

**IMPLEMENTASI PENDEKATAN PAIKEM GEMBROT SEBAGAI  
SARANA PENCAPAIAN 4C PADA PESERTA DIDIK**

A. Nurhasanah<sup>1</sup>, S.N. Halisa<sup>2</sup>, T.P. Ramadhanti<sup>3</sup>, K. Nisa<sup>4</sup>  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa  
Serang, Indonesia

<sup>1</sup>ananur74@untirta.ac.id, <sup>2</sup>2227210110@untirta.ac.id, <sup>3</sup>2227210096@untirta.ac.id  
<sup>4</sup>2227210090@untirta.ac.id

**Abstrak**

Proses pencapaian pembelajaran yang berkualitas menjadi terhambat akibat minimnya kesempatan peserta didik untuk merasa "bermain" di sekolah. Hal tersebut mengakibatkan rendahnya minat dan motivasi belajar karena kurangnya ketertarikan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Suasana belajar yang dianggap tidak menarik bagi peserta didik, memerlukan solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Untuk menunjang terciptanya pembelajaran yang menyenangkan, guru dapat menerapkan salah satu pendekatan pembelajaran yang menyenangkan yaitu pendekatan PAIKEM GEMBROT (pembelajaran aktif, interaktif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot). Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tahapan perencanaan guru dalam penerapan pendekatan PAIKEM GEMBROT sebagai sarana pengembangan kompetensi 4C pada peserta didik di SD YPWKS V, untuk menjelaskan proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan PAIKEM GEMBROT pada SD YPWKS V, serta untuk menggambarkan hasil dari penerapan PAIKEM GEMBROT pada peserta didik dalam mengembangkan kompetensi 4C. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif yang berfokus pada guru dan peserta didik kelas IA di SD YPWKS V. Teknik pengumpulan data yang dilakukan ialah yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dalam menganalisis data, terdapat 4 tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan hasil bahwa dalam penerapan pendekatan PAIKEM GEMBROT bagi peserta didik di SD YPWKS V mampu meningkatkan keaktifan, kreativitas, serta minat belajar. Dengan demikian, pendekatan PAIKEM GEMBROT di SD YPWKS V mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar, sehingga peserta didik dapat memaknai kegiatan pembelajaran tersebut sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan 4C yang dibutuhkan pada pembelajaran abad 21.

**Kata kunci:** Aktif; Efektif; Inovatif; Kreatif; Menyenangkan; Pembelajaran

**Abstract**

*The process of achieving quality learning is hampered by the lack of opportunities for students to "play" at school. This results in low interest and motivation to learn due to the lack of interest of students in participating in learning activities. The learning atmosphere that is considered uninteresting for students requires the right solution to overcome these problems. To support the creation of fun learning, teachers can apply one of the fun learning approaches, namely the PAIKEM GEMBROT approach (active, interactive, creative, effective, fun, joyful and weighty learning). The purpose of this study is to describe the planning stages of teachers in applying the PAIKEM GEMBROT approach as a means of developing 4C competencies in students at SD YPWKS V, to explain the learning process using the PAIKEM GEMBROT approach at SD YPWKS V, and to describe the results of the application of PAIKEM GEMBROT on students in developing 4C competencies. The method used in this research uses a qualitative descriptive approach method that focuses on teachers and students of class IA at SD YPWKS V. The data collection techniques used were interviews, observation, and documentation. In analyzing the data, there are 4 stages, namely data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Based on the results of the study, it was found that the application of the PAIKEM GEMBROT approach for students at SD YPWKS V was able to increase activeness, creativity, and interest in learning. Thus, the PAIKEM GEMBROT approach at SD YPWKS V is able to increase interest and motivation to learn, so that students can interpret these learning activities as a means to develop the 4C skills needed in 21st century learning.*

**Keywords:** *Active; Effective; Innovative; Creative; Fun; Learning*

## **PENDAHULUAN**

Kehidupan anak-anak sebagian besar waktunya dihabiskan dengan kegiatan bermain. Kegiatan bermain dapat mendorong anak untuk mengembangkan beberapa aspek, seperti aspek kognitif, emosi, sosial dan perkembangan fisik, serta dapat meningkatkan berbagai keterampilan, seperti keterampilan 4C (*Critical thinking, Collaboration, Creativity, and Communication*) yang saat ini menjadi tuntutan dalam pembelajaran abad 21. Jadi secara umum, aspek-aspek dan keterampilan tersebut dapat terstimulasi melalui kegiatan bermain.

