

# Pengembangan Indikator Pembelajaran Aktif, Inovatif, Komunikatif, Efektif, dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa

## Penulis:

Syamsurijal<sup>1</sup>  
Mohamad Miftah<sup>2</sup>

## Afiliasi:

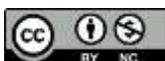
Universitas Negeri Makassar<sup>1</sup>  
Pemerintah Provinsi Jawa Tengah<sup>2</sup>

## Email:

jalyugos@unm.ac.id  
hasanmiftah77@gmail.com

## Histori Naskah:

Diajukan: 2024-05-30  
Disetujui: 2024-06-05  
Dipublikasikan: 2024-06-05



*This is an Creative Commons License  
This work is licensed under a Creative  
Commons Attribution-NonCommercial  
4.0 International License*

## Abstrak:

Pembelajaran merupakan aktivitas yang melibatkan banyak unsur dan saling berinteraksi. Pembelajaran selalu muncul berbagai persoalan baru dan penting untuk dicarikan solusinya, agar pembelajaran lebih baik dan berhasil. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui indikator pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Subjek penelitian adalah para mahasiswa untuk mata kuliah Pengantar Pendidikan. Penelitian ini dilaksanakan terhitung mulai bulan Agustus - Oktober 2023 pada mahasiswa semester 2 Program Studi Bahasa Jerman UNM Makassar Tahun Ajaran 2023 untuk mata kuliah Pengantar Pendidikan pada Program Praktisi Mengajar oleh Kemendikbud. Analisa data dilakukan dengan reduksi, kategorisasi dan intepretasi. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa metode pembelajaran mempunyai peran penting bagi peningkatan minat dan motivasi belajar siswa. Penerapan pembelajaran dengan pendekatan dan metode yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, serta menyenangkan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Peningkatan minat dan motivasi belajar siswa diperlukan beberapa pertimbangan penting yang harus dimiliki dan dikembangkan oleh pendidik dan lembaga. Indikator yang diterapkan dalam pembelajaran dimaksud adalah pengembangan sistem gagasan dan ide, pengembangan sistem sosial dalam aktivitas belajar dan penciptaan sistem lingkungan pendidikan yang sinergis antar unsur lembaga pendidikan.

**Kata kunci:** Aktif, Efektif, Kreatif, Indikator, Inovatif, Menyenangkan

## Pendahuluan

Pendidikan berperan sentral meningkatkan kualitas hidup manusia, sekaligus menciptakan warga negara yang baik serta mewujudkan kehidupan masyarakat dan bangsa yang bermartabat. Dalam kehidupan modern sekarang ini, dunia pendidikan dihadapkan pada berbagai tantangan dan perubahan yang sangat cepat, yang kadang kala kehadirannya sulit diprediksi. Menyikapi berbagai tantangan dan perubahan yang sangat cepat tersebut, menuntut kesiapan lembaga pendidikan untuk memiliki kemampuan antisipatif, adaptif dan loyalitas yang tinggi dalam berbagai kemungkinan yang terjadi sebagai konsekuensi dari adanya perubahan itu sendiri. Ketidakmampuan lembaga pendidikan maupun individual mengantisipasi dan beradaptasi dengan perubahan yang terus terjadi, cepat atau lambat akan menimbulkan keterpurukan yang pada gilirannya akan habis ditelan oleh perubahan yang terus bergulir. Upaya perbaikan mutu pendidikan terus dilakukan oleh pemerintah akan tetapi masih belum berhasil mengatasi masalah perbaikan kualitas atau mutu sekolah. Berbagai macam fenomena dan hasil penelitian maupun survei yang terjadi di Indonesia terutama yang berkaitan dengan permasalahan pendidikan yang terjadi di sekolah, sudah mulai dijadikan sebagai acuan dalam upaya perbaikan sekolah walaupun belum maksimal.

Fenomena saat ini yang masih banyak dijumpai adanya peserta didik yang cenderung kurang memiliki motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga seorang guru dituntut harus mampu mengalirkan motivasi kepada peserta didik dan membuat proses pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan supaya proses transfer ilmu menjadi lebih mudah dan mengenai sasaran yang telah ditetapkan. Selain itu, guru dituntut untuk memilih model pembelajaran yang tepat. Realitasnya, ada beberapa hal yang menarik terutama yang berkaitan dengan adanya upaya perbaikan yang dilakukan oleh pihak lembaga maupun pengelola pendidikan, di mana sering melakukan banyak kesalahan dalam merancang perbaikan lembaga. Salah satu solusi yang bisa diterapkan untuk mengatasi permasalahan pendidikan adalah berfokus pada proses belajar mengajar. Diperlukan suatu pembelajaran yang aktif kreatif dan menyenangkan sehingga suasana kelas menjadi semakin lebih menarik, tidak monoton dan menantang bagi siswa.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak guru saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum dan lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas masih banyak yang selalu didominasi oleh guru. Dalam penyampaian materi, biasanya guru menggunakan metode ceramah yang dalam pelaksanaannya siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan guru dan sedikit peluang bagi siswa untuk bertanya. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga siswa menjadi pasif. Permasalahan masih banyak dijumpai, akibat guru kurang adaptasi dengan perkembangan kebutuhan belajar siswa. Terlebih para lulusan dituntut setelah lulus dapat menguasai kemampuan *hard skill* dan *soft skill*, termasuk di dalam penguasaan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Guru yang cerdas dan kreatif sangat dibutuhkan dalam membentuk siswa yang kreatif, hal ini jelas sangat berkaitan dengan pentingnya keteladanan. Siswa akan lebih menuruti dan menghargai gurunya jika dianggap bisa memberikan contoh atau keteladanan yang patut dicontoh siswanya. Terutama yang berkaitan dengan kreativitas, semakin kreatif seorang guru maka akan lebih mudah bagi guru tersebut untuk menstimulus siswanya untuk lebih kreatif. Mereka juga harus pandai dalam memiliki strategi atau metode belajar apa yang tepat untuk diterapkan karena setiap siswa dan setiap kelas memiliki karakter dan permasalahan yang berbeda-beda. Ciri orang yang kreatif menurut Asriani dkk (2021) adalah tidak segera menolak ide atau gagasan baru. Mereka seperti membolak-balik ide atau gagasan itu dan melihat segala unsur serta segi-seginya. Mereka mencari segala unsur yang menarik dari ide atau gagasan itu dan mengesampingkan kekurangan-kekurangannya. Orang kreatif memiliki sikap bukan hanya mendekati perkara dari segi negatif dan positif, tetapi lebih-lebih dari sisi menariknya. Kreativitas justru lahir karena mampu mengembangkan segi menarik dari suatu ide, gagasan, pemecahan, cara, kemungkinan baru.

