



A STUDY OF THE IMPLEMENTATION OF PAIKEM LEARNING ACTIVITIES AT GRADE II SDN SEROJA

Mutia Kanza¹, M. Hosnan², Suparno³

^{1,2,3}Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia

^{1*}mutiaknz14@gmail.com

STUDI PELAKSANAAN KEGIATAN PEMBELAJARAN PAIKEM PADA SISWA KELAS II DI SDN SEROJA

ARTICLE HISTORY

Submitted:

15 Oktober 2020
15th October 2020

Accepted:

07 Mei 2021
07th May 2021

Published:

27 Juni 2021
27th June 2021

ABSTRACT

Abstract: This research was motivated by learning activities whose implementation still used the lecture method. Many teachers were less creative in managing learning so that learning seems monotonous and only teacher-centered. In addition, students seemed to be passive during learning activities. Based on these problems, the objectives of this research were the plan, process, and result of PAIKEM learning at grade II SDN Seroja. The method in this research was qualitative research with a descriptive approach carried out at SDN Seroja. Data were collected through interview, observation, and documentation. The subjects of this research were chosen through purposive sampling, which were grade II students at SDN Seroja. Then, the data were analyzed through qualitative descriptive analysis. The results of this research revealed that the implementation of PAIKEM learning activities was good enough, capable, and gave good impacts.

Keywords: learning, PAIKEM

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh kegiatan pembelajaran yang pelaksanaannya masih menggunakan metode ceramah. Banyaknya guru yang kurang kreatif dalam mengelola pembelajaran sehingga pembelajaran terkesan monoton dan hanya berpusat pada guru. Selain itu, siswa terkesan cenderung pasif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai yaitu mengenai perencanaan, proses dan hasil dari pembelajaran PAIKEM pada siswa kelas II di SDN Seroja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Kualitatif dengan jenis pendekatan deskriptif yang mana dilaksanakan di SDN Seroja. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini menggunakan purposive sampling (secukupnya) yaitu siswa kelas II di SDN Seroja. Data yang diperoleh kemudian peniliti analisa dengan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian dengan menggunakan kegiatan pembelajaran PAIKEM menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran sejauh ini perencanaan, proses, dan hasil kegiatan pembelajaran PAIKEM pada siswa kelas II yaitu sudah baik, sudah mampu, dan sudah berdampak baik.

Kata Kunci: pembelajaran, PAIKEM

CITATION

Kanza., M. Hosnan., & Suparno. S. (2021). A Study of the Implementation of PAIKEM Learning Activities at Grade II SDN Seroja. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (3), 689-695. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i3.8117>.

PENDAHULUAN

Mengingat Indonesia merupakan salah satu negara terbesar di Dunia, sungguh sangat disayangkan jika banyaknya masyarakat Indonesia khususnya di Banten tidak sebanding dengan kualitas pendidikannya yang masih terkesan rendah. Di Banten masih

banyak persepsi dari masyarakat yang tidak paham akan pentingnya pendidikan. Padahal jika masyarakat paham akan pentingnya pendidikan, maka mutu pendidikan akan menjadi lebih baik. Selain pentingnya pemahaman masyarakat akan pentingnya pendidikan, kualitas pendidikan harus lebih

ditingkatkan lagi agar jika kedepannya persepsi masyarakat berubah tentang pentingnya pendidikan maka akan sebanding dengan upaya pendidik dalam menciptakan kualitas pendidikan.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru cenderung menggunakan metode ceramah sehingga terkesan monoton. Kemudian masih ada guru yang bisa dibilang tidak menguasai suatu mata pelajaran dan guru tersebut terkesan dipaksa untuk mengajar mata pelajaran yang tidak dikuasai. Dengan adanya masalah ini dapat mengakibatkan guru yang kurang dapat menguasai mata pelajaran hanya mengulang proses pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah. Dari yang kita tahu bahwa metode ceramah sudah dilakukan dari tahun-tahun sebelumnya. Guru dalam setiap proses pembelajarannya bisa dikatakan mengajar tanpa adanya model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Padahal jika saja guru ada keinginan dan paham akan suatu pembelajaran yang akan diajarkan, model pembelajaran dan media pembelajaran akan sangat membantu guru maupun siswa dalam proses kegiatan pembelajaran.

Selain itu, masih banyak guru yang kurang sadar akan pentingnya menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Ketika proses pembelajaran berlangsung, guru menargetkan pada pencapaian materi kurikulum dan mementingkan pengafalan konsep daripada pemahaman konsep sehingga kegiatan pembelajaran tersebut didominasi oleh guru tanpa adanya kesempatan siswa untuk berdiskusi dan bertanya. Bahkan ketika guru menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah, siswa hanya mendengarkan dan menulis materi yang telah disampaikan oleh guru.