Bermain harus dilakukan dengan rasa senang dan tanpa adanya paksaan, sehingga kegiatan bermain tersebut menghasilkan proses belajar pada anak. Maka dari itu, suasana menyenangkan pada kegiatan bermain, seharusnya diterapkan juga di dalam pelaksanaan pendidikan anak, karena kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat memicu motivasi belajar anak dan memberikan kenyamanan dalam terjadinya proses belajar.

Proses pencapaian pembelajaran yang berkualitas menjadi terhambat akibat minimnya kesempatan peserta didik untuk merasa “bermain” di sekolah. Peserta didik yang terlihat aktif dalam kegiatan pembelajaran, sering kali salah dinilai oleh guru. Guru beranggapan bahwa peserta didik yang aktif itu adalah anak yang nakal dan susah diatur. Padahal, keaktifan peserta didik dapat dijadikan sebagai sarana eksplorasi diri dalam memperluas pengetahuannya.

Akibat dari adanya keterbatasan kesempatan peserta didik untuk merasakan kegiatan “bermain” dalam kegiatan belajarnya, tidak sedikit peserta didik mengalami penurunan motivasi belajar dan mengurangnya waktu belajar yang disebabkan adanya tempat yang dianggap lebih menarik dibandingkan dengan sekolah. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya peserta didik yang bolos

sekolah dan memilih untuk menghabiskan waktunya di tempat yang menyenangkan.

Sejalan dengan pernyataan diatas, Emiliza et al., (2022:651) mengungkapkan bahwa dalam konteks pembelajaran menyenangkan, peserta didik lebih diarahkan untuk memiliki motivasi tinggi dalam belajar dengan menciptakan situasi yang menyenangkan dan mengembirakan. Hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem pendidikan nasional mengenai kewajiban guru dan tenaga kependidikan untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Adapun Peraturan Pemerintah yang sejalan dengan Undang-Undang di atas, yaitu Peraturan Pemerintah No.19 pasal 19 ayat 1 yang berisi mengenai proses pembelajaran pada satuan pendidikan harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologi peserta didik.

Peserta didik di jenjang sekolah dasar secara psikologis sedang berada pada tahap operasional konkret, yang ditandai dengan perkembangan pemikiran yang terorganisir dan rasional. Pada tahap ini, peserta didik menggunakan pemikiran untuk mengembangkan logikanya, sehingga peserta didik memerlukan lingkungan sekolah yang dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan, agar peserta didik mampu mengembangkan logikanya dengan lebih mudah. Jika lingkungan sekolah tidak mampu memberikan suasana yang menarik bagi peserta didik, maka dapat mengakibatkan rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, De Porter dalam Handayani et al., (2020:1) memaparkan bahwa Pembelajaran yang menyenangkan, membutuhkan persiapan lingkungan yang mendukung agar peserta

didik merasa penting, aman, dan nyaman. Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan fisik dan psikis. Pengkondisian ini ditempuh karena belajar akan efektif jika ada keamanan secara fisik dan emosional dalam diri anak. Pengkondisian lingkungan fisik ini harus dilakukan sedemikian rupa sehingga melahirkan suasana baru bagi anak untuk belajar.

Masalah terkait rendahnya minat dan motivasi belajar yang disebabkan karena kurangnya ketertarikan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, juga peneliti temukan di SD Yayasan Pendidikan Warga Krakatau Steel V (SD YPWKS V). Hal ini ditunjukkan dengan adanya beberapa peserta didik yang pasif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mengakibatkan rendahnya kemampuan peserta didik dalam mengembangkan kompetensi-kompetensi yang dimilikinya. Tentunya hal ini memerlukan perhatian khusus dari pihak sekolah untuk memberikan kenyamanan, serta suasana belajar yang menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik

Suasana belajar yang dianggap tidak menarik bagi peserta didik, memerlukan solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Kehadiran sosok seorang guru yang memiliki kemampuan dalam mengelola kelas dengan baik sudah tidak bisa ditawar lagi. Guru dapat memperbaiki sistem pembelajaran yang sebelumnya kurang baik, dengan cara memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Untuk menunjang terciptanya pembelajaran yang menyenangkan, guru dapat menerapkan salah satu pendekatan pembelajaran yang menyenangkan yaitu pendekatan PAIKEM GEMBROT (pembelajaran aktif, interaktif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot), seperti yang telah diterapkan oleh SD YPWKS V. Dengan adanya penerapan pendekatan PAIKEM GEMBROT, dapat meningkatkan keaktifan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan 4C yang diperoleh melalui pembelajaran yang dilakukan dengan suasana gembira, namun tetap berbobot.

