

## Analisis Pengalaman Belajar Siswa melalui Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan

Dika Kurniawan<sup>1</sup>, Arinal Husna<sup>2</sup>, Mutiara Putri Febrianti Nurlela<sup>3</sup>, Muhammad Novan Zulfahmi<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Islam Nahdlatul Ulama, Jepara, Jawa Tengah

<sup>1</sup>Email korespondensi: [mutiarap680@gmail.com](mailto:mutiarap680@gmail.com)

### ABSTRAK

Pendidikan adalah studi tentang pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari Pendidikan adalah penelitian tentang pengetahuan, kemampuan, dan kebiasaan suatu kelompok yang diwariskan dari generasi ke generasi melalui instruksi, pelatihan, atau penelitian. Kualitas proses dan hasil belajar mengajar yang buruk menunjukkan bahwa interaksi siswa dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya tidak efektif. Jika ini terjadi, hasil belajar yang dicapai tidak optimal, yang pada akhirnya dapat menyebabkan kualitas belajar. Pada penelitian ini kami menggunakan metodologi studi pustaka (*Library Research*). Dimana data yang kami kumpulkan berasal dari berbagai sumber seperti buku, literatur, dan dokumen lainnya. Untuk mengkondisikan pembelajaran, berbagai metode digunakan untuk pembelajaran interaktif yang efektif. PAIKEM adalah pendekatan pembelajaran yang digunakan. Pendekatan ini melibatkan peserta didik dalam berbagai kegiatan untuk meningkatkan keterampilan, sikap, dan pemahaman mereka. Tujuan dari penggunaan pembelajaran aktif, inovatif dan menyenangkan adalah untuk menciptakan lingkungan belajar di mana siswa memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang kuat. Ini akan mempersiapkan siswa untuk masa depannya, baik dalam pendidikan lebih tinggi maupun dalam kehidupan bermasyarakat.

**Kata Kunci:** Pengalaman Belajar, Pembelajaran PAIKEM, Studi Pustaka

### ABSTRACT

*Education is the study of the knowledge, skills, and abilities of a group of people that are passed down from Education is the study of the knowledge, abilities, and habits of a group that are passed down from generation to generation through instruction, training, or research. The poor quality of the teaching and learning process and results indicate that student interactions with teachers, the environment and other learning resources are not effective. If this happens, the learning outcomes achieved are not optimal, which in the end can affect the quality of learning. In this research we used a library research methodology. Where the data we collect comes from various sources such as books, literature and other documents. To condition learning, various methods are used for effective interactive learning. PAIKEM is the learning approach used. This approach involves students in various activities to improve their skills, attitudes and understanding. The goal of using active, innovative and fun learning is to create a learning environment where students acquire strong skills, knowledge and attitudes. This will prepare students for their future, both in higher education and in social life.*

**Keyword:** Learning experience, PAIKEM Learning, Library Research

Info Artikel:

Diterima: 03-01-2024

Direvisi: 27-04-2024

Revisi diterima: 29-06-2024

Rujukan: Kurniawan, D., Husna, A., Nurlela, M. P. F., & Zulfahmi, M. N. (2024). Analisis Pengalaman Belajar Siswa Melalui Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Dan Menyenangkan. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 27–35. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.893>

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



## LATAR BELAKANG

Menurut Djumaransjah, pendidikan adalah upaya manusia untuk memaksimalkan potensi setiap orang sesuai dengan prinsip-prinsip masyarakat (Afdhal et al., 2023). Pendidikan adalah studi tentang pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan dari sebuah kelompok orang yang diturunkan dari generasi ke generasi melalui pelatihan, penelitian, atau pengajaran. Pendidikan biasanya dilakukan di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga bisa dilakukan sendiri. Orang tua mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan anak-anaknya. Selain sebagai tanggung jawab pertama dan terpenting dalam membesarkan anak, peran orang tua juga menentukan masa depan anak (Eliyanti et al., 2023). Pendidikan adalah sebuah jembatan menuju kemajuan dan perkembangan kualitatif, karena melalui pendidikan kita bisa menciptakan kemampuan yang ada, baik sebagai individu maupun sebagai warga masyarakat. Kualitas proses dan hasil belajar mengajar yang buruk menunjukkan bahwa interaksi siswa dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya tidak efektif. Jika ini terjadi, hasil belajar yang dicapai tidak optimal, yang pada akhirnya menyebabkan kualitas belajar buruk. Mengatur pembelajaran adalah salah satu tanggung jawab utama guru (Widoyo et al., 2023).

Pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan secara keseluruhan, dengan guru sebagai pemegang utama pembelajaran. Pembelajaran juga merupakan proses yang terdiri dari berbagai kegiatan antara guru dan siswa yang didasarkan pada hubungan timbal balik yang terjadi dalam lingkungan pendidikan untuk mencapai tujuan tertentu (Nisa, 2019). Pembelajaran adalah tindakan yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam hubungan timbal balik dalam situasi dan kondisi tertentu untuk mencapai suatu tujuan. Hubungan antara guru dan siswa merupakan syarat utama untuk pelaksanaan pembelajaran. Interaksi dalam proses pembelajaran tidak lebih dari sekedar hubungan guru dan siswa. tetapi juga mencakup makna komunikasi pendidikan yang tidak hanya berlangsung dalam bentuk pesan atau materi pelajaran. Ketika komunikasi ini terjadi, diharapkan pelajaran yang disampaikan guru mudah dipahami siswa. Salah satu hasil dari penerapan pendekatan pembelajaran PAIKEM adalah bahwa itu dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan kolaboratif juga harus didukung oleh lingkungan belajar yang memungkinkan terjadinya aktivitas belajar siswa sehingga siswa belajar secara aktif dan kreatif (Ramdhini, 2023). Pendekatan ini dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar, serta praktik komunikasi dan interaksi yang lebih baik.

- a) Berbagai metode digunakan untuk mengkondisikan pembelajaran agar pembelajaran interaktif menjadi efektif. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. yang berarti siswa dan guru berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penggunaan pembelajaran aktif yang inovatif dan menyenangkan adalah untuk menciptakan lingkungan belajar di mana siswa memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang baik. Tujuan ini untuk mempersiapkan siswa agar masa depan mereka baik di masyarakat maupun di pendidikan yang lebih tinggi.

## **METODOLOGI**

Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metodologi penelitian penelitian kepustakaan (*Library Study*). Penelitian berbasis kepustakaan merupakan suatu bentuk penelitian yang mengkaji literatur-literatur yang ada sebagai subjek penelitian. Kajian ini membahas analisis pengalaman pembelajaran peserta didik menggunakan metode pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. kumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini akan mengumpulkan sumber data seperti buku, literatur, dan dokumen lainnya yang relevan atau berkaitan dengan penelitian yang dilakukan (Pringgar, 2020). Teknik peneliti menganalisis data dengan menggunakan analisis isi untuk memudahkan pembaca memahami hakikat dan isi analisis pengalaman belajar siswa melalui metode pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Konsep Pengalaman Belajar**

Belajar dan pengalaman merupakan proses yang dapat mengubah sikap, perilaku, dan pengetahuan. Belajar dan memperoleh pengalaman adalah dua hal yang berbeda. mengalami sesuatu tidak serta merta berarti belajar dalam arti pedagogis, namun sebaliknya tiap-tiap belajar merupakan suatu pengalaman (Fathurrohman, 2017). Belajar merupakan suatu pengalaman pembelajaran terjadi dalam interaksi individu dengan lingkungan fisik dan sosialnya. Lingkungan fisik, seperti buku, alat peraga, dan lingkungan alam. Lingkungan sosial seperti guru, pustakawan, dan kepala sekolah, sifat pembelajaran tercermin dari tindakan peserta didik. Pengalaman belajar terdiri atas empat bentuk yang berbeda, yaitu pengalaman langsung, pembelajaran melalui perantara, pengalaman melalui bahasa lisan, dan pembelajaran melalui kegiatan konkrit.

