

Desain Kinerja Guru Dalam Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Berorientasi Paikem Bagi Siswa

Haposan Simanjuntak¹, Lasmon Sitompul², Renny Victoria Sinaga³, Winda Sari Rumahorbo⁴, Novita Ester Marlina Zebua⁵, Titin Aritonan⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Pendidikan Agama Kristem, Sekolah Tinggi Teologi Real Batam, Taman Baloi, Kec. Batam Kota, Kota Batam, Kepulauan Riau 29444
Haposanmei2018@gmail.com

Abstract

Education is a forum for seeking knowledge for everyone and this knowledge must be achieved according to the target. Educational stages start from elementary school, middle school, vocational school to college. Education can be achieved if the learning process provides a pleasant atmosphere for students, so that learning can be carried out actively, creatively and innovatively. However, in the learning process many things are found that students do not enjoy an active, innovative, creative, effective and fun classroom atmosphere, in fact they are bored, fed up, have difficulty capturing learning and are less enthusiastic about learning. It is the duty of a teacher to have the ability or strategy to take responsibility for his profession as an educator, teacher, facilitator and motivator, so that he can overcome problems like this for students, so that they can experience an active, innovative, creative, effective learning process. and fun (PAIKEM). The aim of this writing is to find out the teacher's strategy or design in realizing a PAIKEM classroom atmosphere for his students, which then makes it easier for them to achieve maximum education through the design carried out by the teacher. The method used by the author is a qualitative method with an approach to literature or literature studies sourced from journals, books, websites and other online media that can be academically accountable. The result of this paper is that a teacher can have the ability to design learning or strategies that lead to PAIKEM to be applied to students in the teaching and learning process, so as to create a classroom environment that is oriented towards PAIKEM.

Keywords: Design, Performance, PAIKEM, Teachers, Student.

Abstrak

Pendidikan sebagai wadah untuk mencari ilmu pengetahuan bagi semua orang dan ilmu tersebut harus di capai sesuai pada targetnya. tahap pendidikan di mulai dari SD, SMP, SMK hingga perguruan tinggi. Pendidikan dapat tercapai jika dalam proses pembelajaran memberi suasana yang menyenangkan bagi peserta didik, sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan aktif, kreatif dan inovatif. Namun dalam proses pembelajaran banyak hal-hal yang di temukan bahwa peserta didik tidak menikmati suasana kelas aktif, inovatif, kreatif efektif dan menyenangkan itu justru mereka bosan, jenuh, susah menangkap pembelajaran dan kurang antusias dalam belajar. Hal ini menjadi tugas seorang guru untuk memiliki kemampuan atau strategi dalam mempertanggung jawabkan profesinya sebagai pendidik, pengajar, fasilitator dan juga motivator, supaya dapat mengatasi masalah-masalah seperti ini bagi peserta didik, sehingga mereka dapat merasakan proses pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM). Tujuan dalam penulisan ini ialah untuk mengetahui strategi atau desain guru dalam merealisasikan suasana kelas yang PAIKEM terhadap peserta didiknya, yang kemudian memudahkan bagi mereka mewujudkan pendidikan dengan maksimal melalui desain yang dilakukan oleh guru tersebut. adapun Metode yang di gunakan oleh penulis adalah metode kualitatif dengan pendekatan pada studi literatur atau kepustakaan yang bersumber dari jurnal, buku, website dan media online lainnya yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademik. Hasil dari tulisan ini adalah seorang guru dapat memiliki kemampuan dalam mendesain pembelajaran atau strategi yang mengarah pada PAIKEM untuk diterapkan kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar, sehingga terwujudnya lingkungan kelas yang berorientasi pada paikem.

Kata Kunci: Desain, Kinerja ,PAIKEM, Guru, Siswa

Copyright (c) 2024 Haposan Simanjuntak, Lasmon Sitompul, Renny Victoria Sinaga, Winda Sari Rumahorbo, Novita Ester Marlina Zebua, Titin Aritonan

Corresponding author: Haposan Simanjuntak

Email Address: Haposanmei2018@gmail.com (Taman Baloi, Kec. Batam Kota, Kota Batam, Kepulauan Riau 29444)