Pernyataan di atas memiliki relevansi dengan penelitian terdahulu yang dilakukan di MI Persis 08 oleh Fauziah & sahlani, (2023) yang memaparkan bahwa model PAIKEM yang diimplementasikan dalam suatu proses pembelajaran menjadi jawaban yang cukup tepat untuk mengembalikan motivasi belajar peserta didik menjadi meningkat, sehingga tujuan dari pembelajaran yang disampaikan pun dapat tercapai. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, terlihat peserta didik merasa senang dalam belajar sehingga motivasi belajarnya mengalami peningkatan yang cukup baik. Ini menunjukkan bahwa model PAIKEM yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat berhasil meningkatkan motivasi peserta didik.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan tersebut, kajian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tahapan perencanaan guru dalam penerapan pendekatan PAIKEM GEMBROT sebagai sarana pengembangan kompetensi 4C pada peserta didik di SD YPWKS V, untuk menjelaskan proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan PAIKEM GEMBROT pada SD YPWKS V, serta untuk menggambarkan hasil dari penerapan PAIKEM GEMBROT pada peserta didik dalam mengembangkan kompetensi 4C.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan suatu proses penelitian yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena manusia atau sosial dengan menciptakan gambaran yang menyeluruh dan kompleks serta disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan terinci yang diperoleh dari sumber informan, serta dilakukan dalam latar setting yang alamiah (Walidin dalam Fadli, 2021:35). Pendekatan ini digunakan karena sangat relevan untuk meneliti fenomena yang terjadi dalam peserta didik khususnya yang berkaitan dengan topik mengimplementasikan pendekatan PAIKEM GEMBROT sebagai sarana pencapaian 4C.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif, dimana

pengumpulan datanya menggunakan data yang berupa kata-kata, dan gambar. Metode penelitian deskriptif adalah penelitian dengan metode untuk menggambarkan suatu hasil penelitian dan memiliki tujuan untuk memberikan deskripsi, penjelasan, dan juga validasi mengenai fenomena yang tengah diteliti (Ramadhan, 2021:7-8).

Penelitian kualitatif ini dilakukan di SD Yayasan Pendidikan Warga Krakatau Steel V (SD YPWKS V) dengan tujuan untuk mendeskripsikan tahapan perencanaan guru dalam mengimplementasikan PAIKEM GEMBROT, proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan PAIKEM GEMBROT, dan hasil dari pelaksanaan PAIKEM GEMBROT dalam mencapai kompetensi 4C Pada Peserta Didik di SD YPWKS V, serta mencari keterkaitan antara pandangan para ahli dengan realita yang ditemukan di lapangan, yang digambarkan dalam bentuk deskripsi yang sesuai dengan data dan fakta di lapangan sehingga dapat diperoleh jawaban dari hasil penelitian.

Dalam Pengumpulan data, peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi, sehingga yang menjadi fokus penelitian ini ialah guru kelas IA SD YPWKS V, yaitu Ibu SN, dan juga peserta didik kelas IA. Untuk melengkapi data penelitian dibutuhkan dua sumber data, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer adalah pengambilan data dengan wawancara, serta instrumen pengamatan dan catatan lapangan yang dilakukan oleh peneliti secara langsung. Adapun sumber data sekunder yang digunakan untuk mendukung data primer yaitu melalui studi kepustakaan dari sumber yang relevan dan telah ada sebelumnya.

