

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1. Implementasi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan (PAIKEM)

2.1.1 Implementasi

Pengertian Implementasi menurut beberapa ahli, penjelasannya sebagai berikut:

Menurut (Usman, 2002, h. 170) Implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan. Sedangkan pendapat lain juga diungkapkan oleh (Setiawan, 2004, h.39) bahwa Implementasi juga merupakan perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya serta memerlukan jaringan pelaksana, birokrasi yang efektif.

Secara etimologis Implementasi menurut kamus webster dalam (Wahab, 2004, h. 64) bahwa konsep Implementasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *to implement*. Dalam kamus besar webster, *to implement* (mengimplementasikan) berarti *to provide the means for carrying out* (menyediakan sarana untuk melaksanakan sesuatu), dan *to give practical effect to* (untuk menimbulkan dampak terhadap sesuatu).

Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, Implementasi adalah suatu kegiatan atau tindakan yang terencana yang dibuat secara terperinci untuk mencapai suatu tujuan. Oleh karena itu implementasi mulai dilakukan apabila seluruh perencanaan sudah dianggap sempurna.

2.1.2 Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM)

.Menurut (Hartono, 2013, h.135) menyatakan bahwa, PAIKEM merupakan pendekatan pembelajaran yang dilakukan dalam kaitanya dengan metode, media dan pengelolaan lingkungan menjadikan proses PAIKEM juga merupakan model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk memperdalam keterampilan, sikap, dan pemahamannya tentang berbagai kegiatan pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan, dan efektif. Sedangkan menurut Mulyasa dalam (Huda, 2022, h. 143) bahwa PAIKEM berasal dari konsep bahwa pembelajaran harus berpusat pada siswa (*student center learning*) dan pembelajaran harus bersifat menyenangkan (*learning is fun*), agar siswa termotifasi untuk terus belajar sendiri tanpa diperintah dan juga tidak merasa terbebani atau takut.

Menurut (Adnan, 2017, h.139) PAIKEM adalah sebuah model pembelajaran yang memungkinkan siswa mengerjakan kegiatan yang beragam yang mengembangkan keterampilan dan pemahaman dengan penekanan kepada belajar sambil bekerja, sementara guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar termasuk pemanfaatan lingkungan supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa PAIKEM adalah sebuah model pembelajaran yang memungkinkan siswa mengerjakan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan keterampilan, sikap, dan pemahaman sebagai sumber dan alat bantu belajar termasuk pemanfaatan lingkungan supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan efektif.

Pengertian PAIKEM secara bahasa dan istilah dijelaskan secara singkat, merupakan pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Berikut diuraikan lebih lanjut satu persatu tentang PAIKEM

2.1.2.1. Pembelajaran aktif (*active learning*)

Belajar Aktif merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi pembelajaran yang *komprensif*. Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat siswa aktif sejak awal melalui aktivitas-aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berpikir tentang materi pembelajaran (Fathul Maujud, 2022, h. 87). Sedangkan pendapat lain juga diungkapkan oleh Asmani Pembelajaran aktif berarti guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa agar siswa aktif bertanya, membangun gagasan, dan melakukan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman langsung sehingga belajar merupakan proses aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri. Siswa aktif artinya siswa yang bekerja keras untuk mengambil tanggung jawab dalam proses pembelajarannya. (Asmani, 2011, h. 66)

Menurut Hisyam Zaini dkk, dalam (Huda, 2022) menyatakan bahwa Pembelajaran aktif adalah proses belajar dimana siswa mendapat kesempatan untuk lebih banyak melakukan kreativitas belajar. Dengan ini siswa secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok materi pelajaran dan memecahkan persoalan. Atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari kedalam satu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan beberapa pendapat sebelumnya dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran aktif terjadi dialog antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, atau siswa dengan sumber pembelajaran yang lainya. guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar berkelompok saat sehingga mampu menciptakan suasana yang beragam di kelas agar siswa aktif bertanya dan berani berpendapat.

2.1.2.2. Pembelajaran inovatif (*Inovative Learning*)

Kata “inovatif” berasal dari kata sifat bahasa inggrisnya *innovative* kata ini berakar dari kata kerja *toinnovate* yang mempunyai arti menemukan sesuatu yang baru. Oleh karena itu pembelajaran inovatif dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dirancang oleh guru, bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan sendiri dalam rangka proses perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. (Slameto, 2011, h.2)

Menurut (Aswan, 2016, h. 46) Inovatif adalah pembelajaran yang mengembangkan kemampuan siswa untuk melahirkan pemikiran atau ide-ide sendiri yang biasanya dapat muncul dari situasi pembelajaran kondusif dan bebas dari perasaan tertekan, takut atau cemas. Inovatif berarti memiliki kecenderungan pembaruan dalam arti perbaikan dan pengembangan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut (Hajeniati, 2020, h.2) Pembelajaran Inovatif merupakan pembelajaran yang dirancang oleh guru, yang sifatnya baru, tidak seperti yang biasanya dilakukan, dan bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam membangun

pengetahuan sendiri dalam rangka proses perubahan perilaku ke arah yang lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat sebelumnya maka dapat disimpulkan yang dimaksud dengan Pembelajaran Inovatif apabila saat proses pembelajaran berlangsung siswa mampu memunculkan ide-idenya sendiri sehingga mampu mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah sehingga mampu meningkatkan daya pikirnya

2.1.2.4. Pembelajaran Kreatif (*Creative Learning*)

Pembelajaran Kreatif berarti memiliki daya cipta atau kemampuan untuk mencipta. Istilah kreatif memiliki makna bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses pengembangan kreativitas siswa karena pada dasarnya setiap individu memiliki imajinatif dan rasa ingin tahu yang tidak pernah berhenti, dengan demikian guru dituntut mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang beragam sehingga seluruh potensi dan daya imajinatif siswa berkembang secara maksimal. (Aswan, 2016, h. 46)