Sejalan penelitian yang dilakukan oleh Sumiarti, Kuntoro, & Sutrisno, (2016) bahwa pola praksis pendidikan kreatif integratif memiliki tujuan pendidikan yang berlandaskan filosofi manusia sebagai makhluk yang memiliki tiga aspek: jasmani, akal dan ruhani yang harus dikembangkan menjadi manusia cerdas, kreatif dan berkarakter. Kecerdasan dalam konteks ini adalah ragam kecerdasan berdasar teori *Multiple Intelligences* (MI) sehingga anak didik difasilitasi untuk mengenali kecerdasannya masing-masing dan kemudian dikembangkan agar menjadi kreativitas. Kreativitas merupakan kemampuan *divergent think-ing* yang berciri kemampuan anak untuk menyelesaikan masalah dengan berbagai alternatif jawaban, memiliki kekayaan gagasan/ide/imajinasi dan dapat menciptakan karya kreatif. Pengembangan kecerdasan dan kreativitas diintegrasikan dengan pengembangan menjadi manusia yang berkarakter baik/positif. Jangan sampai seorang guru hanya fokus di jam mengajar saja tanpa memperhatikan strategi yang tepat untuk mengajar. Hal ini jelas berkaitan dengan pengertian mendidik dan mengajar. Seorang guru harus fokus bagaimana agar bisa mendidik yang baik yaitu tidak hanya *transfer of knowledge* tetapi juga *transfer of values* dan keterampilan.

Menciptakan pembelajaran yang aktif dan kreatif menjadi tantangan yang sulit bagi para guru karena membutuhkan waktu lebih banyak, kesabaran, dan tentunya kreativitas serta ketekunan yang harus selalu dikembangkan. Peran guru menjadi sangat urgen dan penting karena guru adalah tombak utama dalam proses belajar mengajar. Tugas mereka akan semakin kompleks dan dituntut untuk selalu mengembangkan diri serta menciptakan iklim dan suasana belajar yang menumbuhkan kreativitas bagi siswanya, atau bahkan sebaliknya guru juga bisa menciptakan suasana yang tidak menantang, monoton, membosankan dan bahkan mematikan kreativitas siswanya. Oleh karena itu, peran guru menjadi faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Dunia pendidikan perlu lebih menyadari bahwa salah satu hal yang terpenting untuk memupuk kreativitas siswa adalah dengan guru yang kreatif. Guru tersebut harus memiliki keinginan dan tekad yang kuat untuk menjadi pembelajar yang aktif. Artinya bila guru tidak memahami sesuatu, dia mau untuk terus belajar dan mengembangkan ilmunya serta mau untuk selalu bertanya kepada siapa pun yang bisa diajak diskusi, *sharing* ide dan pendapat tentang strategi pembelajaran maupun masalah lain yang berkaitan dengan pendidikan.

Untuk itu, seorang guru yang mampu mendidik secara humanis cenderung memiliki kreativitas yang baik pula, terlebih lagi guru yang kreatif mengindikasikan bahwa guru tersebut adalah guru yang profesional dan memiliki karakter yang kuat, hal ini sependapat dengan Dwiningrum (2017) bahwa guru yang mempunyai kemampuan untuk menerapkan prinsip-prinsip pendidikan humanis dalam mengajar di kelas dan mampu untuk menjalankan multiparanya sebagai pendidik profesional. Akuntabilitas profesional diperlukan bagi guru untuk mencerminkan kompetensi dan integritas pendidik yang profesional dan berkarakter. Hal ini masih menjadi tantangan bagi para guru.

Beberapa permasalahan yang muncul kegiatan pembelajaran diantaranya seperti siswa membolos, tidak aktif bertanya di kelas, suka mengantuk dan ramai sendiri dikelas hingga yang paling fatal siswa tidak mau masuk ke kelas pada dasarnya salah satu sebabnya adalah karena kurang kreatifnya guru dan kurang memberikan perhatian untuk menjadikan siswanya sebagai subjek didik. Rata-rata guru masih memosisikan siswanya sebagai objek didik, yang harus mendengarkan apa yang disampaikan guru tetapi kurang memberikan kesempatan untuk berpendapat dan bertanya. Siswa yang sering bertanya masih dianggap sebagai siswa yang “bodoh” padahal semakin aktif siswa bertanya berarti hal positif bagi mereka untuk banyak belajar. Akan tetapi sebaliknya, guru mematikan kreativitas mereka dengan memberikan jawaban yang kurang mendidik sehingga membuat siswa tersebut enggan untuk bertanya lagi. Walaupun tidak semua demikian, akan tetapi hal ini perlu menjadi perhatian khusus bagi para pendidik agar lebih berhati-hati dalam memberikan komentar maupun dalam mengartikan makna “aktif dan kreatif” bagi para siswa. Kerja sama dengan orang tua, masyarakat dan stakeholder sangat diperlukan untuk menyukseskan program kreativitas ini. Hal ini mengingat lembaga dan guru tidak bisa hanya bekerja sendiri, melainkan sangat memerlukan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak agar program membuat siswa kreatif bisa lebih maksimal diupayakan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian terkait dengan pengembangan indikator pembelajaran kreatif penting untuk dilakukan dengan tujuan dapat menggali bagaimana indikator lembaga kreatif di lembaga pendidikan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan indikator pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan pada mahasiswa Program Studi Bahasa Jerman Universitas Negeri Makassar yang mengikuti Program Praktisi Mengajar Angkatan 3 Tahun Ajaran 2023.