Setelah dilaksanakannya penelitian, informasi yang diperoleh dari sumber data melalui kegiatan wawancara dan observasi kemudian dianalisis oleh peneliti. Salah satu bentuk analisis data di lapangan yang digunakan peneliti ialah analisis dari Miles dan Huberman, yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu: (1) Pengumpulan data, umumnya peneliti melakukan studi pustaka terlebih dahulu untuk memverifikasi, kemudian

selanjutnya melakukan wawancara dan observasi untuk mengumpulkan data dilapangan; (2) Reduksi data, yaitu proses merangkum, memilih dan memilah segala bentuk data yang diperoleh dilapangan untuk dibentuk menjadi tulisan yang akan dianalisis; (3) Penyajian data, selanjutnya adalah melakukan penyajian data untuk mengolah data setengah jadi tersebut dalam bentuk tulisan yang memiliki alur tema yang jelas; (4) Mengambil kesimpulan atau verifikasi, kesimpulan mengarah pada pertanyaan penelitian yang telah diajukan sebelumnya. Setelah diuraikan, peneliti membuat kesimpulan berdasarkan data yang telah diproses melalui reduksi dan display data (Sugiyono, 2018).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Perencanaan Guru Dalam Mengimplementasikan PAIKEM GEMBROT Untuk Mencapai Kompetensi 4C Pada Peserta Didik di SD YPWKS V**

Penerapan pembelajaran dengan pendekatan PAIKEM GEMBROT, tentunya memerlukan strategi serta perencanaan yang tepat agar penerapannya mampu mencapai kompetensi-kompetensi pada peserta didik seperti kompetensi 4C yang digunakan pada pembelajaran abad 21 ini. Seperti halnya yang dilakukan oleh guru di SD YPWKS V, perencanaan pertama yang dilakukan oleh guru kelas 1A yaitu menentukan capaian pembelajaran.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, capaian pembelajaran (CP) berisikan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase perkembangan. Berdasarkan hasil wawancara, guru kelas IA mengungkapkan bahwa dalam menentukan CP perlu memperhatikan beberapa hal, seperti memahami tujuan pada setiap mata pelajaran untuk menjelaskan kompetensi yang akan dituju, memahami karakteristik mata pelajaran yang akan dipelajari, serta mempelajari capaian per fase yang berisi kompetensi yang harus dicapai dalam satu fase.

Kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan teratur dan terarah apabila guru



mampu menentukan capaian pembelajaran yang tepat. Dengan menentukan capaian pembelajaran yang memuat kompetensi dasar di dalamnya, akan memudahkan guru dalam mengetahui kemampuan kognitif, sikap, dan keterampilan peserta didik secara spesifik sehingga dapat dijadikan sebagai acuan dalam menilai keberhasilan pembelajaran.

Setelah menentukan capaian pembelajaran, guru kelas IA menyusun rancangan pembelajaran secara lebih lanjut, dengan menentukan strategi pembelajaran yang nantinya digunakan. Pada saat ini, pendidikan di Indonesia mengalami peralihan pembelajaran yang disebut sebagai pembelajaran abad 21. Pembelajaran abad 21 pada saat ini, yang semulanya berpusat pada guru (*teacher centered learning*) menjadi berpusat pada peserta didik (*student centered learning*).

Menurut guru kelas IA, pembelajaran di SD YPWKS V telah mengupayakan penerapan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, yaitu dengan menerapkan model *Student Centered Learning* (SCL) dan *Cooperative learning*. Sesuai dengan perkembangan zaman, dalam pemilihan media dan sumber belajar, guru kelas IA juga memanfaatkan perkembangan teknologi dengan mengakses berbagai sumber belajar dan media pembelajaran dari internet.

Berdasarkan pemaparan di atas, Nurbayanni et al., (2023 : 185) memaparkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada peserta didik mengajak siswa untuk dapat lebih aktif, sesuai dengan apa yang diinginkan dalam lingkungan belajar pada abad ke 21, yang salah satunya berhubungan dengan pemanfaatan media dan teknologi. Maka dari itu untuk dapat menghadapi era revolusi industri ini, Guru perlu memiliki kemampuan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. di lingkungan belajar, guna terciptanya lingkungan belajar yang menarik bagi siswa.

Perencanaan pembelajaran yang baik, juga memerlukan adanya penentuan teknik penilaian yang digunakan oleh guru untuk melihat keberhasilan proses belajar peserta didik. Untuk mengetahui

keberhasilan peserta didik, guru di SD YPWKS V mengukur hasil belajar peserta didik dari hasil tes formatif, sikap, dan juga keterampilan peserta didik.

Hal ini didukung oleh pendapat Sani, (2016:10-12), yang mengungkapkan bahwa penilaian yang seharusnya digunakan mencakup teknik-teknik penilaian untuk mengukur aspek kognitif sikap dan keterampilan peserta didik. Pada penilaian sikap dan perilaku menggunakan data subjektif, dan secara umum guru menggunakan tes pilihan berganda dan tes uraian dalam menilai kompetensi peserta didik terutama menilai penguasaan pengetahuan.