Pembelajaran Kreatif mengharuskan guru mampu merangsang siswa memunculkan kreatifitas, baik dalam konteks kreatif berpikir maupun dalam konteks kreatif melakukan sesuatu. kreatif dalam berpikir merupakan kemampuan imajinatif namun rasional. Berpikir kreatif selalu berawal dari berpikir kritis yakni menemukan dan melahirkan sesuatu yang sebelumnya tidak ada atau memperbaiki sesuatu yang sebelumnya tidak baik. (Pentury, 2017, h. 267)

Menurut Lin dalam (Fitriyani dkk, 2021, h. 102) menjelaskan bahwa pembelajaran kreatif mengharuskan guru agar dapat memotivasi siswa untuk memunculkan kreativitas selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode dan strategi yang variatif misalnya kerja kelompok, pemecahan masalah dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat sebelumnya dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran kreatif ketika proses pembelajaran berlangsung guru mampu menciptakan suasana yang beragam dan tidak monoton, misalnya saja guru mampu membuat alat peraga atau media pembelajaran yang sederhana, kemudian memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran sehingga membantu pemahaman siswa dalam berlangsungnya proses pembelajaran di kelas.

2.1.2.5. Pembelajaran Efektif (*Effective Learning*)

Menurut Mulyasadalama (Fakhrurrazi, 2018, h.86-87) bahwa efektif adalah perubahan yang membawa pengaruh, makna dan manfaat tertentu. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan sifatnya yang menekankan pada pemberdayaan siswa secara aktif. Pembelajaran yang menekankan pada penguasaan pengetahuan tentang apa yang dikerjakan, tetapi lebih menekankan pada internalisasi tentang apa yang dikerjakan sehingga tertanam dan berfungsi sebagai muatan nurani dan hayati serta dipraktikkan dalam kehidupan oleh siswa.

Menurut M Sobri Sutikno dalam (Junaedi, 2019, h.20) menyatakan bahwa pembelajaran efektif adalah suatu pembelajaran

yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan. Proses pembelajaran yang efektif adalah pengajaran yang mampu melahirkan proses belajar yang berkualitas, yaitu proses belajar yang melibatkan partisipasi dan penghayatan siswa secara intensif. Sedangkan pendapat lain yang diungkapkan oleh (Yusuf, 2018, h. 14) efektif adalah perubahan yang membawa pengaruh, makna dan manfaat tertentu. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan sifatnya yang menekankan pada pemberdayaan siswa secara aktif. Pembelajaran menekankan pada penguasaan pengetahuan tentang apa yang dikerjakan, sehingga tertanam dan berfungsi sebagai muatan nurani dan hayati serta dipraktekkan dalam kehidupan oleh siswa.

Berdasarkan pendapat sebelumnya dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Efektif apabila pada saat proses pembelajaran berlangsung guru mampu mewujudkan ketercapaian tujuan pembelajaran sedangkan siswa mampu menguasai kompetensi dasar yang telah ditetapkan atau diajarkan

2.1.2.6. Pembelajaran Menyenangkan (*Joyful Learning*)

Pembelajaran yang menyenangkan artinya pembelajaran yang dapat menciptakan suasana yang menggembirakan, sehingga tercipta suasana yang kondusif. Pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*) merupakan suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat sebuah kohesi yang kuat antara guru dan siswa,

tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan, guru menciptakan suasana yang demokratis. (Krisna, 2020, h.873)

Menurut Masitoh & Laksmi Dewi dalam (Aswan, 2016, h. 47) menyatakan bahwa, Pembelajaran yang menyenangkan merupakan pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan dan yang paling utama tidak membosankan bagi siswa. Suasana seperti itu akan membuat siswa bisa lebih terfokus pada kegiatan pembelajaran dikelas, sehingga curah perhatiannya akan lebih tinggi dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Pembelajaran *joyful learning* berarti suatu kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Untuk membangkitkan minat dan semangat, memacu kreativitas siswa yang dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan. Akan menarik minat siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah. (Sufiani & Marzuki, 2021, h. 125).

Berdasarkan pendapat sebelumnya dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Menyenangkan yang dimaksud, siswa sebagai subjek dalam belajar tidak merasa takut, tertekan, tetapi sebaliknya siswa tersebut ketika proses pembelajaran didalam kelas siswa terus mendapatkan energi dan bangkit semangatnya untuk terus belajar.

2.1.3. Karakteristik Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM)

Sembilan hal lain karakteristik pelaksanaan strategi pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan PAIKEM menurut Jauhar dalam (Repelita, 2021, h.1811) yaitu:

1. *Student centered* yakni pembelajaran berpusat kepada peserta didik bukan kepada guru.
2. Peran guru hanya sebagai fasilitator.
3. Peserta didik belajar dengan aktif, baik secara individu maupun kelompok.
4. Siswa mampu membuat karyanya sendiri. Sehingga tidak hanya mengutip dari guru.
5. Pembelajaran terlaksana dengan menyenangkan (*joyfull learning*).
6. Pembelajaran berorientasi pada tercapainya kemampuan tertentu (*competency based learning*).
7. Pembelajaran terlaksana dengan tuntas (*mastery learning*).
8. Pembelajaran terlaksana dengan bekesinambungan (*continuous learning*).
9. Pembelajaran terlaksana sesuai masalah dalam kehidupan peserta didik (pembelajaran kontekstual).

Menurut (Daryanti & Tasrial, 2012, h. 113) Karakteristik menjadikan pembelajaran lebih berciri. Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan memiliki karakteristik berbasis kompetensi yaitu:

1. Sumber belajar beragam dan tidak bepacu kepada satu buku pegangan saja, baik guru maupun siswa
2. Desain pembelajaran dirancang sesuai sumber belajar yang beragam
3. Reward berupa pajangan hasil kegiatan bagi siswa yang mendapatkan hasil evaluasi terbaik
4. Kegiatan belajr mengajar aktif dan inovatif
5. Siswa mengembangkan kreativitasnya dengan maksimal baik secara individu maupun kelompok.
6. Siswa tampak senag dan antusias dalam melaksanakan kegiatan yang beraneka ragam.

Menurut Uno (2012), karakteristik pembelajran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan antara lain yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran berpusat pada siswa.
2. Pembelajaran terkait dengan kehidupan nyata.
3. Pembelajaran mendorong anak untuk berpikir tingkat tinggi.