Received 25 June 2024, Accepted 29 June 2024, Published 8 July 2024

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang menyenangkan adalah proses pembelajaran yang tidak membosankan bagi peserta didik melainkan memberi peningkatan pada kemampuan siswa menguasai materi maupun dalam praktek. Aswan mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh guru dan siswa sehingga terjadi proses yang memberi perubahan perilaku individu siswa itu sendiri, perubahan itu dapat dari intensional, positif-aktif dan efektif.(Aswan, 2016) Dapat kita ketahui bahwa pembelajaran ini wujud dari pendidikan yang memberi perubahan dan juga kemajuan bagi pengemarnya untuk menaikan level menjadi lebih baik. Namun Masalah-masalah yang sering dihadapi oleh peserta didik dalam proses pembelajaran saat ini adalah bosan, jenuh dan suasana kelas yang monoton tanpa ada perubahan yang baru yang di terapkan oleh seorang pendidik untuk mengatasi hal tersebut. hal ini menjadi sebuah hambatan bagi peserta didik untuk menangkap isi pembelajaran dan juga semangat siswa dalam belajar. Banyak peserta didik mengharapkan suasana kelas yang aktif, inovatif kreatif, efektif dan menyenangkan itu terealisasi nyata di dalam kelas. Menurut Sumarno PAIKEM adalah satu pendekatan terbaru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang berorientasi kepada kreatifitas guru dan penggunaan media yang variatif dan inovatif. Sedangkan sumarno dan kawan kawan mengatakan bahwa pembelajaran yang PAIKEM dapat memecahkan suasana monoton di dalam kelas, di teruskan bahwa PAIKEM juga dapat meningkatkan prestasi siswa, karena mendorong siswa untuk memiliki kemandirian belajar sehingga mewujudkan merdeka belajar.(Sumarno et al., 2021)

Dari penjelasan diatas dapat kita melihat bagaimana pendapat atau teori para penulis sebelumnya tentang pembelajaran yang PAIKEM. Penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran yang PAIKEM adalah pembelajaran yang dapat memberi hasil yang maksimal kepada peserta didik maupun terhadap guru. Hasil yang maksimal yang dimaksud ialah siswa dapat menangkap seluruh pembelajaran dengan benar serta mampu menerapkan pembelajaran tersebut. baik melalui cara siswa sendiri maupun mengikuti contoh dari seorang guru untuk mencapai keberhasilan pembelajaran. selain dari pada itu guru dapat melakukan proses belajar mengajar dengan tertib, mudah, disiplin, terjadwal dan tepat sesuai pada rencana pembelajaran. menurut penulis ketika hal ini dapat tercapai maka proses pembelajaran yang PAIKEM itu telah diterapkan dan terlaksana dengan efektif. Rifal nur Fauziyah dan teman-temanya mengatakan bahwa tujuan dari pembelajaran PAIKEM ialah untuk meningkatkan pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif serta membuat siswa nyaman ketika proses pembelajaran berlangsung. Selain siswa, guru juga harus aktif dan kreatif, agar penerapan PAIKEM ini dapat berjalan dengan baik sesuai tujuan pembelajaran.(Rifa Nur Fauziyah et al., 2022) Demikian pula siburian dkk memberikan gambaran yang dapat diadopsi mengenai PAIKEM secara umum dan khusus, seperti dalam kajiannya yang menerapkan PAIKEM ke dalam peribadatan sekolah minggu.(Siburian et al., 2023) Begitu esensialnya PAIKEM dalam proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik dengan maksud supaya materi yang dijelaskan oleh guru dapat

tersampaikan dengan baik dan dapat di terima oleh peserta didik. mudah dan dapat di mengerti. Sehingga dalam penerapannya tidak mengalami kesulitan bagi peserta didik.

Dalam undang-undang dasar Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 mengatakan bahwa pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan undang-undang dasar negara republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan zaman.(Yulita Matulesy, Vivi Guslauw, 2021) Dapat kita ketahui disini bahwa pendidikan di Indonesia memiliki sistem yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan pendidikan secara nasional. Mencerdaskan anak bangsa adalah bagian dari tujuan pendidikan nasional dimana seluruh anak bangsa dapat mengembangkan Indonesia dengan maksimal. Memiliki iman yang kokoh terhadap Tuhan yang Maha Esa, memiliki pengetahuan yang benar, ketrampilan yang penuh kreatif, sehat jasmani dan rohani serta memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi terhadap diri sendiri maupun bangsa dan negara. Hal ini dapat tercapai pada diri peserta didik ketika seorang pendidik mampu menerapkan nilai-nilai tersebut dengan berbagai inisiatif yang dimiliki, agar tercapainya tujuan dari pendidikan. Strategi yang dilakukan oleh guru menentukan peserta didik mencapai kemaksimalan hasil pembelajaran dan nilai-nilai yang ada dalam pembelajaran, dapat diimplementasikan.