## **Studi Literatur**

Belajar adalah aktivitas yang tidak pernah berhenti. Proses belajar akan terus berlangsung selama manusia berinteraksi dengan lingkungannya. Pada saat seseorang berinteraksi dengan lingkungan, apakah itu

disadari ataupun tidak dan terjadi perubahan perilaku dalam dirinya (kognitif, afektif, atau psikomotorik) maka pada dasarnya orang tersebut telah belajar. Proses ini tidak akan pernah berhenti selama seseorang masih hidup dan beraktivitas. Beberapa karakteristik pembelajaran PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) adalah sebuah model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengerjakan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan keterampilan, sikap, dan pemahaman berbagai sumber dan alat bantu belajar termasuk pemanfaatan lingkungan supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan efektif. Menurut Rifa Nur Fauziyah dkk (2022), karakteristik PAIKEM, meliputi: (a) Aktif: pembelajaran ini memungkinkan peserta didik berinteraksi secara aktif dengan lingkungan, memanipulasi obyek-obyek yang ada di dalamnya, dalam hal ini guru terlibat secara aktif, baik dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. (b) Kreatif: Pembelajaran membangun kreativitas peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungan, bahan ajar dan sesama peserta didik, utamanya dalam menghadapi tantangan atau tugas-tugas yang harus diselesaikan dalam pembelajaran. (c) Efektif: Efektifitas pembelajaran akan mendongkrak kualitas hasil belajar peserta didik. (d) Menyenangkan: Pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dengan didukung lingkungan aman, bahan ajar relevan, menjamin bahwa belajar secara emosional adalah positif, yang pada umumnya hal itu terjadi ketika dilakukan bersama dengan orang lain sebagai dorongan dan selingan humor serta istirahat dan jeda secara teratur. Selain itu, pembelajaran akan menyenangkan manakala secara sadar pikiran otak kiri dan kanan sadar, menantang peserta didik bereksresi dan berfikir jauh ke depan, serta mengonsolidasikan bahan yang sudah dipelajari dengan meninjau ulang dalam periode-periode yang relaks.

PAIKEM adalah singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Belajar memang merupakan suatu proses aktif dari si pembelajar dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima kucuran ceramah guru tentang pengetahuan. Jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar. Peran aktif dari siswa sangat penting dalam rangka pembentukan generasi yang kreatif, yang mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain (Jais, 2019).

Anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa dalam berperilaku. Dengan demikian dalam hal belajar anak juga memiliki karakteristik yang tidak sama pula dengan orang dewasa. Karakteristik cara belajar anak merupakan fenomena yang harus dipahami dan dijadikan acuan dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran untuk anak usia dini. Salah satu model pembelajaran yang bisa dipakai oleh guru yang sesuai dengan karakteristik cara belajar anak adalah model pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan, yang biasa disebut PAIKEM. Keberhasilan PAIKEM dapat dipengaruhi antara lain, 1) faktor guru menyangkut: latar belakang pendidikan, pengalaman mengajar, keaktifan mengajar, strategi dan metode yang digunakan. 2) faktor anak, misalnya inteligensi, minat belajar. 3) faktor tujuan dan materi pelajaran. 4) fasilitas pembelajaran. Dan 5) alokasi waktu. Penerapan PAIKEM yang dilakukan guru, pembelajaran lebih mendapatkan respon positif dari anak, dan menjadikan pembelajaran sebagai sesuatu yang menyenangkan, sehingga tujuan pendidikan dapat terwujud dengan hasil yang maksimal atau memuaskan (Sahraman, 2022).

Suatu lembaga pendidikan itu akan selalu dan terus berubah seiring dengan perubahan zaman, bahkan setiap saat lembaga pendidikan selalu menjadi fokus perhatian dan tak jarang menjadi sasaran ketidakpuasan masyarakat, bukan hanya menyangkut investasi dan kondisi kehidupan yang terus berubah, tetapi juga menyangkut kondisi dan suasana kehidupan masa kini dan masa datang (Darmani dkk, 2018). Kreativitas menurut Dwiningrum (2017) secara operasional berarti membangun masyarakat yang

berpandangan bahwa kreatif itu “bagus”, menjadikan kreativitas sebagai kebiasaan. Oleh karena itu, seorang guru yang membentuk kreativitas siswa dapat melakukan dengan: (a) menumbuhkan kemampuan siswa untuk membangun masa depan yang lebih baik; (b) menumbuhkan rasa percaya diri; (c) menumbuhkan rasa mampu mengubah keadaan; (d) meminta kreativitas siswa; (e) menyediakan peluang berbuat kreatif; (f) menumbuhkan semangat belajar dan mengetahui serta mencoba hal-hal baru; (g) toleran terhadap kesalahan. Pembelajaran yang kreatif sangat ditentukan oleh guru yang kreatif dan pastinya guru yang kreatif, oleh karena itu perlu adanya strategi dan indikator yang jelas terkait dengan bagaimana cara mengembangkan pembelajaran kreatif sebagai upaya perbaikan mutu pendidikan.