4. Pembelajaran melayani gaya belajar anak yang berbeda-beda.
5. Pembelajaran mendorong anak untuk berinteraksi multiarah (siswa-guru).
6. Pembelajaran menggunakan lingkungan sebagai media atau sumber belajar.
7. Pembelajaran berpusat pada anak.
8. Penataan lingkungan belajar memudahkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar.
9. Guru memantau proses belajar siswa.
10. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja anak.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa karakteristik PAIKEM adalah sebuah model pembelajaran yang memungkinkan siswa mengerjakan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan keterampilan, sikap, dan pemahaman sebagai sumber dan alat bantu belajar termasuk pemanfaatan lingkungan supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan efektif.

2.1.4. Prinsip-Prinsip dan Indikator Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM)

2.1.4.1. Berikut ini prinsip-prinsip pembelajaran PAIKEM dikemukakan oleh (Jais, 2019, h.117) antara lain sebagai berikut:

1. Mengalami

Siswa terlibat secara aktif baik fisik, mental maupun emosional. Melalui pengalaman langsung pembelajaran akan lebih memberi makna kepada siswa dari pada hanya mendengarkan. Misalnya pada mata pelajaran agama Islam supaya siswa dapat mengetahui tentang bagaimana tata cara berwudhu dengan benar maka guru memberikan kesempatan kepada siswanya untuk mempraktekannya tata cara berwudhu.

2. Komunikasi

Kegiatan pembelajaran memungkinkan terjadinya komunikasi antara guru dan siswa. Proses komunikasi yang baik adalah proses komunikasi dimana antara unsur komunikator dan komunikasi terdapat satu arah yang sama.

3. Interaksi

Kegiatan pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi multi arah. Interaksi multi arah yang diharapkan terjadi adalah interaksi transaksional, dimana siswa dengan siswa, bahkan siswa dengan lingkungan sekitar memiliki kesiapan yang cukup baik.

4. Refleksi

Kegiatan pembelajaran memungkinkan siswa memikirkan kembali apa yang telah dilakukan. Proses refleksi sangat perlu dilakukan untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian proses pembelajaran. Kegiatan refleksi ini dilakukan secara bersama antara guru dengan siswa.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran PAIKEM memiliki 4 komponen utama yang wajib ialah, mengalami, komunikasi, interaktif, dan refleksi. Antara lain: Mengalami, peserta didik terlibat secara aktif baik fisik, mental, maupun emosional. Komunikasi, kegiatan pembelajaran memungkinkan terjadinya komunikasi antara guru dan siswa. Interaksi, kegiatan pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi multi arah. Refleksi, kegiatan pembelajaran memungkinkan peserta didik memikirkan kembali apa yang telah dilakukan.

2.1.4.2. Indikator-indikator dalam kegiatan pembelajaran PAIKEM dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel I : Indikator-Indikator PAIKEM

INDIKATOR PROSES	PENJELASAN	METODE
1. Pekerjaan siswa (diungkapkan dengan bahasan/kata-kata peserta didik sendiri)	PAIKEM sangat mengutamakan agar siswa mampu berpikir, berkata-kata, dan mengungkapkan sendiri	Guru membimbing siswa dan memajang hasil karyanya agar dapat saling belajar
2. Kegiatan siswa (siswa banyak diberi kesempatan untuk mengalami dan melakukan sendiri)	Bila siswa mengalami atau mengerjakan sendiri, mereka belajar meneliti tentang apa saja	Guru interaktif dengan hasil pekerjaan siswa untuk meningkatkan motivasi
3. Ruangan kelas (penuh dengan pajangan hasil karya siswa dan alat)	Banyak yang dapat dipajang dikelas dan dari pajangan hasil itu siswa	Pengamatan ruangan kelas dan dilihat apa saja yang dibutuhkan

peraga sederhana buatan guru dan siswa)	saling belajar. Alat peraga yang serig dipergunakan diletakan strategis.	untuk dipajang, dimana, dan bagaimana memajangnya
4. Penataan meja kursi (meja kursi tempat belajar siswa dapat diatur secara fleksibel)	Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan berbagai cara/metode/teknik misalnya melalui krja kelompok, diskusi, atau aktivitas siswa secara individual	Diskusi, kerja kelompok, kerja mandiri, pendekatan individual guru kepada siswa yang prestasinya kurang baik, dan sebagainya
5. Suasana bebas (siswa memiliki dukungan suasana bebas untuk menyampaikan atau mengungkapkan pendapat)	Siswa dilatih untuk mengungkapkan pendapat secara bebas, baik dalam diskusi, tulisan maupun kegiatan lain.	Guru dan sesama siswa mendengarkan dan menghargai pendapat siswa lain, diskusi dan kerja individual
6. Umpan balik guru. (guru memberi tugas yang bervariasi dan secara langsung memberi umpan balik agar siswa segera memperbaiki kesalahan.)	Guru memberikan tugas yang mendorong siswa bereksplorasi; dan guru memberikan bimbingan individual ataupun kelompok dalam hal penyelesaian masalah.	Penugasan individual atau kelompok; bimbingan langsung; dan penyelesaian masalah.
7. Sudut baca. (sudut kelas sangat baik bila diciptakan sebagai sudut baca untuk siswa)	Sudut baca diruang kelas akan mendorong siswa gemar membaca. Siswa didekatkan dengan buku-buku dsb.	Observasi kelas, diskusi dan pendekatan terhadap orang tua
8. Lingkungan sekitar. (lingkungan sekitar sekolah dijadikan media pembelajaran)	Sawah, lapangan, pohon, sungai, kantor pos, puskesmas dll dioptimalkan pemanfaatannya untuk pembelajaran	Observasi lapangan, eksplorasi, diskusi kelompok, tugas individual dll.