## 1. Pengalaman langsung

Pengalaman langsung adalah pembelajaran yang dilakukan peserta didik dengan cara belajar langsung dan bersentuhan dengan objek belajar. Jenis aktivitas peserta didik, pengalaman belajar langsung dapat diwujudkan melalui dua jenis aktivitas. Pertama, kegiatan pembelajaran dimana peserta didik mempelajari mata pelajaran secara langsung di lapangan, karena mata pelajaran tersebut tidak dapat dibawa ke dalam kelas karena berbagai alasan, misalnya peserta didik mempelajari Candi Borobudur, peserta didik mempelajari candi tersebut karena merupakan lapangan. Kedua, peserta didik mempelajari benda-benda pembelajaran secara langsung di dalam kelas karena benda-benda yang dipelajari dapat dibawa ke dalam kelas, misalnya pada saat peserta didik mempelajari jenis-jenis bunga guru membawa jenis-jenis bunga tersebut ke dalam kelas, sehingga peserta didik mempelajarinya dan tidak perlu turun ke lapangan. Pengalaman langsung baik di luar maupun di dalam kelas merupakan pembelajaran yang dapat memberikan peserta didik pengalaman yang sangat luas, karena pengalaman tersebut memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih konkrit dan realistik.

## 2. Pengalaman belajar melalui perantara

Kenyataannya, tidak semua tujuan dan materi pembelajaran dapat langsung diterapkan. Peserta didik mempelajari bagian-bagian tubuh seperti cara kerja jantung, sehingga peserta didik tidak boleh membelah dada untuk mempelajari cara kerja jantung. Membiasakan diri dengan materi ini, guru dapat merencanakan pembelajaran melalui mediator, atau disebut media belajar. Ada tiga jenis media pembelajaran untuk peserta didik, yaitu auditori, visual, dan audiovisual.

- a. Pengalaman belajar audio, adalah pengalaman belajar yang melibatkan indera pendengaran, misalnya melalui rekaman suara dan radio.
- b. Pengalaman belajar visual, adalah pengalaman belajar yang hanya melibatkan indera penglihatan sebagai mediatornya, misalnya belajar melalui foto dan gambar.
- c. Pengalaman belajar audiovisual, adalah pengalaman belajar yang diperantarai oleh pendengaran dan penglihatan, misalnya belajar melalui film, video, bukan hanya gerakan tidak terlihat, tetapi gerakannya disertai dengan suara.

### 3. Pengalaman belajar melalui bahasa verbal

Pengalaman belajar melalui bahasa, yaitu pembelajaran yang materinya dijelaskan dengan bahasa sebagai media komunikasi utama dan menjamin peserta didik dapat mendengarkan penjelasannya. Pengalaman belajar siswa melalui bahasa guru sebagai sumber belajar utama.

### 4. Pengalaman belajar melalui aktivitas

Pengalaman belajar berbasis aktivitas adalah pengalaman belajar yang diterima siswa melalui kegiatan yang direncanakan oleh guru untuk mencapai tujuan tertentu. Melalui kegiatan tertentu yang dirancang guru, siswa dapat memberikan pengalaman belajar berdasarkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Hapudin, 2021).

## B. Konsep Pembelajaran PAIKEM

Pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan (PAIKEM). Pembelajaran PAIKEM merupakan suatu cara belajar dimana peserta didik dapat melakukan berbagai kegiatan untuk mengembangkan keterampilan, sikap dan pemahaman, melalui penekanan pada belajar sambil melakukan, sedangkan pendidik dapat menggunakan sumber daya serta pembelajaran yang berbeda termasuk memanfaatkan lingkungan untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif (Arief, 2021).

1. Pembelajaran aktif artinya pendidik dapat membuat suasana dalam proses pembelajaran agar peserta didik aktif bertanya, dan mengemukakan gagasan.
2. Pembelajaran inovatif yang dibahas disini mengacu pada pembelajaran direncanakan peserta didik bersifat baru, berbeda dari yang biasa dilakukan, dan bertujuan untuk memfasilitasi pengetahuan diri peserta didik dalam proses perbaikan perubahan tingkah laku sesuai dengan kemampuan dan perbedaan peserta didik.
3. Kreativitas disini berarti peserta didik dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang berbeda-beda yang memenuhi tingkat kemampuan peserta didik yang berbeda-beda.
4. Efektif berarti pendekatan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Situasi aktif dan menyenangkan tidak cukup jika tidak ada pembelajaran yang efektif.
5. Menyenangkan berarti menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik dapat memperhatikan seluruh perhatiannya pada

pembelajaran dan konsentrasi peserta didik pada pelajaran tinggi (waktu tugas). Menurut hasil penelitian, tingkat perhatian pada peserta didik terbukti meningkatkan prestasi akademik.