Pendekatan guru/pendidik kreatif: Sebuah komunitas guru dalam wadah MGMP yang mengembangkan sesuatu yang baru, yang berbeda, dan pendekatan kreatif yang mendukung peningkatan prestasi dan menutup kesenjangan prestasi untuk semua terdaftar siswa. Sebagai contohnya dari kajian yang dilakukan oleh ahli pendidikan, beberapa kriteria yang dibutuhkan oleh lembaga yang mengembangkan pendekatan guru kreatif meliputi : (1) aspek desain pendekatan kreatif yakni dengan menggerakkan semua komponen seperti halnya staf, keluarga dan masyarakat; membangun rasionalisasi dengan dukungan data untuk menyusun desain; menciptakan artikulasi program yang dipertahankan oleh lembaga; mengidentifikasi rencana desain untuk meningkatkan prestasi siswa; mengidentifikasi program secara detail dengan membuat kriteria yang jelas untuk target pencapaiannya; dan membuat instrumen penilaian efektivitas pencapaian tujuan lembaga/sekolah. (2) aspek masyarakat dimulai dengan adanya partisipasi luas dari keluarga dan anggota masyarakat dalam mengembangkan desain; berkolaborasi dengan staf untuk menentukan bagaimana staf, keluarga dan anggota masyarakat akan berpartisipasi dalam desain program dan pemantauan keberhasilannya; berkolaborasi dengan staf untuk mengidentifikasi kepemimpinan dan tata kelola struktur untuk sekolah. (3) aspek Staf yakni semua staf dapat bekerja optimal per minggu; mendukung semua program yang sudah dirancang; berkolaborasi dengan keluarga dan masyarakat untuk menentukan bagaimana staf, keluarga dan anggota masyarakat akan berpartisipasi dalam desain program dan pemantauan yang keberhasilan; berkolaborasi dengan keluarga dan masyarakat untuk mengidentifikasi kepemimpinan dan tata kelola struktur lembaga pendidikan.

Bagi guru dapat mengembangkan dan menerapkan media sebagai sumber belajar. Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin ”medius” yang secara harfiah berarti ”tengah”, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Nofriyanti & Sari, 2019).

Pemahaman konsep aktif ialah bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif untuk bertanya, dan mengemukakan pendapatnya. Inovatif ialah dalam proses pembelajaran diharapkan muncul ide-ide, gagasan atau inovasi baru yang positif dan lebih baik. Kreatif ialah setiap proses pembelajaran yang dapat menciptakan kegiatan yang beragam, serta mampu membuat media belajar yang sederhana dan memudahkan pemahaman peserta didik. Efektif yakni selama proses pembelajaran berlangsung dalam mewujudkan ketercapaian tujuan pembelajaran, peserta didik dapat menguasai kompetensi serta keterampilan yang diharapkan. Menyenangkan ialah suasana belajar mengajar yang nyaman dan menyenangkan. Media diharapkan mampu mengajarkan semua mata pelajaran sesuai materi yang di pelajari, mengajarkan peserta didik untuk belajar sambil bermain agar peserta didik tidak merasa bosan dan lebih menyenangkan (Asari dkk, 2021).

Pembelajaran harus diaplikasikan sebagai suatu proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan untuk mengatasi kelesuan pembelajaran selama ini. Tugas terbesar yang harus dilakukan oleh seorang guru adalah mengubah persepsi para siswa sehingga penerapan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan diharapkan akan menghilangkan stereotip siswa tersebut dengan sendirinya. *Quantum Learning* mengasumsikan bahwa proses pembelajaran seperti sebuah orkestra yang tergabung dari beberapa komponen tapi mampu menghasilkan alunan nada yang menghibur bukan hanya mereka yang tergabung dalam orkestra tersebut tapi termasuk mereka yang ada di sekitarnya. Oleh karena itu, untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan, segala potensi yang ada dalam pembelajaran harus dimaksimalkan (Musgamy, 2017). Selain itu, guru diharapkan mampu menerapkan metode pembelajaran efektif adalah metode pembelajaran yang tepat atau sesuai digunakan dalam proses pembelajaran sehingga memberikan hasil yang lebih baik, baik dari segi pengetahuan peserta didik maupun dari segi perilaku.

Jadi beberapa ciri menonjol yang tampak dalam proses pembelajaran dengan menggunakan PAIKEM adalah sebagai berikut; (a) Mengandalkan buku sebagai satu-satunya sumber belajar. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk lebih memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Bukan semata-mata untuk menafikan sama sekali buku pelajaran sebagai salah satu sumber belajar peserta didik. (b) Sumber belajar yang beraneka ragam tersebut kemudian didesain skenario pembelajarannya dengan berbagai kegiatan. (c) Hasil kegiatan belajar mengajar kemudian dipajang di tembok kelas, papan tulis, dan bahkan ditambah dengan tali rafia di sana-sini. (d) Kegiatan belajar mengajar bervariasi secara aktif, yang biasanya didominasi oleh kegiatan individual dalam beberapa menit, kegiatan berpasangan, dan kegiatan kelompok kecil antara empat sampai lima orang, untuk mengerjakan tugas-tugas yang telah disepakati bersama, dan salah seorang di antaranya menyampaikan (presentasi) hasil kegiatan mereka di depan kelas. Hasil kegiatan siswa itulah yang kemudian dipajang. (e) Dalam mengerjakan berbagai tugas tersebut, para siswa, baik secara individual maupun secara kelompok, mencoba mengembangkan semaksimal mungkin kreativitasnya. (f) Dalam melaksanakan kegiatannya yang beraneka ragam itu, tampaklah antusiasme dan rasa senang siswa. (g) Pada akhir proses pembelajaran, semua siswa melakukan kegiatan dengan apa yang disebut sebagai refleksi, yakni menyampaikan (kebanyakan secara tertulis) kesan dan harapan mereka terhadap proses pembelajaran yang baru saja diikutinya.

## **Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dan Bahasa mengenai apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, dan tindakan dalam konteks alamiah dengan metode alamiah (Moleong, 2010).

