

PEMBELAJARAN YANG BERORIENTASI PADA PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)

Rus'an

Institut Agama Islam Negeri Palu
rusanan.tolis@gmail.com

Syaryanto

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Dampal selatan
Jl. Drs. Husain Laewang No. 03 Soni Dampal Selatan
Email: syaryanto@gmail.com

Astarack:

Proses belajar mengajar sangat menentukan peningkatan kualitas pendidikan. Perolehan belajar berupa nilai-nilai dan keterampilan tertentu terukur melalui proses dan hasil belajar. Sistem pembelajaran masa lalu dianggap tidak mampu lagi menopang tercapainya tujuan pendidikan secara menyeluruh. Oleh karena itu, upaya melakukan inovasi bidang pembelajaran selalu dikembangkan. Pendekatan dalam pembelajaran yang dianggap relevan untuk menjawab tuntutan zaman adalah pendekatan aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan atau biasa disingkat PAKEM. Dikatakan demikian karena pendekatan PAKEM dapat mengakomodasi tuntutan perkembangan seluruh aspek dalam diri anak, baik dari kognitif, afektif maupun psikomotor.

Abstract:

The teaching and learning process greatly determines the improvement of the quality of education. Learning acquisition in the form of certain values and skills measured through learning processes and results. The past learning system is considered to be no longer able to sustain the overall educational goals. Therefore, efforts to innovate in the field of learning are always developed. The approach in learning that is considered relevant to answer the demands of the times is an active, creative, effective and fun approach or commonly abbreviated as PAKEM. That said, because the PAKEM approach can accommodate the demands for the development of all aspects of the child, both cognitive, affective and psychomotor.

Kata Kunci: Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan

PENDAHULUAN

Secara umum, kualitas pembelajaran kita masih rendah. Salah satu penyebabnya adalah profesionalisme guru yang kurang berkembang. Pembelajaran didominasi dengan belajar menghafal kata, fakta-fakta, atau prosudur-prosudur. Akibatnya lulusan lemah dalam berbahasa dan keterampilan pemecahan masalah serta tidak mempunyai kreatifitas dalam menghadapi masalah sehari-hari yang menantang.

Dalam dunia pendidikan paradigma lama mengenai proses belajar mengajar berawal dari teori atau asumsi "*Tabula Rasa*" John Locke yang mengatakan bahwa pikiran seorang anak adalah bagaikan kertas kosong yang bersih dan siap menunggu coretan-coretan gurunya. Dengan kata lain, otak seorang anak adalah ibarat botol kosong yang siap diisi dengan segala ilmu pengetahuan dan kebijaksanaan yang maha guru. (Lie, 1999). Berdasarkan asumsi ini, banyaknya guru melaksanakan kegiatan-kegiatan belajar mengajar sebagai berikut:

1. Memindahkan pengetahuan dari guru ke peserta didik. Tugas seorang guru adalah memberi. Dan tugas seorang peserta didik adalah menerima. Guru memberikan informasi dan mengharapkan peserta didik untuk menghafal dan mengingatnya.
2. Mengisi botol kosong dengan pengetahuan. Peserta didik adalah penerima pengetahuan yang pasif. Guru memiliki pengetahuan yang nantinya akan dihafal oleh peserta didik.
3. Mengkotak-kotak peserta didik. Guru mengelompokkan peserta didik berdasarkan nilai dan memasukkan peserta didik dalam kategori, siapa yang berhak naik kelas, siapa yang tidak, siapa yang bisa lulus dan siapa yang tidak. Kemampuan dinilai dengan ranking dan peserta didikpun direduksi menjadi angka-angka. (Lie, 1999)

Paulo Freire, (2002) juga memberikan kritik terhadap pendidikan yang "*teacher centered program*": Menurutnya, sistem pendidikan tersebut dapat menurunkan martabat manusia.

la menggambarkan bahwa dalam praktik sistem pendidikan semacam itu lebih bersifat: (a) guru mengajar, murid diberi pelajaran; (b) guru mengetahui segala macam, murid tidak mengetahui apa apa; (c) guru berpikir, murid yang dipikirkan; (d) guru berbicara, murid mendengarkan dengan tenang; (e) guru mengenakan disiplin, murid yang dikenakan disiplin, guru memilih dan melaksanakan pilihan, murid hanya menyetujui; (g) guru berbuat, murid hanya memiliki ilusi melakukannya melalui perbuatan guru; (h) guru memilih isi program, murid menyesuaikan; (i) guru adalah subjek dalam mengajar, murid adalah objek.