Sebagai guru dalam kinerjanya harus memiliki *goal setting* yang harus di capai sebagai tolak ukur dalam menilai sebuah keberhasilan pembelajaran. dengan demikian penulis memberitahu bahwa untuk mencapai pembelajaran yang maksimal harus menerapkan pembelajaran yang PAIKEM. Dalam tulisan ini juga penulis memaparkan ide dalam hasil pembahasan tentang desain atau sebuah strategi yang guru lakukan untuk merealisasikan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, inovatif, kreatif dan efektif. Supaya peserta didik tidak monoton setiap harinya melainkan memiliki inovasi-inovasi baru yang muncul dari ide kreatif siswa sehingga suasana kelas hangat dan menyenangkan. Pembahasan Paikem ini telah diteliti sebelumnya oleh Nurul Khidal dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Menyenangkan (PAIKEM) terhadap Kemampuan Berpikir Statistik Siswa. Peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan hasil 74% kemampuan berpikir statistik siswa melalui pembelajaran Paikem.(Nurul Khilda & Jurusan, 2019) Namun yang membedakan dengan tulisan ini metode penelitian yang digunakan dan hasil yang akan dituangkan dimana penulis mencoba mendeskripsikan seperti apa desain seorang guru dalam menciptakan lingkungan belajar siswa yang berorientasi Paikem. Hasil dari tulisan ini seorang guru dalam kinerjanya lebih kreatif dan memiliki cara-cara yang baru untuk di terapkan kepada peserta didik dalam mencapai keberhasilan pembelajaran. kemudian peserta didik dapat berkembang dan maju sesuai pada kemampuan masing-masing sehingga peserta didik tidak lagi merasa bosan, ngantuk, jenuh dalam proses belajar mengajar. Melainkan ikut berpartisipasi untuk membuat kelas lebih aktif dan menyenangkan. Karna melakukan strategi-strategi yang di terapkan oleh seorang guru dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya. Dan guru beserta peserta didik dapat bekerjasama untuk

membuat sebuah karya yang unik untuk mewujudkan nyatanya keberhasilan pembelajarannya tersebut. Peserta didik memberikan ide-ide yang kreatif dan guru sebagai fasilitator dan juga pelengkap dari ide peserta didik.

METODE

Dalam penulisan artikel ini penulis menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan pada studi literatur, yang mana studi literatur ini juga disebut sebagai studi kepustakaan. (Zaluchu, 2021) Dimana sumber-sumber pustaka yang relevan dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis, seperti buku, jurnal, website, dan sumber-sumber media online yang dapat dipercaya. Semuanya itu dikumpulkan untuk bahan informasi dan teori yang mendukung pembahasan artikel ini. Hal ini dilakukan dengan beberapa langkah: Pertama, penulis menentukan sumber-sumber literatur yang relevan dengan topik yang dibahas. Kedua, membaca dan memberikan catatan atas pemikiran dari sumber-sumber yang digunakan. Ketiga, mengorganisir dan merangkum hasil gagasan sesuai dengan topik yang dibahas dan terakhir penulis menuangkan ide serta menjelaskannya tentang desain guru dalam menciptakan lingkungan pembelajaran berorientasi PAIKEM.