Perencanaan yang dilakukan oleh guru kelas IA ini menjadi tahap awal dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Tentunya pada tahap inilah yang berperan penting dan dijadikan sebagai landasan dalam berjalannya proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Apabila guru melewati tahapan ini, maka proses pembelajaran tidak akan efektif. Oleh sebab itu, diperlukannya kemampuan guru dalam merencanakan kegiatan pembelajaran dengan tepat.

Pemaparan di atas, diperkuat oleh pendapat Putrianingsih et al., (2021:213-214) yang mengatakan bahwa untuk mencapai suatu hasil yang optimal, kita akan mengambil keputusan alternatif mana yang terbaik agar proses pencapaian tujuan berjalan secara efektif. Dengan demikian, ada beberapa manfaat dari penyusunan perencanaan pembelajaran, yaitu: (1) dengan perencanaan yang matang dan akurat, kita akan mampu memprediksi seberapa besar keberhasilan yang akan dapat dicapai; (2) dengan perencanaan yang matang guru akan dengan mudah mengantisipasi berbagai masalah yang mungkin timbul; (3) melalui perencanaan, guru dapat menentukan sumber-sumber mana saja yang dianggap tepat untuk mempelajari suatu bahan pembelajaran; (4) perencanaan dapat membuat pembelajaran berlangsung secara sistematis.

## **Proses Pembelajaran yang Menggunakan Pendekatan PAIKEM GEMBROT pada SD YPWKS V**

Proses merupakan suatu nyawa dalam pembelajaran, jika prosesnya baik maka hasil yang dicapai juga baik. Melalui penerapan pendekatan PAIKEM GEMBROT, mampu membuat peserta didik merasa enjoy dalam melaksanakan pembelajaran, namun masih tetap bermakna. Penerapan pendekatan PAIKEM GEMBROT di SD YPWKS V melalui beberapa proses, yaitu (1) menciptakan pengalaman belajar pada peserta didik; (2) membangun komunikasi dalam kegiatan pembelajaran; (3) menciptakan interaksi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran; dan (4) penerapan aktivitas refleksi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, proses terciptanya pengalaman belajar pada peserta didik kelas IA di SD YPWKS V merujuk pada kegiatan apersepsi yang diawali dengan mengulas kembali dan mengaitkan pembelajaran satu ke pembelajaran yang lain sehingga dapat membantu peserta didik untuk mengingat dan menambahkan informasi mengenai materi ajar.

Apersepsi dianggap sebagai suatu upaya yang dilakukan oleh guru agar peserta didik merasa nyaman dan mampu beradaptasi sebelum kegiatan belajar dilaksanakan. Adanya kesiapan peserta didik dalam memulai kegiatan pembelajaran tersebut, tentunya mampu merangsang minat belajar peserta didik.

Sejalan dengan pernyataan di atas, Saidah et al., (2021:19) mengungkapkan bahwa pentingnya apersepsi dalam pembelajaran adalah untuk mengetahui kesiapan peserta didik dalam belajar, dalam hal ini guru mengondisikan anak agar anak berkonsentrasi pada materi yang disampaikan.

Selanjutnya, dalam proses pembelajaran yang menyenangkan, peneliti melihat bahwa guru kelas IA juga membangun komunikasi yang baik dalam pembelajaran. Komunikasi dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam menerima informasi dari guru, jika komunikasi antara guru dengan peserta didik tidak terjalin dengan baik, maka hasil

yang akan diperoleh dari pembelajaran juga tidak akan maksimal.

Pembelajaran yang komunikatif dapat mendorong peserta didik untuk lebih percaya diri, oleh sebab itu dalam proses pembelajaran, guru kelas IA bertindak responsif ketika peserta didik menyuarakan ide dan gagasan, serta mengungkapkan perasaan yang sedang dirasakan ketika proses pembelajaran berlangsung.

Terjalannya komunikasi yang dilakukan oleh guru dan peserta didik, tentunya akan menciptakan adanya interaksi. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, interaksi yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas IA terdiri dari beberapa macam interaksi, yaitu interaksi antar guru dengan peserta didik dan interaksi antara peserta didik dengan teman sejawatnya.