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus - Oktober 2023 di Program studi Bahasa Jerman UNM Makassar. Subjek dalam penelitian ini adalah para mahasiswa yang mengikuti perkuliahan bersama program praktisi mengajar dari LPDP Kemendikbud Angkatan 3 Tahun Ajaran 2023/2024.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, partisipasi aktif, observasi, FGD, dokumentasi, menggali data terkait. Analisis data penelitian dengan menggunakan reduksi, kategori data sesuai dengan tema-tema yang akan digali dalam penelitian ini. Analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dimanfaatkan untuk data-data kualitatif. Keabsahan data dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

## **Hasil**

Konsep diri yang dipakai oleh guru adalah anak yang memanfaatkan masa kanak-kanak secara maksimal maka akan bahagia dewasanya. Hal ini yang membuat guru kreatif membebaskan guru dan siswanya

berekspresi dan kreatif. Karena pihak lembaga/sekolah memahami bahwa selama ini pendidikan di Indonesia rata-rata masih terlalu instruksional dan kurang fleksibel terhadap siswa. Pendidikan hadir memberikan keteladanan, guru selalu berusaha memberikan keteladanan dalam mendidik, misalnya ketika guru/pendidik ingin siswanya kreatif, maka guru harus mengajarkan tentang kreativitas dalam mendidik. Tidak cukup hanya sebatas teori dan perintah, tetapi yang terpenting adalah proses belajar yang terjadi di sekolah. Sehingga tidak ada alasan bagi para guru untuk tidak melakukan sesuatu dan berkreasi. Para guru dilarang mencela dengan kalimat negatif, karena siswa lebih dominan di imajinatif.

Proses pembelajaran penting dalam mendukung proses sosialisasi di kelas. Pembelajaran akan mengembangkan potensi dan kemampuan siswa dengan optimal, jika dikondisikan dalam budaya lingkungan pendidikan yang positif. Pembelajaran yang menyenangkan akan mendorong siswa untuk belajar aktif dan kreatif. Konsep belajar dapat dipahami dari dua pendekatan yakni pendekatan perilaku dan pendekatan kognitif (Dahar, 2002). Sekolah dalam proses sosialisasi dalam proses pembelajarannya menggunakan dua pendekatan secara sinergis. Hasil penelitian menggambarkan bahwa sekolah mencoba untuk menerapkan dua pendekatan tersebut secara aplikatif dengan metode yang variatif, sehingga siswa belajar dengan senang dalam proses belajar mengajar dan aktif belajar di kelas. Lebih lanjut, strategi belajar mengajar di atas, dapat dikelompokkan ke dalam hierarki belajar Gagne (Dahar, 2002) yaitu: belajar konsep konkret dengan prosedur membuat respons yang sama pada stimulus-stimulus, belajar tanda (sinyal) dengan prosedur *conditioning* klasik, dan pemecahan masalah dengan menggabungkan aturan untuk mencapai suatu pemecahan yang menghasilkan suatu aturan dengan tingkat lebih tinggi: intelektual.

Pelajaran dikemas dalam suasana bermain dan bereksperimen sehingga suasana kelas tidak lagi membosankan, tetapi merupakan arena bermain yang menyenangkan bagi anak. Sehubungan dengan strategi di atas, aplikasi edutainment merupakan proses belajar yang lebih menekankan pada aspek perilaku belajar siswa untuk lebih konkret, sehingga hasilnya lebih mudah dipahami oleh siswa. Contoh guru kreatif dan inovatif ialah seorang guru yang mampu mengkreasikan pengajaran dengan mencoba berbagi hal baru. Selain itu juga meneliti, bahkan sampai berkarya untuk membuat berbagai model atau media pembelajaran untuk kepentingan pembelajaran dan untuk memenuhi kebutuhan siswanya. Beberapa cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, antara lain; menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan variatif, pembelajaran yang menuntut siswa aktif, menggunakan media pembelajaran yang interaktif, menciptakan kompetisi, melakukan evaluasi untuk memperbaiki motivasi belajar siswa, dan memotivasi secara langsung.

Kreativitas secara langsung meningkatkan motivasi pembelajaran dan memperdalam pemahaman siswa. Kreativitas dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena melibatkan emosional yang positif dalam diri siswa. Guru yang kreatif adalah guru yang mampu menghasilkan siswa yang kreatif. Guru yang kreatif termasuk guru yang profesional. Sehingga guru yang profesional merupakan guru yang baik yaitu guru yang senantiasa berusaha untuk menjadi lebih baik serta merekonstruksi pengalamannya dan memperkaya pengalamannya dengan berbagai informasi yang dapat mendukung para siswanya agar sukses dalam hidupnya. Menurut Combs (Siswoyo, 2017) seorang guru yang baik setidaknya memiliki 26 ciri, diantaranya adalah memiliki rasa humor, memiliki ketulusan hati dan kejujuran, memiliki kasih sayang, kreatif, memiliki kepedulian dan seterusnya. Untuk itu, diharapkan menjadi guru kreatif dan inovatif di era digital, antara lain; memahami karakter peserta didik, memanfaatkan sistem pembelajaran digital, meningkatkan kemampuan intrapersonal, membuat media pembelajaran yang menarik, memiliki kemampuan kreativitas dan inovatif yang tinggi, dan berorientasi pada *high order thinking skill* (HOTS).