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pada Pasal 19 ayat 1 mengatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang,

memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kesadaran guru akan pentingnya kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, diharapkan siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan baik. Selain itu dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran jika guru melaksanakan pembelajaran secara menyenangkan maka tidak menutup kemungkinan bahwa siswa akan berpartisipasi aktif, termotivasi dalam belajar dan kreativitasnya dalam belajar dapat berkembang dengan baik.

Maka sangat diperlukan seorang guru yang berkualitas tinggi dengan menggunakan metode dan model pembelajaran yang menarik sehingga dapat terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru dituntut mampu memahami tentang penjelasan ini karena diharapkan guru dapat mengubah *mindset* pembelajaran dari berpusat ada guru (*teacher center*) menjadi berpusat pada siswa sehingga proses kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dalam kurikulum 2013 sekarang ini pembelajaran yang diajarkan di sekolah menggunakan tematik sehingga tidak ada pembatasan dalam setiap pembelajaran. Mengingat konteks pembelajaran yang luas maka dalam pelaksanaan pembelajaran dibutuhkan peran guru yang sangat baik sehingga siswa merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Untuk itu karena guru dalam menyampaikan materi pada proses pembelajarannya dianggap membosankan oleh siswa maka guru harus mampu memiliki kemampuan dan peran yang sesuai.

Untuk menciptakan siswa yang berperan aktif dalam pembelajaran seharusnya pada pelaksanaannya tidak selalu berpusat pada guru melainkan berpusat pada siswa. Namun sangat disayangkan hingga saat ini guru masih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga sangat kecil

kemungkinan kesempatan siswa untuk lebih aktif. Padahal guru harus mampu berpikir inovatif dan kreatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Karena dengan guru memiliki pemikiran yang inovatif dan kreatif dapat menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Siswa pun akan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru. Hal ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM) sehingga pembelajaran yang diajarkan oleh guru lebih berkesan bagi siswa.

KAJIAN TEORI

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru dan siswa untuk memperoleh tujuan tertentu. Menurut Ahmad Susanto (2016: 18) pembelajaran merupakan ringkasan dari belajar dan mengajar. Kata pembelajaran dapat diartikan sebagai proses, aktivitas, cara mengajar sehingga siswa bersedia untuk belajar. Hosnan (2016: 4) mengatakan bahwa pembelajaran adalah aktivitas yang utama. Proses pembelajaran berlangsung secara efektif sangat bergantung pada keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan. Sedangkan menurut Aunurrahman (2016: 34), pembelajaran yaitu usaha untuk memperbaiki masukan seperti siswa yang belum terdidik menjadi siswa yang terdidik, siswa yang belum memiliki pengetahuan menjadi memiliki pengetahuan serta siswa yang belum memiliki tingkah laku baik menjadi memiliki tingkah laku yang baik. Berdasarkan teori pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses terjadinya timbal balik antara guru dan siswa atau sesama siswa untuk memperoleh tujuan tertentu dan mengubah perilaku siswa dari yang belum terdidik menjadi terdidik.

Menurut Hosnan (2016: 10), tujuan pembelajaran umum dan tujuan pembelajaran khusus perlu dirumuskan supaya mencapai tujuan kurikulum program pendidikan. Jika menilik tujuan pembelajaran dari hasil belajar

maka akan ada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Rusman (2017: 88) pelaksanaan pembelajaran merupakan hasil keseluruhan dari beberapa komponen supaya tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal. Adapun ciri-ciri dari pembelajaran yang berkaitan dengan komponen-komponen yaitu tujuan, bahan/materi, strategi, media dan evaluasi pembelajaran. Setiap komponen tersebut membentuk sebuah integritas atau satu kesatuan yang utuh sebagai sebuah sistem. Masing-masing komponen saling berinteraksi secara aktif dan memengaruhi. Misalnya ketika menentukan bahan pembelajaran merujuk pada tujuan yang telah ditentukan, serta dalam menyampaikan materi akan menggunakan strategi yang tepat dan didukung oleh media yang sesuai. Kemudian dalam menentukan evaluasi pembelajaran akan merujuk pada tujuan pembelajaran, bahan yang disediakan media dan strategi yang digunakan, serta komponen lainnya saling bergantung (*interpedensi*) dan saling menerobos (*interpenetrasi*).