Tabel 1: (Aswan, 2016 h. 49-50)

2.1.5. Pelaksanaan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan

Pelaksanaan Pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM) yaitu guru, siswa, antara lain:

2.1.5.1. Guru

Pelaksanaan PAIKEM yang diterapkan oleh guru berdasarkan masing-masing komponennya yaitu, Pembelajaran *Aktif* siswa tidak hanya berperan sebagai pendengar saja. Tetapi guru selalu memberi kesempatan untuk menyampaikan gagasannya. Pembelajaran *Kreatif*, pembelajaran dikelas tidak selalu menggunakan model-model pembelajaran konvensional. Guru dituntut untuk berinovasi dengan menggunakan model-model serta media pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran *Inovatif*, berkaitan dengan pengembangan daya imajinatif dan kreatifitas siswa. Guru mengkomodir siswa untuk mengungkapkan isi pikirannya atau menuangkan ide-idenya. Pembelajaran *Efektif*, walaupun kegiatan pembelajaran sudah menjadi aktif dan menyenangkan tujuan utama pembelajaran tidak boleh dilupakan sama sekali. Guru mampu mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pembelajaran *Menyenangkan* pembelajaran didalam kelas harus diupayakan sedemikian rupa agar terasa menggairahkan dan menantang murid untuk belajar. Guru tidak membuat siswa takut salah, takut ditertawakan tetapi diselingi dengan bermain atau kegiatan yang membuat siswa merasa senang. (Laksmi dewi, 2014)

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa pelaksanaan PAIKEM yang diterapkan oleh guru. Guru disini bertugas sebagai motivator dan fasilitator, setiap kegiatan yang dilakukan siswa selalu dipantau dan kesulitan yang dihadapi siswa selalu memberi solusi. Guru memiliki kewenangan dan bertanggung jawab dalam mengatur pembelajaran.

2.1.5.2. Siswa

Pelaksanaan PAIKEM yang harus dilakukan oleh siswa berdasarkan masing-masing komponennya yaitu, pembelajaran *Aktif*, siswa aktif membangun konsep bertanya, bekerja, terlibat dan berpartisipasi, menemukan dan memecahkan masalah, mengemukakan gagasan dan mempertanyakan gagasan. Pembelajaran *Inovatif*, siswa inovatif menemukan cara untuk memperdalam materi, dan menemukan temuan baru dalam proses pembelajaran, baik dalam memahami pembelajaran maupun dalam memecahkan masalah saat

pembelajaran. Pembelajaran *Kreatif*, siswa kreatif membuat/merancang sesuatu, menulis/ mengarang, melukis, atau lainnya yang membuat anak kreatif. Pembelajaran *Efektif*. Siswa dibiasakan menggunakan waktu sebaik-baiknya dan memanfaatkan alat peragayang ada sehingga pembelajaran menjadi efektif dan juga mampu mencapai kompetensi dasar yang diharapkan. Pembelajaran *Menyenangkan*, siswa senang karena kegiatan belajar menarik, menantang dan meningkatkan motivasi, mendapat pengalaman secara langsung, kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah semakin meningkat, tidak membuat siswa takut. (Asmani, 2011).

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa pelaksanaan paikem pada siswa merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Siswa dituntut untuk mandiri dan berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

2.1.6. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Aktif, Inovatif Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM)

Menurut (Jauhar, 2011, h. 151) ada beberapa kelebihan dan kelemahan pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan (PAIKEM) antara lain:

- 1) Kelebihan PAIKEM
 1. Siswa lebih aktif, aktif disini dapat menunjukkan bahwa meningkatnya motivasi belajar siswa
 2. Menciptakan suasana yang diinginkan oleh siswa, PAIKEM salah satu strategi yang dapat menciptakan suasana yang mendukung berjalanya proses pembelajaran. Ditambah lagi pada PAIKEM sendiri terdapat banya model pembelajaran yang tentunya guru dapat memilih sesuai dengan keperluan.
 3. Tujuan pembelajaran lebih tersampaikan dengan baik, PAIKEM sangat membantu bagi guru mengefisienkan waktu yang ada. Sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirancang akan tersampaikan dengan baik.
 4. Proses belajar mengajar menjadi proses menyenangkan (*learning is fun*) dan bermakna (*meaning full*).
 5. Siswa belajar bekerja sama dan mendorong membuat karya yang kreatif.
 6. Melatih siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir.

2) Kekurangan PAIKEM

1. Lebih banyak membutuhkan dana (seperti guru memerlukan bantuan media).
2. Adanya tuntutan guru untuk bisa berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (namun ketika guru berhasil dalam mengajar maka akan ada kesenjangan maupun kepuasan tersendiri).
3. Guru akan bekerja lebih ekstra terutama dalam pengembangan RPP.
4. Membutuhkan waktu yang banyak, dan persiapan yang matang.
5. Siswa akan menghabiskan lebih banyak waktu untuk belajar dan mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan kurikulumnya.
6. Tidak semua guru dapat melakukannya, karena memerlukan keterampilan khusus.

Pendapat lain juga diungkapkan oleh (Ahmadi dan Amri, 2011) ada beberapa kelebihan dan kelemahan pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan (PAIKEM) antara lain:

1) Kelebihan PAIKEM

1. PAIKEM merupakan pembelajaran yang mengembangkan kecakapan hidup
2. Dalam PAIKEM siswa belajar bekerja sama
3. PAIKEM mendorong siswa kreatif
4. PAIKEM mendorong siswa untuk terus maju mencapai sukses
5. PAIKEM menghargai potensi semua siswa
6. Program untuk meningkatkan PAIKEM disekolah harus ditingkatkan kuantitas dan kualitasnya
7. siswa akan lebih termotivasi untuk belajar karena adanya variasi dalam proses pembelajaran
8. siswa dapat lebih mengembangkan dirinya
9. siswa tidak jenuh dengan pembelajaran di kelas
10. siswa dapat memecahkan permasalahan dengan memanfaatkan lingkungan sekitarnya.

