Daring dan Solusinya

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka namun menggunakan platform yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar yang dilakukan meskipun dengan jarak jauh. Yang mana tujuan dari pembelajaran daring ini adalah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat pasif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas (Sofyana, 2019).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang sangat pesat sehingga mendorong berkembangnya berbagai lembaga pendidikan yang memanfaatkan pembelajaran online untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas belajar. Melalui pembelajaran online materi belajar dapat diakses dimana saja dan kapan saja (Wulandari, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak kepala sekolah MISS Proto 02 pada 3 juli 2021 Situs pembelajaran online yang digunakan di MISS Proto 02 adalah aplikasi WhatsApp karena mereka lebih familiar dengan situs tersebut. Adapun cara belajar yang diterapkannya adalah dengan membuat grub belajar. Kemudian grub inilah yang akan digunakan untuk kelas online baik untuk kegiatan pembelajaran materi, latihan, tugas, dll.

Adapun yang biasa dilakukan dalam kegiatan pembelajaran ini adalah

1. Membuat Absensi *Online*

Menurut kepala sekolah MISS Proto 02 absensi online yang berjalan adalah menggunakan *google form* karena menurutnya itu akan lebih efektif, namun terkadang saat-saat tertentu wali kelas juga akan mengabsen dengan cara berupa mengirim foto peserta didik dengan memakai seragam tepat pukul jam 07.00-08.00 WIB hal itu karena keinginan guru untuk mengetahui apakah siswa-siswinya sudah bersiap mengikuti pelajaran ataukah belum serta untuk menumbuhkan semangat belajar siswa, karena dari pengamatan wali kelas siswa ataupun wali murid lebih antusias ketika melaksanakan absen dengan memakai seragam daripada lewat *google form* yang biasanya banyak yang terlewat. Kata (Nur Khulaefi, 2020).

2. Membuat Jadwal dan Perencanaan Belajar

Membuat jadwal dan perencanaan belajar adalah bentuk upaya menciptakan kegiatan belajar yang teratur dan terstruktur, kemudian diinformasikan ke grub kapan hari dan waktu kegiatan belajar online akan berlangsung.

3. Kegiatan Belajar

- a. Absensi
- b. Pemberian materi
- c. Diskusi Tanya jawab
- d. Pemberian tugas
- e. Penilaian.

Namun berdasarkan hasil wawancara dari sebagian guru di MISS Proto 02 menuturkan bahwa pembelajaran online memiliki dampak positif dan juga dampak negative. Adapun dampak positif dari pembelajaran online adalah

1. Dampak Positif

- a. Meningkatkan interaksi belajar antara pembelajar dengan pengajar.
- b. Memungkinkan belajar dimana saja dan kapan saja.
- c. Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas.
- d. Mempermudah penyimpanan dan penyempurnaan dalam belajar.
- e. Membangun komunitas.
- f. Aman dari bahaya virus corona karena tidak dapat melakukan kegiatan belajar mengajar dengan tatap muka sehingga ini sangat berguna untuk memutuskan mata rabsai penyebaran virus corona.
- g. Memiliki banyak waktu dirumah dengan keluarga.
- h. Metode belajar yang variatif ketimbang anak hanya berada didalam kelas.
- i. Anak peka dan beradaptasi dengan perubahan.

2. Dampak Negatif

- a. Kegiatan belajar mengajar yang tidak efektif mengakibatkan kurangnya pemahaman dari materi yang diberikan oleh guru.

- b. Tugas yang semakin menumpuk menumbuhkan sikap jenuh akan semangat belajar dan tingkat stres yang tinggi.
- c. Kurangnya perhatian dan pengenalan terhadap karakteristik siswa.
- d. Penurunan capaian dan hasil belajar.
- e. Anak akan lebih asyik bermain dan ngegame dengan *gadget* (penyalahgunaan *Smartphone*).
- f. Keterbatasan gawai dan kuota internet sebagai fasilitas penunjang.
- g. Anak berisiko kehilangan pembelajaran atau *learning loss*
- h. Anak kurang bersosialisasi.

Berdasarkan beberapa dampak positif yang telah disebutkan ternyata masih sangat minim sekali siswa yang mau bergerak untuk semangat belajar. Kurangnya motivasi belajar dalam pembelajaran online tidak lain adalah dari proses pembelajaran online yang membuat jenuh. Akibatnya siswa menjadi kurang aktif dalam menyampaikan pendapat dan pemikirannya. Hal itulah yang menjadi titik celah dari pembelajaran ini. Apabila siswa mengalami kejenuhan dalam belajar maka yang terjadi adalah ketidakmajuan dalam hasil belajar. Oleh karena itu diperlukan pendorong untuk menggerakkan siswa agar semangat belajar sehingga dapat memiliki prestasi belajar.