HASIL DAN DISKUSI

Pembelajaran yang PAIKEM merupakan pembelajaran yang diminati oleh banyak peserta didik, melalui pembelajaran, peserta didik dapat berkembang dalam pengetahuan, karakter dan juga skil yang mereka miliki. Hal tersebut dapat tercapai jika dalam proses pembelajaran pendidik menerapkan cara-cara yang mampu mewujudkan suasana kelas yang menyenangkan bagi semua peserta didik. Sehingga tujuan dari pendidikan itu dapat tercapai dengan baik dan benar. Abdul wahid mengatakan bahwa negara yang maju, kuat, makmur dan sejahtera di karenakan warga negaranya memiliki kualitas yang baik dalam budi pekerti maupun dalam kognitif. (Wahid et al., 2018) Dapat kita pahami disini begitu esensialnya pendidikan bagi peserta didik guna dalam menjadi tiang kekuatan bangsa yang bisa hadir dalam berbagai aspek untuk memajukan diri sendiri dan juga bangsa sendiri. Persiapan untuk mencapai itu dapat dibentuk saat duduk di bangku sekolah waktu terlaksananya proses belajar mengajar antara peserta didik dan juga guru sebagai pendidik utama. Penerapan guru tentang Pembelajaran yang PAIKEM dalam kelas menjadi hal utama untuk melihat keberhasilan peserta didik memahami isi pembelajaran dan juga melihat hasil praktek yang dilakukan oleh peserta didik baik di ruang lingkup sekolah maupun di luar sekolah. Sehingga suasana kelas dalam pembelajaran dapat juga mereka terapkan di luar sekolah guna mencapai tujuan dalam kegiatan peserta didik.

Kelas yang hidup ialah kelas yang mewarnai kegiatan belajar-mengajar itu dengan hati yang gembira dan antusias yang tinggi untuk melaksanakan maupun dalam mengikuti pembelajaran. dalam hal ini guru harus mampu mengelola kelas dengan cara tersendiri sehingga suasana kelas dapat menyenangkan bagi peserta didik, tidak hanya menyenangkan melainkan memberi stimulus untuk

antusias dalam mengikuti pembelajaran. supaya kelas tersebut dapat aktif antar pendidik dan juga peserta didik. hal ini juga sebagai dasar dalam membentuk mereka dalam berperilaku baik karna pembelajaran tersebut dapat mereka terima dengan sukacita. dalam tulisan Abdul wahid mengatakan bahwa dalam mengelola kelas tidak hanya mengelola perilaku peserta didik tetapi juga mengelola pembelajaran.(Wahid et al., 2018) ternyata dalam proses pembelajaran sebagai guru harus bisa membuat peserta didik mencintai kegiatan belajar untuk mencapai setiap kompetensi pembelajaran dan menjadikan mereka sebagai anak-anak yang memiliki kognitif yang benar. Sehingga melalui pengetahuan-pengetahuan yang peserta didik miliki dapat membawa mereka dalam berkarakter benar.

Dengan demikian penulis memberi beberapa ide untuk melakukan strategi atau invansi dalam kinerja guru upaya menciptakan suasana kelas yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM). Dimana hal ini dapat di terapkan dalam proses belajar mengajar sebagai cara Guru dalam mencapai kompetensi pembelajaran dan juga meningkatkan daya juang peserta didik dalam menekunin pembelajaran.

Membangun interaksi siswa dengan siswa dan guru pada siswa melalui kegiatan diskusi

Dalam proses belajar-mengajar sebagai pendidik sangat perlu membuat sebuah kegiatan diskusi pembelajaran antara guru dan siswa maupun siswa dengan siswa. Kegiatan ini dapat memberi pembelajaran yang PAIKEM terhadap peserta didik. Dimana mereka mampu menjawab atau menyelesaikan sebuah topik yang di angkat oleh seorang guru sesuai cara pandang dan hasil pemikiran sendiri. Sehingga terjadinya stimulus dan juga respon positif dalam proses belajar mengajar tersebut. Hal ini sejalan dengan ungkapan hamza dkk yang mengatakan bahwa pembelajaran kelompok diskusi bagi peserta didik sangat memungkinkan mereka menjadi berani untuk berbagi pikiran dan pendapatnya serta menciptakan suasana kelas atau pembelajaran yang positif menyenangkan dan efektif.(Kamza et al., 2021) Oleh sebab itu, menjadi sangat penting untuk dilakukan sebagai upaya dalam mencapai keberhasilan sebuah pembelajaran. sebab dalam diskusi peserta didik dapat menyampaikan pendapat dan ide yang mereka miliki sehingga interaksi antara guru dengan siswa dan juga siswa sesama siswa dapat terjalin dengan aktif dan memberi hasil yang baik pada proses nelajar mengajar.