Guru yang profesional adalah orang yang memiliki kemampuan dan keahlian khusus dalam bidang keguruan, sehingga ia mampu melakukan tugas dan fungsinya sebagai guru dengan kemampuan yang maksimal. Kreativitas adalah salah satu kata kunci yang perlu dilakukan guru untuk memberikan layanan pendidikan yang maksimal sesuai kemampuan dan keahlian khusus dalam bidang keguruan. Sebagaimana menjadi guru yang kreatif. Depdiknas (Uno & Mohamad, 2011) mengemukakan bahwa belajar dengan menggunakan lingkungan memungkinkan siswa menemukan hubungan yang sangat bermakna antara ide-ide abstrak dan penerapan praktis di dalam konteks dunia nyata, konsep dipahami melalui proses penemuan, pemberdayaan, dan hubungan. Secara garis besar, konsep pembelajaran dengan menggunakan lingkungan memiliki beberapa kelebihan, antara lain sebagai berikut: (a) Peserta didik dibawa langsung ke dalam dunia yang konkret tentang penanaman konsep pembelajaran, sehingga peserta didik tidak hanya bisa untuk mengkhayalkan materi, (b) Mudah untuk dicerna untuk oleh peserta didik karena peserta didik disajikan materi yang sifatnya konkret bukan abstrak, (c) Motivasi belajar siswa akan lebih bertambah karena peserta didik mengalami suasana belajar yang berbeda dari biasanya, (d) Konsep yang diajarkan tidak akan terkesan monoton, dan (e) Peserta didik akan lebih leluasa dalam berpikir dan cenderung untuk memikirkan materi yang diajarkan karena materi yang diajarkan telah tersaji di depan mata (konkret).

Semua guru dituntut membuat suasana kelas menyenangkan, tetap tertib tetapi siswa bebas berekspresi dan tidak membedakan siswa. Misalnya ketika mengajari siswa membaca, tidak harus langsung diberikan buku atau kertas yang penuh dengan tulisan tetapi awalnya diberikan gambar berupa runtutan cerita ditambah dengan tulisan yang mudah dipahami dan dibaca bersama-sama selanjutnya gambar tersebut diwarnai sesuai dengan keinginan siswa. Hal ini lebih mudah dipahami dan menyenangkan siswa. Selain itu tugas PR yang diberikan kepada siswa bukan berupa PR mengerjakan soal berupa tulisan, akan tetapi mereka bebas berekspresi dan boleh dibantu oleh orang tua karena tujuannya agar orang tua juga ikut berperan dalam anak belajar serta menjalin kedekatan emosional antara anak dengan orang tua. Guru hendaknya dapat membuat kelas menyenangkan, antara lain; hindari berdiri di satu posisi dalam cara konvensional dalam mengajar, guru selalu mengajar dengan posisi yang sama yaitu di depan kelas, pancing ide anak sebanyak-banyaknya, bervariasi, berikan perhatian ke semua anak, dan maksimalkan teknologi. Lebih dari itu, guru diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, antara lain; pilih metode belajar yang tepat, maksimalkan fasilitas pembelajaran, manfaatkan media belajar, meningkatkan kualitas guru, evaluasi pembelajaran, ciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan ciptakan persaingan dan kerja sama.

## **Pembahasan**

Keberhasilan proses belajar mengajar di kelas sangat ditentukan oleh strategi pembelajaran. Betapa pun lengkap dan jelasnya komponen-komponen lainnya, tanpa dilaksanakan melalui strategi yang tepat, maka komponen-komponen tersebut tidak akan mempunyai arti dalam proses pencapaian tujuan. Oleh karena itu, setiap guru akan mengajar dituntut untuk menerapkan strategi atau metode tertentu dalam pelaksanaan pembelajaran. Pada praktik, guru diharapkan dapat menerapkan aplikasi portofolio, tematik dan fasilitas adalah wadah untuk memberikan apresiasi terhadap anak yang rajin membaca, hal ini dilakukan dengan ada jadwal khusus untuk berkunjung ke perpustakaan untuk meningkatkan minat literasi siswa. Sekolah mengajarkan minat literasi sejak kelas 1, sehingga siswa termotivasi untuk membaca sekaligus sebagai salah satu strategi penanaman nilai moral. Beberapa kegiatan sebagai berikut: (a) Pembelajaran disusun secara tematik dan integratif, (b) Pekerjaan anak (LKS) secara variatif dan kreatif dengan banyak memanfaatkan kertas, (c) Subtema diterapkan setiap minggu sekali, (d) Buku paket tidak wajib, buku bacaan anak, *science*, agama dan lain-lain disediakan di perpustakaan, (e) Setiap kelas terdapat perpustakaan mini, komputer, dan rak folder siswa, (f) Hasil pekerjaan siswa, setelah dipajangkan di kelas kira-kira 2-3 minggu, dimaksudkan ke dalam folder. Setelah diperiksa guru hasil

kerja anak tersebut (folder) ditunjukkan kepada orang tua melalui siswa atau *meeting* orang tua sekurang-kurangnya tiap bulan.

Selanjutnya proses pembelajaran dibutuhkan evaluasi sesuai kebutuhan, bisa di awal, tengah, maupun di akhir pembelajaran. Teknik evaluasi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pencapaian prestasi anak yang sudah mereka usahakan di sekolah. Oleh karena itu diperlukan cara yang tepat untuk melakukan evaluasi yang benar-benar bisa menilai kemampuan siswa secara menyeluruh, tidak hanya fokus pada nilai kuantitatif semata akan tetapi juga mencakup secara kualitatif. Menurut Purwanto (2013) bahwa, fungsi evaluasi dalam pendidikan dan pengajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 fungsi, yaitu: (a) Untuk mengetahui kemauan dan perkembangan serta keberhasilan siswa setelah mengalami atau melakukan kegiatan belajar setelah mengalami dan melakukan kegiatan belajar selama jangka waktu tertentu. Hasil evaluasi yang diperoleh itu selanjutnya dapat digunakan untuk memperbaiki cara belajar siswa (fungsi formatif) atau untuk mengisi rapor atau surat tanda tamat belajar, yang berarti pula untuk menentukan kenaikan kelas atau lulus-tidaknya, yang berarti pula untuk menentukan kenaikan kelas atau lulus tidaknya seorang siswa dari suatu lembaga pendidikan tertentu (fungsi sumatif). (b) Untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pengajaran.