Komponen pembelajaran adalah penentu dari keberhasilan proses pembelajaran. Adapun penjelasan mengenai komponen-komponen pembelajaran di atas, yaitu: (1) Tujuan, pendidikan adalah peran utama dalam mengembangkan sumber daya manusia. Maka meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut merupakan tujuan pendidikan. (2) Sumber Belajar, yaitu segala sesuatu yang bisa digunakan untuk memudahkan terjadinya proses belajar pada diri sendiri atau peserta didik. (3) Strategi Pembelajaran, adalah pendekatan yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan kegiatan yang mendukung tercapainya tujuan khusus. (4) Media Pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru supaya dapat menunjang penggunaan metode pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga proses interaksi antara guru dengan siswa menjadi lebih tinggi. (5) Evaluasi Pembelajaran merupakan alat

indikator untuk menilai pencapaian tujuan yang telah ditentukan secara keseluruhan. Evaluasi pembelajaran dapat dikatakan sebagai aktivitas untuk menilai sesuatu secara terencana, sistematis, dan terarah berdasarkan tujuan yang jelas.

Kegiatan kompetensi pembelajaran diarahkan untuk menggali semua potensi peserta didik supaya menguasai kompetensi yang diharapkan. Kegiatan pembelajaran mengembangkan kemampuan untuk mengetahui, memahami, melakukan sesuatu, hidup dalam kebersamaan dan mengaktualisasikan diri. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran perlu (1) berpusat pada peserta didik, (2) mengembangkan kreativitas peserta didik, (3) menciptakan kondisi yang menyenangkan dan menantang, (4) bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetik, serta (5) menyediakan pengalaman belajar.

Mengacu pada kurikulum yang berlaku, perencanaan pembelajaran adalah gambaran dari kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada saat pembelajaran sehingga guru dapat mudah melaksanakan kegiatan pembelajaran. Guru mempersiapkan perencanaan yang mengacu pada kurikulum kemudian dituangkan dalam tujuan pembelajaran, bahan ajar, dan metode pembelajaran yang sesuai dengan siswa. (Syaiful Sagala, 2013: 135).

Menurut Daryanto dan Karim (2017: 205) PAIKEM merupakan singkatan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Suatu pendekatan dengan menggunakan metode, media pembelajaran serta lingkungan yang ditata sedemikian rupa supaya kegiatan pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah menyerap pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan maka dapat diartikan sebagai PAIKEM. Menurut Aswan (2016: 43) mengatakan bahwa PAIKEM ialah suatu pendekatan terbaru yang penggunaannya menggunakan media variatif dan inovatif sehingga proses pembelajaran

mengarah kepada kreativitas guru. Dalam setiap pembelajaran yang menerapkan pendekatan PAIKEM tidak harus sama porsi keempat unsur tersebut, misalnya unsur aktif lebih dominan daripada unsur lainnya, tapi pada saat yang lain mungkin unsur menyenangkan dan kreatif lebih diutamakan. Sedangkan PAIKEM menurut Noor (2010: 13) yaitu pembelajaran aktif berarti guru dalam proses pembelajaran harus membangun suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan pendapat. Pembelajaran inovatif merupakan proses pembelajaran yang memunculkan ide-ide baru yang lebih baik sehingga dapat membangun kreativitas dan mendorong siswa agar berpartisipasi dalam pembelajaran. Pembelajaran kreatif berarti selain guru yang dituntut untuk kreatif dalam variasi metode mengajar dan membuat media pembelajaran, siswa juga diberi kesempatan untuk merancang sesuatu dan menuliskan idenya. Pembelajaran efektif dimaksudkan dasar utama tercapainya suatu kompetensi dalam membuat suatu rancangan pembelajaran. Sedangkan pembelajaran menyenangkan merupakan suasana kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa PAIKEM merupakan pembelajaran yang menggunakan pendekatan dalam menciptakan suasana pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan sehingga dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran siswa dapat mengembangkan kemampuannya dalam berpikir, bertanya berdiskusi, dan menyampaikan idenya.

Beberapa karakteristik yang dimiliki PAIKEM, salah satunya yang dikemukakan oleh Daryanto dan Karim (2017: 207) yaitu berpusat pada peserta didik, belajar yang megarah pada tercapainya kemampuan tertentu, belajar secara berkesinambungan dan tuntas, memberikan pengalaman langsung, pada PAIKEM pemisah mata pembelajaran

tidak begitu jelas, menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, bersifat fleksibel, dan menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Pembelajaran aktif berarti pembelajaran yang memerlukan keaktifan peserta didik dan guru secara fisik, mental, emosional, moral bahkan spiritual. Sedemikian rupa guru harus membuat peserta didik aktif membangun pengetahuannya sendiri seperti bertanya, menyampaikan pendapat, dan melakukan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman langsung (Daryanto dan Karim, 2017: 208).