Melakukan Pembelajaran Berbasis Proyek

Mendukung desain kinerja guru dalam pembelajaran PAIKEM memang harus diberikan perhatian penuh untuk menetapkan capaian pembelajaran, maka perlu untuk diterapkan pembelajaran berbasis proyek untuk melihat sejauh mana pemahaman dan pengetahuan peserta didik dalam penerapannya. Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada penerapan pengetahuan dan keterampilan dalam konteks proyek atau tugas yang nyata. Dalam PBL, siswa tidak hanya mempelajari materi pelajaran, tetapi mereka juga secara aktif terlibat dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek-proyek yang relevan dengan kurikulum mereka. Menurut Yulita dkk Pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi untuk melatih

meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa.(Kristanti et al., 2017) Dengan model pembelajaran ini, para siswa dapat menentukan suatu proyek dan mencari solusi yang sebenarnya untuk diselesaikan. Model pembelajaran berbasis proyek ini juga memiliki keunggulan dalam melatih siswa untuk bertanggung jawab dan mendorong mereka dalam merancang proses yang mengarah pada suatu hasil sehingga terjadinya peningkatan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran, keterampilan seperti dalam pemecahan masalah, kolaborasi, dan komunikasi dalam proses belajar mengajar yang otomatis mendatangkan pembelajaran PAIKEM.

Memanfaatkan Media Teknologi Dalam Proses Pembelajaran

Perkembangan teknologi yang semakin hari semakin pesat majunya sangat membantu dan memudahkan seorang pendidik dalam mendesain sebuah materi pembelajaran untuk lebih menarik bagi peserta didik sehingga menimbulkan keaktifan, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM) dalam proses belajar mengajar. melalui artikel inilah penulis mendorong bagi seluruh pendidik untuk cakap dalam mendayagunakan media teknologi, sebab dengan teknologi yang ada mampu menampilkan isi pembelajaran yang mudah untuk dimengerti. Hal ini sejalan dengan pendapat manalu dkk mengatakan bahwa media dalam pembelajaran mampu membawa peserta didik kedalam suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan dan variasi media tersebut ditentukan oleh ketrampilan atau kreativitas seorang guru.(Manalu et al., 2023) Berbagai aplikasi-aplikasi yang tergolong sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, Yakni,

1. Wordwall berbasis website

Wordwall salah satu media teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk menampilkan isi pembelajaran dengan menarik dan variatif oleh guru kepada peserta didik sehingga terwujudnya proses pembelajaran yang aktif, inovatif, efektif, kreatif dan menyenangkan. Karena didalam platform ini menyediakan banyak fitur atau pilihan yang unik dan menarik untuk digunakan dalam mendesain materi pembelajaran sekreatif mungkin seperti puzzle, permainan kata, quiz, dan aktivitas lainnya yang membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena siswa berpartisipasi aktif didalamnya dan siswa cenderung lebih fokus pada proses pembelajaran. selain itu pendidik dapat lebih mudah menguji atau mengukur secara langsung melalui kuis, test ataupun formatif lainnya tentang tingkat pemahaman siswa pada isi pembelajaran. dan hal tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhan pribadi setiap siswa. Dengan berbagai pilihan aktivitas yang tersedia dalam software wordwall memudahkan guru untuk merancang pembelajaran yang aktif, inovatif, efektif, kreatif dan menyenangkan kreatif inovatif sesuai dengan cara belajar siswa.



Gambar 1. Tampilan Software Wordwall

2. Canva

Canva merupakan software yang menyediakan banyak fitur menarik yang dapat memenuhi kebutuhan dalam proses belajar mengajar. aplikasi ini sangat penting untuk guru pahami dan kuasai sehingga mampu mendesain sebuah bahan pembelajaran maupun proyek yang akan diberikan kepada siswa bervariasi dan menyenangkan. Dengan kehadiran canva ini memudahkan setiap pengguna terkhusus pendidik dalam mencari referensi maupun bentuk lainnya yang relevan dengan topik pembahasan sebab canva menyediakan berbagai template atau alat desain yang mudah digunakan ketika membuat materi pembelajaran dan sangat memungkinkan menarik perhatian siswa. Dengan demikian sangat penting bagi seorang guru mengimplementasikan penggunaan software canva dalam proses belajar mengajar untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, meningkatkan keterlibatan siswa, merangsang kreativitas siswa dan isi pembelajaran mudah diingat oleh siswa sehingga pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM) tersebut terealisasi dengan baik bagi seluruh peserta didik.