Syarat perkembangannya aktif mental adalah tumbuhnya perasaan tidak takut : takut ditertawakan, takut disepelekan, atau takut dimarahi jika salah. Oleh karena itu, guru hendaknya menghilangkan penyebab rasa takut tersebut, baik yang datang dari guru itu sendiri maupun dari temannya. Pengajaran sebagai suatu sistem terdiri atas beberapa komponen yang saling berkaitan satu sama lain. Komponen-komponen dimaksudkan antara lain adalah tujuan, materi, atau bahan pengajaran, metode dan kegiatan belajar mengajar, alat dan sumber pengajaran, dan prosedur serta alat evaluasi. Lebih lanjut untuk melakukan suatu evaluasi bisa diawali dengan pengumpulan data atau informasi yang dilaksanakan setiap akhir pelaksanaan pembelajaran untuk materi sajian yang berkenaan dengan satu kompetensi dasar dengan maksud guru dan siswa memperoleh gambaran menyeluruh dan kebulatan tentang pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan untuk pencapaian penguasaan satu kompetensi dasar (Widoyo dkk, 2023).

Berdasarkan hasil penelitian, teknik evaluasi yang dilakukan secara terpadu yaitu dilaksanakan secara kuantitatif, juga leadership dan kepribadian dalam bentuk narasi. Perkembangan setiap anak juga diamati secara cermat. Untuk itu perlu adanya pengembangan pembelajaran kreatif bukan pekerjaan yang mudah. Akan tetapi sebagai proses sosial yang membutuhkan beberapa persiapan. Pembelajaran akan kreatif membutuhkan aspek diantaranya: peran lembaga dalam membangun konsep diri, pembelajaran *edutainment*, aplikasi *edutainment* dan pendidik dan *shadow teacher* yang kreatif, aplikasi portofolio, tematik dan fasilitas dan teknik evaluasi. Di samping itu, untuk mengembangkan pembelajaran kreatif perlu didukung oleh beberapa aspek: pengembangan sistem gagasan dan ide, pengembangan sistem sosial dalam aktivitas belajar, penciptaan sistem lingkungan sekolah yang sinergis antar unsur sekolah. Sejalan dengan hasil penelitian Sandy Diana Mardlatillah & Nurus Sa'adah (2022) bahwa guru sebagai salah satu keberhasilan dari implementasi kurikulum yang harus mempersiapkan diri, memahami berbagai konsep dan model pembelajaran. Model pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan menarik lebih disarankan untuk diterapkan selama proses pembelajaran. Karena keberagaman kemampuan peserta didik dalam menyerap materi, tidak sedikit peserta didik mengalami kesulitan belajar akibat pengajaran yang konvensional. Selain itu, terdapat karakteristik dalam belajar yang berkaitan dengan menyerap, mengolah serta menyampaikan informasi belajar adalah gaya belajar. Gaya belajar merupakan modalitas belajar yang sangat penting.

Pengembangan sistem gagasan dan ide perlu disarankan untuk dilakukan antara lain; (a) sekolah

membangun masyarakat yang berpandangan bahwa kreatif itu “pen-ting” bagi kehidupan manusia, (b) lembaga pendidikan menjadikan kreativitas sebagai kebiasaan, (c) guru mampu menciptakan iklim atau suasana belajar yang menumbuhkan kreativitas atau sebaliknya mematikan kreativitas, (d) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berekspresi, (e) guru menanamkan konsep “*becoming*”, (f) guru tidak diskriminasi terhadap perbedaan budaya, (g) lembaga mengajarkan kepada siswa untuk menghargai perbedaan budaya, (h) guru menanamkan kesetaraan, multikultural dan demokrasi, (i) lembaga memberi motivasi kepada siswa untuk bebas berekspresi dan menunjukkan eksistensi. Hal ini sejalan hasil penelitian Simbolon dkk (2021), bahwa penggunaan metode Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Menyenangkan (PAIKEM) berpengaruh baik terhadap prestasi akademik peserta didik. Kendala yang dialami peserta didik adalah pembelajaran yang belum sepenuhnya tatap muka atau masih daring karena pandemi. Walaupun demikian, disadari bahwa pembelajaran daring dan pembelajaran tatap muka tetap akan diterapkan berdampingan, juga di masa depan. Pengembangan sistem sosial dalam aktivitas belajar. Hal yang perlu dilakukan pihak lembaga pendidikan antara lain; (a) guru menumbuhkan rasa percaya diri, (b) guru menumbuhkan rasa mampu mengubah keadaan menjadi lebih baik, (c) guru mengembangkan kreativitas siswa sesuai dengan minat, (d) guru menumbuhkan semangat belajar dan mengetahui serta mencoba hal-hal baru. Hal ini sesuai dengan visi misi sekolah yaitu siswa dibiasakan menghargai pendapat dan kreativitas yang berbeda, siswa dimotivasi untuk mendukung keberhasilan visi dan misi sekolah, dan siswa mempunyai program aktivitas yang terkait dengan budaya, sains dan olah raga di sekolah dan di luar sekolah.