Gambar 1. Interaksi Antara Guru dan Peserta Didik



Gambar 2. Interaksi antara peserta didik dan teman sejawat.

Interaksi antara guru kelas IA dan peserta didik kelas IA terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung, seperti yang

peneliti amati pada kegiatan tanya jawab antar guru dan peserta didik. Sedangkan, interaksi antar peserta didik terjadi ketika proses pembelajaran dilaksanakan secara berkelompok dengan menerapkan model *cooperative learning*.

Berdasarkan pemaparan di atas, Dewi (2020:72-73) mengemukakan pendapatnya, bahwa guru dan siswa merupakan dua komponen yang dapat dianalogikan seperti teori simbiosis mutualisme yaitu saling menguntungkan satu dengan yang lain. Jika salah satu komponen saja yang aktif tentunya tidak akan menghasilkan dampak yang maksimal. Interaksi komunikatif seperti inilah yang akan mendatangkan kenyamanan siswa dalam belajar dan guru dalam mengajar sehingga mendatangkan dampak positif salah satunya menambah kemauan siswa untuk aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Adanya interaksi yang komunikatif ini, ditunjukkan dengan upaya guru dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif. Pembelajaran yang interaktif tersebut, tercipta melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menghadirkan konsep bermain di dalamnya. Selain itu, pada sela-sela kegiatan pembelajaran, guru juga mengajak peserta didik untuk melakukan *ice breaking* agar tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran.



Gambar 3. Kegiatan Pembelajaran dengan Konsep Bermain



Gambar 4. *Ice breaking*

Setelah materi pembelajaran sudah tersampaikan, pada tahap terakhir dalam proses pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan PAIKEM GEMBROT pada peserta didik kelas IA, peneliti mengamati bahwa guru melakukan aktivitas refleksi. Kegiatan refleksi ini bertujuan agar peserta didik dapat mengulas kembali materi yang telah diajarkan oleh guru, selain itu guru juga dapat mendapat informasi mengenai keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan, sehingga guru dapat mengevaluasi dan melakukan perbaikan untuk kedepannya.

Proses pembelajaran dapat menjembatani peserta didik dalam mencapai keberhasilan pembelajaran, keberhasilan itu diartikan sebagai tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan demikian, dalam prosesnya diperlukan adanya kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran agar mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik melalui pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Sejalan dengan pernyataan di atas, Asari et al., (2021:1144) mengemukakan pendapatnya bahwa pembelajaran PAIKEM dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik, sehingga apa yang diharapkan yakni meningkatnya hasil belajar peserta didik dapat tercapai dengan baik dan menyenangkan. Keberhasilan pendidikan ditunjang oleh kemampuan guru dalam mengajar. Dalam proses pembelajaran, seorang guru harus mengembangkan kegiatan pembelajaran



yang mengarah keaktifan optimal belajar peserta didik.

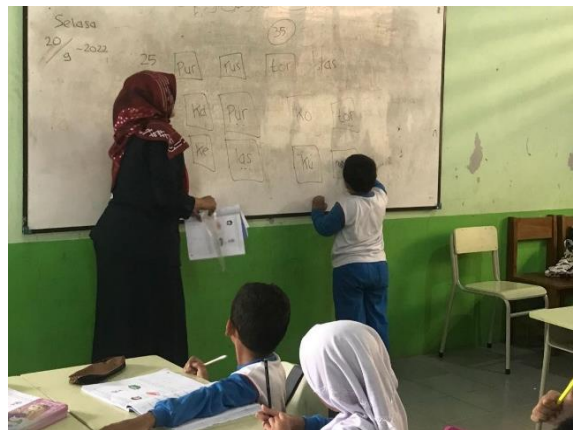
## **Hasil Pelaksanaan PAIKEM GEMBROT Bagi Peserta Didik SD YPWKS V**

Setiap proses pembelajaran yang baik, pasti membuahkan hasil yang baik juga. Tentunya dalam proses yang baik, memerlukan adanya ketepatan dalam penggunaan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Seperti yang telah diterapkan oleh SD YPWKS V dalam proses pembelajarannya, yaitu dengan menerapkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot (PAIKEM GEMBROT).