Pembelajaran PAIKEM menekankan belajar sambil bekerja dan melibatkan siswa berpartisipasi untuk aktivitas yang berbeda, untuk meningkatkan keterampilan serta pemahaman mereka. Namun, pendidik menggunakan sumber daya dan alat peraga belajar, serta tempat, untuk membuat lebih banyak pembelajaran menyenangkan dan efektif (Djamrah, 2014). Pembelajaran PAIKEM juga mempunyai beberapa keistimewaan yaitu :

1. Pembelajaran berpusat pada peserta didik.
2. Pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan.
3. Pembelajaran yang dapat berorientasi pencapaian keterampilan tertentu.
4. Pembelajaran yang sempurna.
5. Pembelajaran yang berkelanjutan.
6. Belajar pada saat sekarang dan sesuai dengan momen kekinian..

#### C. Pengalaman Belajar Siswa melalui Penerapan Pendekatan Pembelajaran PAIKEM

Proses pembelajaran dengan menggunakan metode PAIKEM dapat memungkinkan peserta didik melakukan berbagai aktivitas dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan, sikap dan pemahaman dengan mengutamakan pembelajaran dan alat yang disertakan dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar yang menjadikan pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif. Pembelajaran metode PAIKEM mau tidak mau guru harus berperan aktif dan kreatif dalam mencari dan merancang alternatif bahan ajar dan bahan ajar yang sederhana, murah, dan mudah (Putri et al., 2023). **Aktif** artinya proses aktif dimana pembelajar sendiri menciptakan makna/pemahaman dari pengetahuan dan pengalamannya. Dalam proses pembelajaran, peserta didik bukan sekedar gelas kosong yang harus menerima informasi atau informasi yang mengalir terus-menerus dari ceramah guru. Oleh karena itu guru harus mampu berkreasi di suatu proses pembelajaran yang memungkinkan siswa secara aktif menemukan, mengolah, dan menciptakan pengetahuan dan keterampilan baru.

**Inovatif** artinya diharapkan muncul ide-ide baru dan inovasi-inovasi positif yang lebih baik dalam proses pembelajaran.

**Kreatif** artinya belajar adalah suatu proses perkembangan kreativitas anak, Karena pada dasarnya semua anak memiliki rasa ingin tahu lebih tinggi dan penuh imajinasi. Oleh

karena itu, guru harus mampu melakukan hal tersebut berkreasi berbagai kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan seluruh potensi dan imajinasi anak.

**Efektif** artinya setiap model pembelajaran mempunyai pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal harus dipastikan. Ini dapat ditampilkan sebagai tercapainya keterampilan baru yang dilakukan peserta didik yang telah menyelesaikan proses pembelajaran. Akhirnya proses pembelajaran harus terjadi perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa.

**Menyenangkan** artinya pembelajaran harus berlangsung dalam suasana yang menyenangkan. Suasana belajar yang menyenangkan membuat peserta didik tertarik untuk berpartisipasi aktif untuk mencapai tujuan belajar secara optimal. Selain itu, belajar yang menyenangkan merupakan sebuah "reward" kepada siswa, yang pada gilirannya mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran selanjutnya (Cholid, 2021).

Penerapan pendekatan PAIKEM berharap permasalahan terkait pembelajaran guru dan peserta didik dapat teratasi agar pembelajaran yang berlangsung lebih bermakna bagi siswa. Keuntungan memperkenalkan PAIKEM adalah: (1) Membantu peserta didik berpartisipasi aktif secara fisik, mental, dan emosional; (2) Kegiatan pembelajaran memungkinkan terjadinya komunikasi antara guru dan peserta didik; (3) Kegiatan pembelajaran memungkinkan adanya komunikasi multi arah, interaksi dapat terjadi; (4) kegiatan pembelajaran dapat dilakukan peserta didik mengingat apa yang mereka lakukan. Oleh karena itu, hasil dari penerapan PAIKEM dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Menerapkan pendekatan pembelajaran PAIKEM dapat mendorong partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Bagiarta, 2021).