Setiap peserta didik yang mengikuti kegiatan belajar pasti memiliki kondisi motivasi yang berbeda baik yang cukup tinggi ataupun yang menurun. Kondisi motivasi yang menurun tidak dapat dibiarkan begitu saja karena akan menimbulkan masalah baru seperti mudah bosan, sering mengeluh, bahkan kurang semangat. Penciptaan sistem lingkungan pendidikan yang sinergis antar unsur pembelajaran. Hal yang perlu dilakukan antara lain; sekolah mendesain lingkungan yang kreatif dan inovatif, sekolah mengidentifikasi rencana desain dan prestasi siswa secara bertahap, sekolah merancang program secara detail dalam program semesteran dan tahunan, dan sekolah membuat instrumen penilaian untuk evaluasi. Sejalan dengan hasil penelitian Fauziah & Sahlani (2023), bahwa implementasi model pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan menjadi jawaban yang cukup tepat untuk mengembalikan motivasi belajar peserta didik menjadi meningkat, sehingga tujuan dari pembelajaran yang disampaikan pun dapat tercapai sesuai harapan karena suatu pembelajaran dapat dikatakan mencapai keberhasilan jika memiliki lima unsur penting di dalamnya, yaitu pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Hasil analisis data Widoyo dkk (2023) menunjukkan bahwa penerapan model PAIKEM dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, disarankan kepada guru agar penerapan model pembelajaran diterapkan sebagai suatu inovasi dalam proses belajar mengajar. Pentingnya kreativitas dalam pembelajaran adalah untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis pada peserta didik. Guru harus kreatif dan inovatif agar siswa dapat belajar bagaimana menilai informasi, mempertanyakan asumsi, dan melihat masalah dari berbagai sudut pandang.

Jadi optimalisasi pembelajaran yang berpotensi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, diantaranya; (a) siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan belajar melalui berbuat, (b) guru menggunakan berbagai alat bantu dan cara membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa, (c) guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan pojok baca, (d) guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok, dan (e) guru mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkan siswa dalam menciptakan lingkungan

sekolahnya.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa, dalam upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa diperlukan strategi, pendekatan, dan metode serta teknik mengajar yang melibatkan siswa selaku subyek belajar untuk lebih aktif dan interaktif. Peran guru adalah menjadi motivator, fasilitator, mediator, dan supervisor dengan melibatkan diri lebih aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Hasil pembelajaran akan berdampak terasa hangat dan cair, sehingga pembelajaran akan optimal dan efektif. Guru diharapkan mampu mengembangkan kualitas dan membangun konsep diri, pengembangan konsep pembelajaran berbasis permainan/game/kuis, pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis TIK, kreativitas guru, aplikasi portofolio, tematik dan pembelajaran kontekstual, problem solving, kooperatif, optimalisasi fasilitas, variatif teknik mengajar dan tepat, dan teknik evaluasi menyeluruh. Beberapa indikator yang bisa diterapkan dalam pembelajaran diantaranya; pengembangan sistem gagasan dan ide, pengembangan sistem sosial dalam aktivitas belajar dan penciptaan sistem lingkungan sekolah yang sinergis antar sumber belajar.

## **Referensi**

- Asari, S., Pratiwi, S. D., Ariza, T. F., Indapwati, H., Putriningtyas, C. A., Vebriyanti, F., Alfiansyah, I., Sukaris, S., Ernawati, E., & Rahim, A. R. (2021). PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan). *DedikasiMU: Journal of Community Service*. <https://doi.org/10.30587/dedikasimu.v3i4.3249>
- Asriani., Pahriadi., & Sinta, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kreatif Produktif Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Dahar, R. W. (2002). *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Darmani, Hamid, Jamalong, A., & Sulha. (2018). *Pengantar Pendidikan Suatu Konsep Dasar, Teori, Strategi, dan Implementasi*. Pendidikan.
- Dwiningrum, S. I. A. (2017). *Sketsa teori persekolahan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Fauziah, N. S., & Sahlani, L. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Islamic Journal of Education*. <https://doi.org/10.54801/ijed.v2i1.172>
- Jais, A. (2019). *Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan (PAIKEM)*. Sabilarrayad.
- Moleong, L. J. (2010). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Munandar, U. (2002). *Kreativitas dan keberbakatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Musgamy, A. (2017). Quantum learning sebagai proses pembelajaran bahasa arab aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. *Al Daulah: Jurnal Hukum Pidana Dan Ketatanegaraan*. <https://doi.org/10.24252/ad.v6i1.4871>
- Nofriyanti, Y., & Sari, H. M. (2019). *Implementation of Mathematics Learning Through Media Arrange*

- Smart Dice to Improve Counting Ability in Early Childhood. JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini. <https://doi.org/10.21009/10.21009/jpud.131.12>
- Purwanto, M. N. (2013). Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. QAE - Creative Approach School Information. (n.d.). No Title. Retrieved March 25, 2017, from <http://qaecas.weebly.com/cas-definition-criteria.html>
- Rifa Nur Fauziah, Asep Dudi Suhardi, & Fitroh Hayati. (2022). Strategi Guru dalam Menerapkan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN X Astanaanyar Kota Bandung. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v1i2.547>
- Sahraman. (2022). Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan pada Lembaga Anak Usia Dini. *Jurnal Darussalam*.
- Sandy Diana Mardlatillah, & Nurus Sa'adah. (2022). Model pembelajaran yang menyenangkan berbasis gaya belajar pada peserta didik. *Edu Consilium: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.19105/ec.v3i2.6433>
- Simbolon, E., Tibo, P., & Hironimus Matondang, R. (2021). Efek Penggunaan Metode Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Menyenangkan terhadap Prestasi Akademik Pendidikan Agama Katolik Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Swasta Santo Xaverius 2 Kabanjahe. *Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Katolik*. <https://doi.org/10.52110/jppak.v1i2.29>
- Siswoyo, D. (2017). Sekolah dan guru dalam tantangan jaman. Yogyakarta: UNY Press.
- Sumiarti, S., Kuntoro, S. A., & Sutrisno, S. (2016). Pola pendidikan cerdas kreatif berkarakter; praksis di rumah kreatif Wadas Kelir Purwokerto Jawa Tengah. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 4(1), 67. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v4i1.9821>
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2011). Belajar dengan pendekatan PAIKEM. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widoyo, H., Rofi'i, A., Jahrir, A. S., Rasimin, R., Purhanudin, M. V., & Sitopu, J. W. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Dan Menyenangkan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3133>