Setelah guru merencanakan dan menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan PAIKEM GEMBROT pada peserta didik di kelas IA, peneliti melihat bahwa adanya pengaruh positif dari penerapan pembelajaran yang menyenangkan, yaitu dilihat dengan meningkatnya keaktifan, kreatifitas, serta minat belajar peserta didik. Tentunya, dengan mengimplementasikan pendekatan PAIKEM GEMBROT pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*Student centered Learning*) mampu meningkatkan kompetensi 4C pada peserta didik kelas 1A yang dibutuhkan pada pembelajaran abad 21 saat ini.

Meningkatnya keaktifan pada peserta didik di kelas IA terlihat dari adanya ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran, dengan menunjukkan sikap aktif dan responsif terhadap pertanyaan yang diberikan oleh guru pada saat apersepsi, pelaksanaan pembelajaran, hingga pada akhir pembelajaran.

Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan pemaparan diatas, yaitu penelitian oleh Saragi et al., (2023:1193) yang memaparkan hasil penelitiannya, yaitu dalam pelaksanaan paikem gembrot, peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga lebih percaya diri untuk merespon.



Gambar 5. Peserta Didik Terlibat Aktif dalam Proses Pembelajaran

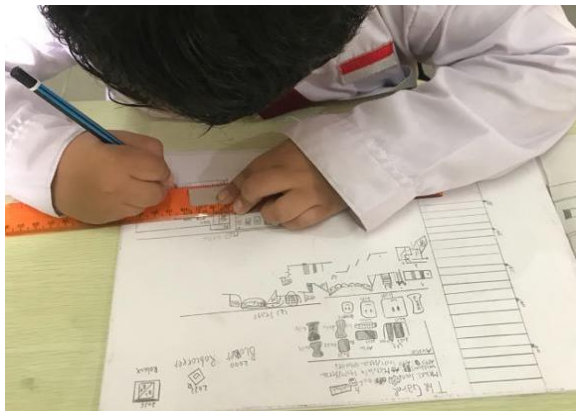
Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran tentunya dapat mempermudah guru dalam membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Meningkatnya partisipasi aktif peserta didik pada proses pembelajaran, menunjukkan bahwa peserta didik mampu mengekspresikan potensi dirinya, dan lebih mengeksplorasi pengetahuannya sehingga dapat memberikan pengalaman belajar pada peserta didik.

Pernyataan diatas sejalan dengan pendapat menurut Asari et al. (2021:1141) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran yang aktif dalam prosesnya guru harus menciptakan suasana belajar sedemikian rupa agar peserta didik aktif dalam bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Sehingga peserta didik ikut berperan aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti melihat adanya partisipasi aktif dan hubungan timbal balik antara guru kelas IA dan peserta didik kelas IA. Hal ini menunjukkan bahwa guru memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk mengungkapkan ide-ide gagasan yang dimilikinya. Tentunya hal tersebut bertujuan agar peserta didik kelas IA mampu meningkatkan rasa percaya diri, serta mampu mengembangkan kreativitasnya dalam kegiatan pembelajaran, seperti berpikir kreatif dalam menyampaikan suatu gagasan pada saat berdiskusi, dan



berinovasi dalam mengembangkan suatu ide.



Gambar 6. Peserta Didik Berinovasi dalam Mengembangkan Idenya

Kreativitas peserta didik sangat berkaitan erat dengan pengembangan-pengembangan ide yang dimiliki oleh setiap individu peserta didik. Peserta didik, dapat dikatakan kreatif apabila peserta didik mampu menggunakan kreativitasnya dalam memecahkan suatu permasalahan dalam kegiatan pembelajaran, serta mampu mengembangkan ide-ide atau gagasan yang ada di dalam pikirannya.

Merujuk pada pernyataan diatas, pentury dalam Prihastuti et al., (2021:22) menjelaskan bahwa pembelajaran kreatif adalah kegiatan pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk dapat memunculkan kreatifitas, baik kreatifitas dalam berfikir maupun dalam bertindak sesuatu.

Selain meningkatkan keaktifan dan kreativitas peserta didik, penerapan pendekatan PAIKEM GEMBROT di SD YPWKS V mampu meningkatkan minat belajar pada peserta didik di kelas IA. Hal sesuai dengan observasi yang peneliti lakukan, yaitu peneliti melihat adanya kegiatan pembelajaran yang dilakukan seperti bermain, sehingga mampu membuat peserta didik kelas IA tertarik dan termotivasi untuk melaksanakan pembelajaran tersebut. Oleh sebab itu, melalui minat belajar yang tinggi, peserta didik dapat meminimalisir kesulitan dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Penerapan pembelajaran dengan pendekatan PAIKEM GEMBROT pada

peserta didik di SD YPWKS V mampu menstimulus peserta didik dalam melibatkan dirinya untuk berperan aktif dan kreatif sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajarnya. Meningkatnya minat dan motivasi belajar, tentunya mampu membuat peserta didik dapat memaknai kegiatan pembelajaran tersebut sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan pada pembelajaran abad 21 ini, yaitu keterampilan 4C.