Gambar 2. Tampilan Aplikasi Canva

3. Baamboozle

Baamboozle merupakan salah satu media teknologi yang menyediakan platform website untuk dimanfaatkan terkhusus bagi pendidik dalam membuat kuis atau soal yang bervariasi maupun bahan materi yang interaktif. Dengan adanya alat ini maka sangat penting bagi seorang guru mendesain bahan pembelajaran yang relevan mungkin pada topik pembahasan sehingga terwujudnya proses belajar mengajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Melalui kehadiran baamboozle yang diterapkan guru dalam kelas sangat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam mengikuti kegiatan belajar karena siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi yang disampaikan oleh pendidik sehingga memudahkan siswa untuk lebih elegan mengingat dan memahami isi materi. Selain itu, proses belajar menjadi lebih kreatif dan efektif sehingga mengurangi kebosanan siswa dan meningkatkan motivasi mereka dalam kegiatan belajar mengajar.



Gambar 3. Tampilan Kuis dalam Baamboozle

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam mewujudkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan seorang pendidik atau guru harus memiliki cara yang tepat dalam mendesain atau mengatur bahan pembelajaran dengan baik. Dengan demikian mengadakan diskusi kelompok didalam proses pembelajaran adalah bagian dari desain guru untuk mewujudkan lingkungan belajar yang PAIKEM bagi peserta didik. Selain itu memberikan tugas atau materi berbasis proyek bagi peserta didik adalah cara untuk mendorong keaktifan dan kreatifitas mereka untuk menuangkan kemampuan secara mandiri maupun kelompok dalam menyelesaikan tugasnya. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran termasuk bagian dari desain guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang berorientasi pada paikem seperti aplikasi wordwall yang berbasis website, Canva dan juga Baamboozle Dimana software ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mendukung kegiatan belajar mengajar yang beorientasi paikem.

REFERENSI

- Aswan, H. (2016). Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM Edisi Revisi. In *Aswada Pressindo* (pp. 47–48). Aswaja Pressindo.
- Kamza, M., Husaini, & Ayu, I. L. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran Diskusi dengan Tipe Buzz Group Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4120–4126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1347>
- Kristanti, Y. D., Subiki, S., & Handayani, R. D. (2017). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning Model) Pada Pembelajaran Fisika Disma. *Jurnal Pembelajaran FISika*, 5(2), 122–128.
- Manalu, L. E., Gulo, M., Hulu, V. T., & ... (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Canva Bagi Guru Sd Pondok Kasih Batam. *Community ...*, 4(6), 11979–11984. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/21106%0Ahttp://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/download/21106/16037>

- Nurul Khilda, & Jurusan. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Menyenangkan (PAIKEM) terhadap Kemampuan Berpikir Statistik Siswa. *PEDIAMATIKA: Journal of Mathematical Science and Mathematics Education*, 01(01), 135–144.
- Rifa Nur Fauziyah, Asep Dudi Suhardi, & Fitroh Hayati. (2022). Strategi Guru dalam Menerapkan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN X Astanaanyar Kota Bandung. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 120–126. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v1i2.547>
- Siburian, E. D. B., Siregar, V. D., & Erika, Y. (2023). Kreativitas Guru Sekolah Minggu Dalam Meningkatkan Spiritual Anak Melalui Metode PAIKEM. *Jurnal Pendidikan Agama Dan Teologi*, 1(1), 165–176.
- Sumarno, Y., Christi, A. M., Gracia, F. Y., Runesi, A., & Timadius, H. (2021). Strategi PAIKEM Terpadu pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di era Pandemi Covid-19. *Fidei: Jurnal Teologi Sistematika Dan Praktika*, 4(2), 226–244. <https://doi.org/10.34081/fidei.v4i2.274>
- Wahid, A. H., Muali, C., & Mutmainnah, M. (2018). Manajemen Kelas Dalam Menciptakan Suasana Belajar Yang Kondusif; Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa. *Al-Fikrah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 5(2), 179. <https://doi.org/10.31958/jaf.v5i2.1106>
- Yulita Matulesy, Vivi Guslauw, S. L. (2021). Metode Pembelajaran Paikem Dalam Mewujudkan Merdeka Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Didaxei*, 2(1). <http://e-journal.iaknambon.ac.id/index.php/DX/article/view/366>
- Zaluchu, S. E. (2021). *Metode Penelitian di dalam Manuskrip Jurnal Ilmiah Keagamaan*. 3(March), 1–19.