Inovatif menurut Uno (2012: 11) mengatakan bahwa dalam pembelajaran berarti materi pembelajaran tidak terpaku pada buku namun guru dapat mengimplementasikan hal-hal baru yang relevan dengan materi pembelajaran sehingga guru dan siswa menemukan hal-hal yang baru. Melalui aktivitas ini siswa dapat menemukan caranya sendiri untuk memperdalam materi yang sedang dipelajari.

Menurut Aswan (2016: 46) pembelajaran kreatif yaitu mampu menciptakan siswa lebih aktif, mampu memberikan pendapat dan berargumentasi, menyampaikan masalah atau solusinya serta memperdayakan potensi yang sudah tersedia. Agar seluruh potensi siswa berkembang secara optimal maka guru dituntut mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang beragam. Pembelajaran efektif menurut Noor (2010: 52) dapat dikatakan efektif atau berhasil apabila mencapai kompetensi dasar yang telah diterapkan. Selain itu, siswa mendapat banyaknya pengalaman dan hal baru. Serta guru diharapkan memperoleh pengalaman baru sebagai hasil interaksi dengan siswa.

Istilah menyenangkan dimaksudkan bahwa proses pembelajaran berlangsung dalam suasana menyenangkan dan mengesankan. Apabila suasana pembelajaran menyenangkan dan berkesan maka siswa akan lebih tertarik untuk terlibat secara aktif sehingga tujuan

pembelajaran tercapai maksimal. Selain itu, akan mendorong motivasi siswa untuk semakin aktif dan berprestasi pada kegiatan pembelajaran selanjutnya (Ismail SM, 2008: 47) dalam Aswan (2016: 47).

Dalam PAIKEM adapun prinsip-prinsip yang harus diperhatikan oleh guru diantaranya adalah (1) Mengalami, yaitu siswa harus ikut serta aktif secara fisik, mental dan emosional. Daripada hanya mendengarkan penjelasan, melalui pengalaman langsung pembelajaran akan lebih memberi makna kepada siswa. (2) Komunikasi, yaitu dalam kegiatan pembelajaran harus terwujud komunikasi yang baik antara guru dan siswa. (3) Refleksi, yaitu dalam kegiatan pembelajaran harus diciptakan komunikasi antara guru dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan siswa bahkan siswa dengan lingkungan. Interaksi tersebut disebut sebagai interaksi multi arah. (Masitoh dan Laksmi Dewi, 2009: 265) dalam (Aswan, 2016: 48).

Adapun kelebihan dan kelemahan dalam menggunakan PAIKEM, menurut Daryanto dan Karim (2017: 227) yaitu: kelebihan PAIKEM diantaranya (1) mengalami, berarti siswa terlibat secara aktif baik fisik, mental dan emosional; (2) komunikasi, berarti terjadinya komunikasi antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran; (3) interaksi, berarti adanya interaksi multiarah pada kegiatan pembelajaran; dan (4) refleksi, berarti kegiatan yang memungkinkan siswa memikirkan kembali apa yang telah dipelajari. Guru yang menerapkan PAIKEM dalam pembelajarannya akan memperoleh respon yang berbeda dengan guru yang tidak menggunakan PAIKEM. Dengan menggunakan PAIKEM maka peran siswa menjadi aktif dalam pembelajaran dan pembelajaran PAIKEM sering kali menciptakan kreatifitas yang baru. Selain itu, dalam penyampaian materi pembelajaran guru menggunakan sebuah media dengan harapan siswa tidak merasa jenuh saat proses pembelajaran berlangsung.



Kemudian PAIKEM mempunyai kelemahan diantaranya yaitu (1) membutuhkan dana karena guru sering memakai media untuk menunjang proses pembelajaran; (2) pengembangan RPP berarti guru harus mengembangkan RPP agar terciptanya pembelajaran yang diinginkan serta dibutuhkan ketelitian dalam pengembangan RPP; (3) manajemen kelas dimaksudkan guru harus selalu menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan; dan (4) kurangnya kreatifitas guru dalam pembelajaran PAIKEM mengakibatkan melakukan pembelajaran yang kurang inovatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Metode deskriptif merupakan suatu metode penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada. Kegunaan dari penelitian kualitatif antara lain untuk memahami interaksi sosial dan memahami perasaan orang yang sulit untuk dimengerti (Sugiono, 2014: 16).