2) Kekurangan PAIKEM

1. Perbedaan individual siswa belum diperhatikan termasuk lakilaki/perempuan, pintar/kurang pintar, social ekonomi tinggi/rendah
2. Pengelompokan siswa masih dari segi pengaturan tempat duduk, kegiatan yang dilakukan siswa sering kali belum mencerminkan belajar kooperatif yang benar
3. Guru belum memperoleh kesempatan menyaksikan pembelajaran PAIKEM yang baik
4. Pajangan sering menampilkan hasil kerja siswa yang cenderung seragam
5. Pembelajaran masih sering berupa pengisian lembar kerja siswa (LKPD) yang sebagian besar pertanyaanya bersifat tertutup

6. Guru harus menyiapkan pembelajaran yang lebih dari sekedar ceramah, maka dibutuhkan alat dan bahan yang lebih pula untuk melaksanakan pembelajaran tersebut
7. Guru harus bisa mengcover semua kebutuhan siswa baik dari segi mental maupun fisik
8. Sarana dan prasarana harus memadai, sehingga sekolah-sekolah yang berada di daerah sulit untuk mengembangkan PAIKEM.

Pendapat lain juga diungkapkan oleh(Sopiyah & Lalan. 2023) ada beberapa kelebihan dan kelemahan pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan (PAIKEM) antara lain:

1) Kelebihan PAIKEM

1. Adanya kerjasama antara guru dengan kepala madrasah, guru dengan guru, dan guru dengan peserta didik.
2. Motivasi belajar peserta didik yang dapat dijadikan penggerak dalam kegiatan belajar.
3. Kreativitas guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan inovasi yang tepat.
4. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan belajar yang berjalan dengan cukup efektif.

2) Kekurangan PAIKEM

1. Kurang memadainya sarana dan prasarana
2. Alokasi waktu yang singkat karena banyaknya mata pelajaran
3. Membutuhkan persiapan yang matang.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa kelebihan dan kelemahan pembelajaran PAIKEM. Kelebihan adalah Suatu proses perbaikan tentunya tidak selamanya mudah untuk dilaksanakan, pastinya ada faktor-faktor yang mendukung dan yang menghambat. Begitu juga dengan pelaksanaan Model Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM), ada kelebihan dan juga kekurangannya. Akan tetapi itu semua haruslah dijadikan sebagai bahan evaluasi dan berfikir untuk pemecahan masalah agar pelaksanaan selanjutnya dapat berjalan dengan optimal. Adapun kelemahan adalah Dalam pembelajaran Model PAIKEM, seorang guru mau tidak mau harus berperan aktif, proaktif dan kreatif untuk mencari dan merancang

media/bahan ajar alternatif yang mudah dan sederhana. Ketika seorang guru tidak memiliki kemampuan untuk manajemen dan menguasai hal-hal yang harus ada untuk melakukan model pembelajaran PAIKEM. guru membutuhkan pengetahuan khusus dalam memilih topik dan juga membutuhkan banyak sumber belajar.

2.1.7. Faktor Pendukung dan Penghambat Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM)

Faktor-faktor strategi pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM) sebagai berikut:

1) Faktor Pendukung adalah segala sesuatu yang dapat mendorong atau mempengaruhi peserta didik dalam meningkatkan pembelajaran menjadi jauh lebih baik. Diantara faktor pendukung sebagai berikut:

1. Tenaga pendidik/sumber daya manusia

Sumber daya manusia dalam pendidikan yaitu guru dan pegawai. Guru profesional adalah guru yang melaksanakan proses pembelajaran (Syah, 2008. h. 133).Guru perlu memperluas pengetahuan dan keterampilannya untuk mempelajari model, strategi, dan metode pembelajaran yang akan membuat siswa tidak bosan. Baik kualitas maupun kuantitas pembelajaran yang dilakukan penting karena peran guru menjadi faktor utama keberhasilan pembelajaran(Baharuddin, 2010, h. 231)

2. Kesiapan siswa dalam menerima pelajaran.

Menurut Djarmah dalam (Reski, 2019 h.33) kesiapan siswa dalam belajar dan menerima pelajaran mencakup tiga aspek yaitu kesiapan fisik, kesiapan mental, kesiapan emosional. Sedangkan menurut pendapat Minarti (2016) Berhasilnya suatu pembelajaran dengan menggunakan strategi PAIKEM adalah kesiapan siswa itu sendiri dalam mengikuti pembelajaran. Jika siswa sudah tidak tertarik, merasa letih, maka proses pembelajaran tidak akan efektif.

3. Sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana pendidikan juga sering disebut dengan fasilitas atau perlengkapan sekolah. Sarana pendidikan yaitu perlengkapan yang secara langsung dipergunakan untuk proses pendidikan, seperti meja, kursi, kelas, dan media pembelajaran.Sedangkan prasarana pendidikan adalah fasilitas yang secara tidak langsung menunjang jalannya proses pendidikan, seperti halaman kebun dan taman.(Minarti, 2016, h.251). selain itu sarana dan prasarana pendidikan adalah semua benda bergerak dan tidak bergerak yang dibutuhkan untuk

menunjang penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar, baik secara langsung maupun tidak langsung (Rohiat, 2010, h.26)

4. Motivasi

Motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek itu dapat tercapai. (Widiasworo, 2015, h. 15-16). Sedangkan Menurut Michel J. Jucios berpendapat bahwa motivasi sebagai kegiatan memberikan dorongan kepada seseorang atau diri sendiri untuk mengambil suatu tindakan yang dikehendaki. dalam (Widayat, 2015, h.3)

2) Faktor Penghambat adalah semua hal yang sifatnya menghambat atau bahkan menghalangi dan menahan terjadinya sesuatu diantara faktor penghambat sebagai berikut:

1. Kurang maksimalnya penerapan strategi PAIKEM. Menerapkan strategi pembelajaran tidak sepenuhnya dapat menyebabkan kurang optimalnya hasil belajar. Jadi pelaksanaan PAIKEM tidak hanya mempertimbangkan aspek menyenangkan saja kemudian aspek-aspek lainnya diabaikan seperti aspek efektif saat belajar.
2. Faktor pasifnya siswa sehingga pembelajaran dengan strategi PAIKEM menjadi kurang bermakna. Dengan demikian mentalitas siswa yang aktif, kritis, analitis dan responsif dibutuhkan.
3. Waktu yang dibutuhkan cukup lama. Menerapkan strategi PAIKEM tidak hanya membutuhkan satu metode, tetapi banyak metode yang berbeda yang dapat memakan waktu cukup lama dalam setiap kegiatan (Rusdi, 2018, h.18-20)

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa faktor pendukung dari pembelajaran PAIKEM ialah segala sesuatu yang dapat mendorong siswa dalam meningkatkan pembelajaran jadi lebih baik kemudian kesiapan siswa dalam menerima pelajaran, sarana&prasarana, dan motivasi faktor tersebut sifatnya melancarkan dan mempercepat proses pembelajaran. Sedangkan faktor penghambat dari pembelajaran PAIKEM ialah seperti, kurang maksimalnya penerapan strategi PAIKEM, pasifnya siswa dan membutuhkan waktu yang cukup lama. Faktor tersebut sifatnya menghalangi dan menahan terjadinya sesuatu.