## KESIMPULAN

Pembelajaran maupun pengalaman merupakan proses yang mengubah sikap, perilaku, dan pengetahuan. Belajar adalah suatu pengalaman dalam arti yang terjadi dalam interaksi seseorang dengan lingkungan fisik dan sosialnya. Hakikat belajar tercermin dari tindakan peserta didik. Pengalaman belajar terdiri atas empat bentuk yang berbeda, yang dilakukan peserta didik dengan cara belajar langsung dan bersentuhan dengan objek belajar.

Pengalaman belajar melalui perantara adalah peserta didik mempelajari mata pelajaran secara langsung di lapangan, karena mata pelajaran tersebut tidak dapat dibawa ke dalam kelas karena benda-benda pembelajar secara langsung di dalam kelas, sehingga peserta didik mempelajarinya dan tidak perlu turun ke lapangan. Pengalaman belajar melalui audio, visual,

dan audiovisual adalah pengalaman belajar yang melibatkan indera pendengaran, yang melibatkan indera penglihatan sebagai mediatornya. Pengalaman belajar melalui verbal adalah pembelajaran yang materinya dijelaskan dengan bahasa sebagai media komunikasi utama dan menjamin peserta didik dapat mendengarkan penjelasannya. Pengalaman belajar berbasis aktivitas adalah pengalaman belajar diterima siswa melalui kegiatan yang direncanakan oleh guru untuk mencapai tujuan tertentu.

Pembelajaran PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik terlibat dalam berbagai kegiatan untuk mengembangkan keterampilan, sikap dan pemahaman. PAIKEM harus menciptakan suasana dalam proses pembelajaran. Artinya, guru harus menciptakan suasana dalam proses pembelajaran. Artinya guru harus terlibat dalam pembelajaran baru dan berbeda yang direncanakan oleh guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afdhal, A., Yusran, R., Martius, M., Herdiansyah, D., Riyanda, R., Hasan, L., Zulkifli, Z., Hwihanus, H., Abi Anwar, U. A., & Susanto, S. (2023). *Pengantar Ilmu Manajemen: Organisasi dan Perkembangannya*. CV. Gita Lentera.
- Arief, I. S. (2021). Meningkatkan Prestasi Belajar Akidah Akhlak melalui Metode Pembelajaran PAIKEM Tipe Jigsaw dan Index Card. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 2(2), 124–137.
- Bagiarta, I. M. (2021). Penerapan Paikem untuk meningkatkan hasil belajar IPA. *Journal of Education Action Research*, 5(2), 285–293.
- Cholid, N. (2021). *Menjadi Guru Profesional*. CV Presisi Cipta Media.
- Djamrah, S. B. (2000). *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif Jakarta: Rineke Cipta*.
- Eliyanti, T., Prasetyo, T., & Mawardini, A. (2023). Analisis Keterlibatan Orang Tua dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 11–19. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i1.208>
- Fathurrohman, M. (2017). *Belajar dan pembelajaran modern: konsep dasar, inovasi dan teori pembelajaran*. Garudhawaca.
- Hapudin, H. M. S. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran: menciptakan pembelajaran yang kreatif dan efektif*. Prenada Media.
- Nisa, M. (2019). Pengaruh Pengalaman Belajar Terhadap Sikap Positif Siswa Dalam Pembelajaran Matematika di SMP NU Dukuhjati Krangkeng-Indramayu. *Pediamatika*, 1(01).
- Pringgar, R. F. (2020). PENELITIAN KEPUSTAKAAN (LIBRARY RESEARCH) MODUL PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA PEMBELAJARAN SISWA Rizaldy Fatha Pringgar Bambang Sujatmiko. *It-Edu*, 05 (1), 317–329. *Tersedia Pada: <https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/It-Edu/Article/Download/37489/33237>*.
- Putri, N. A., Kamaluddin, K., & Amrina, A. (2023). TikTok Application on Achievement and Learning Motivation at Influence Colleges. *Sciencetechno: Journal of Science and Technology*, 2(1), 80–96.
- Ramdhini, R. (2023). Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Asean Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas 6 SD. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i1.99>

Widoyo, H., Rofi'i, A., Jahrir, A. S., Rasimin, R., Purhanudin, M. S. V., & Sitopu, J. W. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Dan Menyenangkan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 6(1), 1687–1699.