Berdasarkan pemaparan diatas, pembelajaran Asari et al., (2021:1147) mengungkapkan bahwa PAIKEM merupakan pembelajaran yang berorientasi pada kegiatan aktif peserta didik dan dapat diimplementasikan dan disesuaikan pada berbagai mata pelajaran dengan harapan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tujuan pembelajaran PAIKEM membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir tahap tinggi, berpikir kritis, dan berpikir kreatif.

## **PENUTUP**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pendekatan PAIKEM GEMBROT dapat dijadikan sebagai sarana dalam mencapai kompetensi 4C (Critical thinking, Collaboration, Creativity, and Communication) bagi peserta didik di SD YPWKS V. Hal ini ditunjukkan dengan adanya partisipasi aktif peserta didik pada proses pembelajaran, serta meningkatnya kreatifitas dan minat belajar peserta didik. Dengan demikian, pendekatan PAIKEM GEMBROT di SD YPWKS V mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar, sehingga peserta didik dapat memaknai kegiatan pembelajaran tersebut sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan 4C yang dibutuhkan pada pembelajaran abad 21.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Asari, S., D. (2021). Paikem (pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan

- menyenangkan). *DedikasiMU: Journal of Community Service*, 3(4), 1144. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30587/dedikasimu.v3i4.3249>
- Dewi. (2020). Hubungan gaya komunikasi guru terhadap tingkat keefektifan proses pembelajaran. *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, 3(2), 72-73. <https://doi.org/10.55115/purwadita.v3i2.365>
- Emiliza, A., D. (2022). Penerapan Strategi Joyful Learning pada Mata Pelajaran PAI di UPTD SMPN 1 KEC Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(3), 651. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/koloni.v1i3.218>
- Fadli. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 35. <http://dx.doi.org/10.21831/hum.v21i1.38228>
- Fauziah, N. S., & S. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Islamic Journal of Education*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.54801/ijed.v2i1.172>
- Handayani, M., D. (2020). *Mendukung Kualitas Pembelajaran Melalui Sekolah Aman dan Menyenangkan*. Puslitjak.
- Nurbayanni, A., Ratnika, D., Waspada, I., & D. (2023). Pemanfaatan Media Dan Teknologi Di Lingkungan Belajar Abad 21. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 6(1), 185. <https://doi.org/10.47647/jsh.v6i1.1499>
- Prihastuti, L., Fitriyani, S., Romadhon, F. H., Pratiwi, D. R., & Prayitno, H. J. (2021). Pembelajaran Kreatif Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 1(1), 22. <https://doi.org/10.56972/jikm.v1i1.3>
- Putrianingsih, S., Muchasan, A., & Syarif, M. (2021). Peran perencanaan pembelajaran terhadap kualitas pengajaran. *INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, dan Kebudayaan*, 7(1), 213-214. <https://jurnal.iaih.ac.id/index.php/inovatif/issue/view/28>
- Ramadhan. (2021). *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara (CMN).
- Saidah, K., Primasatya, N., Mukmin, B. A., & Damayanti, S. (2021). Sosialisasi Peran Apersepsi untuk Meningkatkan Kesiapan Belajar Anak di Sanggar Genius Yayasan Yatim Mandiri cabang Kediri. *Dedikasi Nusantara: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan Dasar*, 1(1), 19. <https://doi.org/10.29407/dedikasi%20.v1i1.16065>
- Sani. (2016). *Penilaian Autentik*. PT Bumi Aksara.
- Saragi, C. N., Sianturi, S. A., Malau, W. Y., Ginting, R. T., Sibarani, T. V., Kaban, F. B., & Manullang, K. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Paikem Gembrot Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Di Sd NO. 091421 EMPL BAH BUTONG. Community Development. *Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1193. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i3>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif untuk Penelitian yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Konstruktif*. Alfabeta CV.