2.1.8. Macam-macam pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM)

Menurut Suprijono dalam bukunya yang berjudul kooperatif learning menyebutkan strategi-strategi pembelajaran dalam PAIKEM, diantaranya:

Pertama, strategi pembelajaran Kooperatif terdiri dari *Jigsaw*, *ThinkPair Share*, *Numbered Heads Together*, *Group Investigation*, *Two StayTwo Stray*, *Make a Match*, *Listening Team*, *Inside Outside Circle*, *BambooDancing*, *Point Counter Point*, *ThePowerOf Two*, *Listening Team*. Sedangkan strategi pendukung Pengembangan Pembelajaran Kooperatif terdiri dari *reading aloud*, *Guided Note Taking*, *Snowball Drilling*, *Concept Mapping*, *Giving Question and Getting Answer*, *Question Student Have*, *Talking Stick*, *Everyis Teacher Here*, *Tebak Pelajaran*.

Kedua, strategi pembelajaran Aktif terdiri dari *Learning Starts With A Question*, *Plantet Question*, *Team Quiz*, *Modeling the Way*, *Silent Demonstration*, *Practice Rehearsal Pairs*, *Reflektif*, *Bermain Jawaban*, *Group Resume*, *Index Card Match*, *Guided Teaching*, *The Learning Cell*, *Learning Contracts*, *Learning Journals*, *Examples Non Examples*, *Pictureand Picture*, *Cooperative Script*, *Artikulasi*, *Snowball Throwing*, *StudentFacilitator and Explaining*, *Course Review Horey*, *Demostration*, *Explicit Instruction*, *Cooperative Integrated Readingand Composition*, *TebakKata*, *Concept Sentence*, *Complete Sentence*, *Time Token Arends*, *StudentTeams Achievement Divisions*, (Suprojonono, 2012, hal.89).

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa guru mempunyai peran penting terhadap terciptanya pembelajaran berbasis PAIKEM yang mana guru menjadi penentu dalam mengemas pembelajaran karena strategi PAIKEM membutuhkan guru yang mampu membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan namun juga efektif.

2.2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

2.2.1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam adalah sebagai suatu proses penyiapan untuk mengisi peranan, memindahkan pengetahuan, dan nilai-nilai islam yang diselaraskan dengan fungsi manusia untuk beramal di dunia dan memetik hasilnya di akhirat. Kemudian Pengertian pendidikan dengan keseluruhan totalitasnya dalam konteks Islam inheren dengan konotasi istilah “*tarbiyah ta’um dan ta’dib*” yang harus dipahami secara bersama-sama. Ketiga istilah ini mengandung makna yang mendalam menyangkut manusia dan masyarakat serta ,lingkungan yang dalam hubungan dengan Tuhan saling berkaitan satu sama lain.(Bakhtiar, 2013, h.173)

Menurut Oemar Hamalik dalam (Santoso, 2022, h.285) menyatakan bahwa, pengertian pendidikan agama Islam adalah usaha sadar terencana yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk menyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sedangkan menurut Menurut Zakiyah Drajat dalam (Santoso, 2022, h.286)

menyatakan bahwa, ilmu pengetahuan pendidikan agama Islam adalah bimbingan dan usaha yang diusahakan orang tua terhadap anak didik agar dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa pendidikan agama Islam usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik sebagai upaya bimbingan atau pengajaran, pembinaan pengetahuan nilai-nilai Islam kepada siswa agar dapat memahami ajaran agama Islam serta menjadikan sebagai pandangan hidup untuk beramal di dunia dan memetik hasilnya di akhirat.

2.2.2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pendidikan agama Islam di sekolah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman siswa tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketaqwaanya, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. (Majid, 2012, h.16)

Menurut Athiyyah al-Abrasyi dalam (Ibrahim, 2013, h. 147) menyatakan bahwa tujuan pendidikan Islam bukan sebatas mengisi pikiran siswa dengan ilmu pengetahuan dan materi pelajaran saja akan tetapi membersihkan jiwanya yang harus diisi dengan akhlak dan nilai-nilai baik dan dikondisikan supaya bisa menjalani hidup dengan baik. Sedangkan Menurut Munzir Hitami dalam (Frimayanti, 2017, h. 240) bahwa tujuan pendidikan agama islam haruslah sesuai dengan nilai-nilai ajaran pendidikan agama Islam haruslah mencakup 3 hal yaitu: bersifat

teleologik yakni kembali kepada Tuhan, bersifat aspiratif kebahagiaan dunia sampai akhirat, bersifat direktif yaitu menjadi makhluk pengapdi kepada Tuhan.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran pendidikan pendidikan agama Islam agar siswa dapat menjadi manusia yang berakhlak, kemudian bersifat teleologi, aspiratif, direktif dan bisa menumbuh kembangkan aqidahnya melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, pengahayatan, serta pengalaman siswa tentang agama Islam sehingga menjadi muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaanya kepada Allah SWT.

2.2.3. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam mempunyai beberapa fungsi untuk sekolah/madrasah menurut (Majid, 2012, h. 15-16) sebagai berikut:

1. Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketaqwaan siswa kepada Allah SWT. yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Sekolah berfungsi untuk menumbuh kembangkan lebih lanjut dalam diri anak melalui bimbingan, pengajaran, dan pelatihan agar keimanan dan ketaqwaan tersebut dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat kecerdasannya.
2. Penanaman, nilai sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di duni maupun di akhirat.
3. Penyesuaian, mental yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat menubah lingkungannya sesuai dengan ajaran Islam.
4. Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan siswa dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran dalam kehidupan sehari-hari.
5. Pencegahan, yaitu untuk menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia seutuhnya.
6. Pengajaran, tentang ilmu pengetahuan dan keagamaan secara umum (alam nyata dan air nyata), sistem dan fungsionalnya.