Penelitian kualitatif menurut Denzim dan Lincoln dalam Maleong (2010) ialah penelitian yang menjelaskan suatu fenomena dan dilakukan dengan cara melibatkan berbagai metode yang ada dengan menggunakan latar belakang alamiah. Sedangkan menurut Sugiono (2014), metode penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti kondisi subjek yang alamiah dimana peneliti merupakan sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara *triangulasi* (gabungan), analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi.

Populasi yang dijadikan penelitian ini adalah SDN Seroja. Pemilihan lokasi penelitian di SDN Seroja karena (1) berdasarkan pengetahuan peneliti di SDN Seroja belum pernah dilakukan penelitian yang serupa, (2) kemungkinan besar sekolah

tersebut dapat memberikan data dan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti apabila melakukan penelitian di sekolah tersebut dan (3) pada semester sebelumnya, peneliti pernah melakukan kegiatan observasi di sekolah tersebut sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan adaptasi. Sedangkan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* (secukupnya), dimana teknik sampling yang digunakan dengan cara mengambil 6 siswa dari populasi yang ada. Sampel yang diambil adalah kelas II dari SDN Seroja

Research ini difokuskan masalah terlebih dahulu supaya tidak terjadi ekspansi permasalahan yang nantinya tidak sinkron dengan haluan penelitian. Kemudian peneliti membatasi ruang lingkup dengan fokus penelitian Studi Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran PAIKEM pada Siswa Kelas II di SDN Seroja. Untuk mempermudah penulisan penelitian ini hanya dibatasi pada perencanaan pelaksanaan kegiatan pembelajaran PAIKEM, proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran PAIKEM, dan hasil dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran PAIKEM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dimulai sejak bulan September dan berakhir bulan Oktober menghasilkan beberapa informasi terkait Studi Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran PAIKEM Pada Siswa Kelas II di SDN Seroja. Hasil dari penelitian ini diperoleh dengan teknik wawancara semi terstruktur yang mendalam dengan narasumber sebagai bentuk pencarian data dan observasi langsung yang kemudian peneliti analisis.

Hasil ini didapatkan dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang dilakukan di SDN Seroja. Seperti yang diketahui bahwa saat ini masih berlangsungnya pandemi *covid-19* yang mana mengharuskan kegiatan sekolah dilakukan di rumah atau memperbolehkan siswa masuk namun menyesuaikan zona wilayah yang terjangkit *covid-19*. Maka di SDN Seroja khususnya



kelas II menerapkan sistem pembelajaran luring hanya 2 kali seminggu dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan yang berlaku dan di hari berikutnya guru memberikan pembelajaran daring melalui *whatsapp* yang mana guru hanya memberikan pekerjaan rumah.

Penelitian yang dilakukan mengenai beberapa aspek wawancara dan observasi yang telah peneliti rancang sebelumnya meliputi: Perencanaan Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran PAIKEM, Proses Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran PAIKEM, dan Dampak Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran PAIKEM.

Berdasarkan hasil penelitian dan dari aspek-aspek tersebut dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Perencanaan pelaksanaan kegiatan pembelajaran PAIKEM pada siswa kelas II di SDN Seroja sudah dilakukan cukup baik karena karena narasumber menyiapkan perencanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku. (2) Proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran PAIKEM pada siswa kelas II di SDN Seroja dinilai sudah cukup baik karena dalam pelaksanaannya guru mampu menjelaskan materi pembelajaran dengan jelas, mampu menggunakan media pembelajaran walaupun media pembelajaran yang digunakan menurut peneliti masih kurang layak/kurang menarik, serta adanya siswa yang antusias dalam kegiatan pembelajaran. (3) Dampak pelaksanaan kegiatan pembelajaran PAIKEM pada siswa kelas II di SDN Seroja, peneliti beranggapan hasil pembelajaran PAIKEM berdampak pada guru sehingga guru menjadi lebih kreatif dalam pembelajaran serta berdampak pada siswa karena didukung dengan adanya siswa yang mendapatkan nilai memuaskan dan mendapat peringkat di kelas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran PAIKEM pada masa covid 19 ini lebih menekankan pembelajaran yang lebih kreatif dari guru sehingga mampu

memberikan pembelajaran yang bermakna. Saran bagi guru harus mempersiapkan perangkat dan media yang ,mudah untuk dipahami oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aswan. (2016). *Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Aunurrahman. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto dan Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hosnan, M. (2016). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Moleong, L. J. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Noor, M. (2010). *Pembelajaran Aktif Inofatif Kreatif Menyenangkan Gembira dan Berrobot (PAIKEM GEMBROT)*. Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan.
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 ayat 1.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sagala, S. (2013). *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.