Namun hal itu bisa di solusikan dengan pembelajaran paikem mengingat sekolah sudah mulai aktif kembali namun rasa jenuh dan kurang semangat belajar yang masih melekat karena terlalu lama daring. Paikem merupakan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan

menyenangkan) dengan paikem segala segi aspek kegiatan belajar mengajar sudah dapat diterapkan dengan baik sehingga lebih efektif dan efisien serta keterbatasan dari siswa dan guru dapat diminimalisir dengan baik sehingga sistem kerjanya juga tersusun dan terlaksana dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan bahwa metode yang dilakukan saat ini adalah metode pembelajaran yang menyenangkan dan disesuaikan dengan kondisi siswa tujuannya adalah agar pembelajaran dapat berlangsung secara maksimal. Pembelajaran paikem ini juga memiliki kelebihan bahwa siswa akan menerima materi dengan lebih baik, dan meminimalisir waktu pembelajaran.

Skenario Pembelajaran PAIKEM

Dalam penerapannya proses pembelajaran paikem dapat dilakukan dengan:

1. Pengajar perlu membangkitkan semangat siswa dengan media pembelajaran yang menarik, contohnya: dengan media alat peraga edukatif
2. Guru mengkondisikan keadaan kelas agar lebih nyaman dan membuat siswa merasa betah dikelas. Contohnya: menghias kelas dengan bahan-bahan belajar yang menarik seperti buku atau poster-poster.
3. Pengajar perlu menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif. Contohnya bisa dengan belajar diskusi kelompok atau permainan kelompok.
4. Pengajar mendorong siswa untuk menemukan cara belajarnya sendiri dalam memecahkan suatu masalah, mengemukakan gagasannya, dan melibatkan siswa dalam menata lingkungan belajar

Teknik Pelaksanaan Strategi PAIKEM

Berikut ini merupakan beberapa kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru dalam pelaksanaan strategi Paikem:

Kemampuan guru. Guru diharapkan untuk menggunakan alat bantu atau media belajar yang beragam, memberikan kelonggaran kepada siswa untuk mengemukakan pendapatnya, menyesuaikan kegiatan dan bahan belajar siswa sesuai dengan kemampuan siswa, mengaitkan pembelajaran dengan kegiatan siswa sehari-hari, melakukan penilaian terhadap kemajuan siswa dengan terus-menerus.

SIMPULAN

Suatu proses pembelajaran akan dikatakan berhasil jika dalam pengaplikasiannya sesuai dengan realitas di lingkungan pendidikan tersebut. Untuk mendukung keberhasilan pembelajaran diperlukan metode pembelajaran yang tepat dan efektif digunakan. Tidak ada metode pembelajaran yang benar-benar sempurna, setiap metode pasti memiliki nilai positif maupun nilai negatifnya masing-masing. Selain metode, motivasi juga diperlukan baik untuk pendidik maupun peserta didik agar mempunyai dorongan dari diri sendiri untuk meningkatkan kualitas belajar.

Pembelajaran Daring dimasa pandemi ini membutuhkan metode belajar yang tepat untuk diterapkan. Salah satu metode pembelajaran pada masa ini adalah metode PAIKEM seperti yang diterapkan di MISS Proto 02. Adapun cara yang digunakan yaitu membuat kelompok atau grub belajar skala kecil dengan tetap menerapkan protokol kesehatan. Kemudian grub inilah yang akan digunakan untuk kelas online baik untuk kegiatan pembelajaran materi, latihan, tugas, dll. Prosedur pelaksanaan pembelajaran a.)

Absensi b.) Pemberian materi Diskusi d.) Tanya jawab e.)
Pemberian tugas f.) Penilaian.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, Laksmi. Masitoh. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI.
- Dimiyati, Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jais, Ahmad. 2019. Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kkreatif Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM). *Sabilarrsyad*.
- Jayul, Ahmad dan Edi Irwanto. 2020. Model Pembelajaran Daring sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi* Vol. 6.
- Kumalasari, Novita. 2013. Upaya Motivasi dan Hasil Belajar pada Peserta Didik Kleas II dalam Pembelajaran Daring Tematik melalui Media Belajar Powerpoint Interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik*. Vol. 6.
- Matulessy, Yulita, dkk. 2021. *Metode Pembelajaran Paikem dalam Mewujudkan Merdeka Belajar Siswa di Masa Pandemic Covid-19*. Didaxe Vol. 2.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Wulandari, Surjono. 2013. Pengaruh Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar ditinjau dari Motivasi Belajar PLC di SMK. *Pendidikan Vokasi*, Vol. 3.