7. Penyaluran, unttuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus dibidang agama Islam agar bakat tersebut dikembangkan secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan orang lain.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa fungsi pembelajaran pendidikan agama Islam adalah menyediakan segala fasilitas yang dapat memungkinkan tugas-tugas pendidikan Islam tersebut tercapai dan berjalan dengan lancar, kemudian dapat menciptakan umat yang memiliki kemampuan untuk menjalani hidup dan kehidupan di dunia sehingga menjadi bekal dan siap menghadapi kehidupan akhirat.

2.2.4. Ruang Lingkup Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup pendidikan agama Islam sebagaimana dijelaskan oleh Marnodalam (Rianawati, 2014) meliputi keserasian, keselarasan, dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah SWT, hubungan antara manusia dengan sesama manusia, dan hubungan manusia dengan dirinya sendiri,serta hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungannya. Ruang lingkup pendidikan agama Islam tidak bisa dipisahkan dengan aspek-aspek tersebut.

Sedangkan ruang lingkup pada setiap unsur mata pelajaran pendidikan agama Islam sebagai berikut menurut Rianawati antara lain:

- 1) Al-Qur'an

Lingkup kajiannya tentang membaca Al-Qur'an dan mengerti arti kandungan yang terdapat disetiap ayat-ayat Al-Qur'an. Akan tetapi dalam prakteknya hanya ayat-ayat tertentu yang dimasukkan dalam materi pendidikan agama Islam yang disesuaikan dengan tingkat pendidikannya dan beberapa hadist terkait.

- 2) Aqidah

Lingkup kajian tentang aspek kepercayaan menurut ajaran Islam, dan inti dari pengajaran ini adalah tentang rukun iman.

- 3) Akhlak

Lingkup kajian mengarah pada pembentukan jiwa cara bersikap individu pada kehidupannya dalam mencapai akhlak baik.

- 4) Ibadah

Pengajaran ibadah adalah pengajaran tentang segala bentuk ibadah dan tata cara pelaksanaannya, tujuan dari pengajaran ini agar siswa mampu melaksanakan ibadah dengan baik dan benar. Mengerti segala bentuk ibadah dan memahami arti dari tujuan pelaksanaan ibadah.

5) fiqih

pengajaran fiqih adalah pengajaran yang isinya menyampaikan materi tentang bentuk-bentuk hukum Islam yang bersumber pada Al-qur'an, sunnah, dan dalil-dali syar'i yang lain. Tujuan pengajaran ini adalah agar siswa mengetahui dan mengerti tentang hukum-hukum islam dan melaksanakanya dalam kehidupan sehari-hari

6) sejarah pendidikan Islam

tujuan pengajaran dari sejarah pendidikan Islam ini adalah agar siswa dapat mengetahui tentang pertumbuhan dan perkembangan agama Islam dari awalnya sampai zaman sekarang sehingga siswa dapat mengenal dan mencintai agama Islam.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa ruang lingkup pembelajaran pendidikan agama Islam meliputi hubungan antara manusia dengan Allah SWT, manusia dengan sesamanya dan manusia dengan lingkungannya, adapun aspek ruang lingkup pendidikan agama Islam Al-Qur'an, Aqidah, Akhlak, dan fiqih, ibadah dan sejaran pendidkan Islam.



2.3. Penelitian Relevan

Penelitian terdahulu sangatlah penting sebagai dasar pijakan dalam rangka untuk mengetahui penelitian sebelumnya, setelah peneliti mencari literatur penelitian terdahulu memiliki tema yang relevan dengan penelitian, maka peneliti menemukan hasil penelitian yang berbeda ada pada mata pelajaran, kelas, dan sekolah yang diteliti.

Adapun penelitian yang ditemukan dan dijadikan bahan rujukan dan pertimbangan adalah sebagai berikut:

- 2.3.1. Penelitian oleh mahasiswa Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Purwokerto Atas Nama Maryani Yang Dibuat Dalam Bentuk Skripsi Yang Berjudul “Implementasi Pembelajaran Berbasis Paikem Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Ma Al-Ikhlash Beji Kedung Banteng Banyumas” Tahun (2022) penelitian tersebut mengkaji tentang implementasi pembelajaran berbasis PAIKEM pada mata pelajaran fiqih dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki persamaan yakni sama-sama mengkaji tentang pembelajaran PAIKEM akan tetapi perbedaannya terletak pada fokus masing-masing hal yang akan dikaji. Penelitian yang akan diteliti oleh peneliti memiliki penelitian fokus pada Implementasi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan Pada Pelajaran Agama Islam, di SD Negeri 88 Kendari sedangkan peneliti sebelumnya memiliki fokus menganalisa tentang implementasi pembelajaran berbasis PAIKEM artinya bahwa peneliti sebelumnya fokus pada implementasi pembelajaran PAIKEM pada pelajaran fiqih.

2.3.2. Penelitian oleh mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makasar atas nama Rifa Nur Fauziyah yang dibuat dalam bentuk skripsi yang berjudul “ Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan (PAIKEM) Terhadap Hasil Belajar Pkn Pada Siswa Kelas V SD Inpres Jatia Kecamatan Tompobulu Kabupaten Bantaeng “ Tahun 2022 penelitian ini mengkaji tentang pengaruh strategi PAIKEM terhadap hasil belajar Pkn pendekatan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian *pre-experimental designs jenis one group pretest posttest design*. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki suatu persamaan sama-sama mengkaji tentang Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan (PAIKEM) akan tetapi perbedaannya penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada masing-masing hal yang akan dikaji. Penelitian yang akan diteliti oleh peneliti memiliki fokus penelitian pada Implementasi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan Pada Pelajaran agama Islam, di SD Negeri 88 Kendari dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Sedangkan penelitian sebelumnya memiliki fokus tentang Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) terhadap Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas V SD Inpres Jatia Kecamatan Tompobulu Kabupaten Bantaeng.

2.3.3. Penelitian oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sunan Ampel atas nama Nur Fajriyatul Munawaroh yang dibuat dalam bentuk tesis yang berjudul “Implementasi Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan (Paikem)

Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI” tahun 2019 penelitian tersebut mengkaji tentang Implementasi Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan (PAIKEM) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI penelitian ini menggunakan metode kualitatif.(studi kasus pada *full day*) sedangkan yang peneliti gunakan adalah penelitian kualitatif yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki suatu persamaan sama-sama mengkaji tentang Implementasi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan (PAIKEM) akan tetapi perbedaanya terletak pada fokus masing-masing hal yang akan dikaji. Penelitian yang akan diteliti oleh peneliti memiliki fokus penelitian pada Implementasi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan (PAIKEM) pada pelajaran pendidikan agama Islam di SD Negeri 88 Kendari. Sedangkan peneliti sebelumnya memiliki fokus implementasi strategi pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI (Studi Kasus Pada *Full Day School* SD Wachid Hasyim dan SD Muhammadiyah 4 Pucang Surabaya).

- 2.3.4. Penelitian oleh mahasiswa program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Syaifuddin Jambi atas nama Sudirman yang dibuat dalam bentuk skripsi yang berjudul “Implementasi Pendekatan Paikem Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Di Mis Nurul Yaqin” tahun 2012 penelitian tersebut mengkaji tentang. Implementasi Pendekatan PAIKEM

Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK). Sedangkan yang peneliti gunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian sebelumnya mengkaji tentang Implementasi Pendekatan PAIKEM Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Di Mis Nurul Yaqin sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki persamaan yakni sama-sama mengkaji tentang Implementasi PAIKEM. Sedangkan perbedaannya terletak pada masing-masing hal yang akan dikaji. Penelitian yang akan diteliti oleh peneliti memiliki fokus penelitian pada Implementasi pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan pada pelajaran pendidikan agama Islam di SD Negeri 88 Kendari. Sedangkan peneliti sebelumnya memiliki fokus Implementasi Pendekatan PAIKEM Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik pada sub tema 3 energi alternatif.

- 2.3.5. Penelitian oleh mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Kendari atas nama Ima Adriyan Ningsih yang dibuat dalam bentuk skripsi yang berjudul “Strategi Pembelajaran Paikem Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa di SD Negeri 2 Konawe Selatan Kec. Ranomeeto Kab. Konawe Selatan” tahun 2018 penelitian tersebut mengkaji tentang Strategi Pembelajaran PAIKEM Dalam Meningkatkan Kreatifitas Belajar Siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK). Sedangkan yang peneliti gunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian sebelumnya mengkaji tentang strategi pembelajaran paikem dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa. sedangkan penelitian

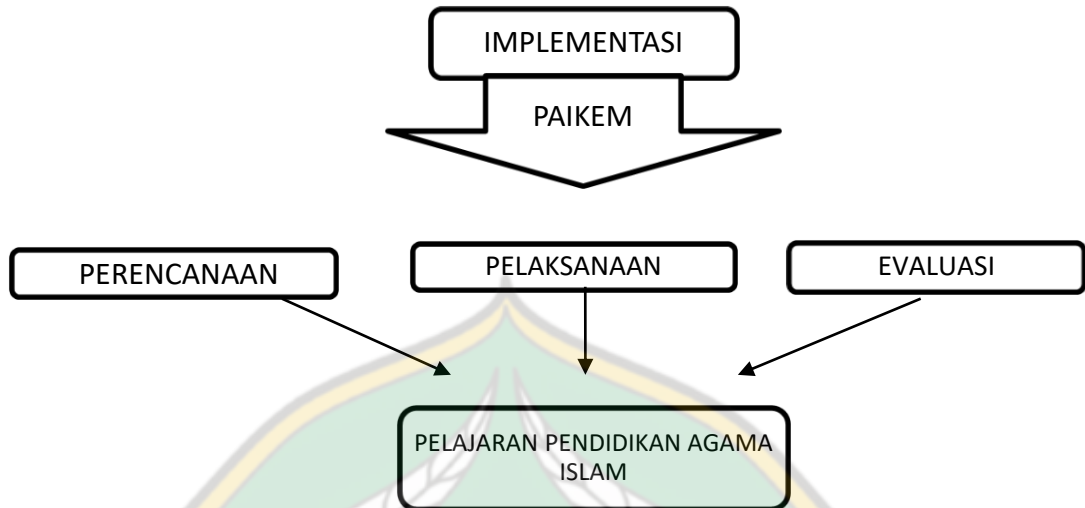
yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki persamaan yakni sama-sama mengkaji tentang PAIKEM Sedangkan perbedaannya terletak pada masing-masing hal yang akan dikaji. Penelitian yang akan diteliti oleh peneliti memiliki fokus penelitian pada Implementasi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan Pada Pelajaran Pendidikan agama Islam di SD Negeri 88 Kendari. Sedangkan peneliti sebelumnya memiliki fokus Strategi Pembelajaran PAIKEM Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Di SD Negeri 2 Konawe Selatan Kec. Ranometo Kab. Konawe Selatan.

2.4. Kerangka Pikir

Kerangka pikir penelitian merupakan kerangka yang mendasari operasional penelitian yang merupakan sejumlah asumsi, konsep, dan yang telah diyakini kebenarannya sehingga dapat mengarahkan alur pikir dalam pelaksanaan penelitian.

Implementasi pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan pada pelajaran pendidikan agama Islam. Peneliti ingin mengetahui tahapan-tahapan guru pelajaran agama Islam. Mulai dari tahap perencanaan pembelajaran yaitu, dalam proses pembuatan perangkat pembelajaran misalnya penyusunan RPP atau media pembelajaran yang akan digunakan saat proses pembelajaran berlangsung, kemudian tahap pelaksanaan pembelajaran seperti halnya guru melaksanakan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM), dan yang terakhir tahap evaluasi guru melakukan *assesment*/penilaian yang terjadi pada saat proses pembelajaran

dikelas. Berdasarkan uraian diatas maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.4.1 Kerangka pikir