Kritik Paulo Freire di atas juga diungkapkan oleh (Shodiq A Kuntoro, 1999) dengan menambahkan pendidikan semacam inilah yang membuat anak menjadi pasif, tidak berani mengatakan perasaannya, verbalisme, bermental sakit, rendah diri, tidak kritis, dan tidak produktif.

Dari gambaran proses pengajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa pendekatan yang berpusat pada pendidik itu memang banyak kelemahan. Sementara itu, pendekatan yang berpusat pada peserta didik (*student centered*), peran guru adalah membantu peserta didik menemukan fakta, konsep, atau prinsip bagi diri mereka sendiri. Guru dapat memberi peserta didik tangga yang bisa membantu peserta didik mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi, namun harus diupayakan agar peserta didik sendiri yang memanjat tangga tersebut, bukan memberikan ceramah atau mengendalikan seluruh kegiatan peserta didik. Kalau pengetahuan hanya dipindahkan, dengan cara pendidik hanya menjelaskan materi demi materi, halaman *powerpoint* demi *powerpoint*, hal ini yang jadi pintar malah si pendidik tersebut. Oleh karena itu, untuk merujuk pada upaya pembelajaran menuju pembentukan karakter peserta didik yang kreatif, interaktif, inovatif, dan inspiratif dalam proses pembelajaran di kelas, maka diperlukan pembelajaran berbasis PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan).

PEMBAHASAN

Peran Guru dalam Pembelajaran

Kurang lebih 2400 tahun silam, konfosius menyatakan :

Yang saya **dengar**, saya lupa.

Yang saya **lihat**, saya ingat.

Yang saya **kerjakan** saya pahami.

Tiga pernyataan sederhana ini berbicara banyak tentang perlunya cara belajar aktif. (Melvin L. Silberman, 2006) memodifikasi dan memperluas kata-kata bijak Konfusius itu menjadi:

Yang saya **dengar**, saya lupa.

Yang saya dengar dan **lihat**, saya sedikit ingat.

Yang saya dengar, lihat, dan **pertanyakan** atau **diskusikan** dengan orang lain, saya mulai pahami.

Dari yang saya dengar, lihat, bahas, dan **terapkan**, saya dapatkan pengetahuan dan keterampilan.

Yang saya **ajarkan** kepada orang lain saya kuasai.

Ada sejumlah alasan mengapa sebagian besar orang cenderung lupa tentang apa yang mereka dengar. Salah satu alasan yang paling menarik ada kaitannya dengan tingkat kecepatan bicara guru dan tingkat kecepatan pendengaran siswa.

Kegiatan belajar mengajar akan memiliki efektivitas tinggi jika dalam pembelajaran tidak hanya sekedar menekankan pada penguasaan pengetahuan tentang apa yang diajarkan, tetapi lebih menekankan pada internalisasi tentang apa yang diajarkan sehingga tertanam dan berfungsi sebagai muatan nurani dan dihayati serta dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan pesat teknologi informasi saat ini kiranya menumbuhkan tantangan tersendiri bagi guru. Mengingat, guru sudah bukan lagi satu-satunya sumber informasi sehingga muncul pendapat bahwa pendidikan bisa berlangsung tanpa guru. Hal ini benar jika pendidikan diartikan sebagai proses memperoleh pengetahuan, tetapi pendidikan juga media pendewasaan. Oleh karena itu, prosesnya tidak dapat berlangsung tanpa kehadiran guru (Chotimah, 2008). Untuk lebih memahami tentang bagaimana peran guru dalam pembelajaran perlu dipaparkan lebih dahulu pengertian guru sebagai salah satu tenaga profesional di dunia pendidikan.

Dalam Undang-Undang Guru dan Dosen dijelaskan bahwa, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik. Guru adalah tenaga yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada anak didik di sekolah (Saiful Bahri Djamarah, 2002). Selain memberikan sejumlah ilmu pengetahuan, guru juga bertugas menanamkan nilai-nilai dan sikap kepada anak didik agar anak didik memiliki kepribadian yang paripurna. Dengan keilmuan yang dimilikinya,

guru membimbing anak didik dalam mengembangkan potensinya. Pupuh Fathurrahohman dan Sobry Sutikno, 2009. dalam bahasa Jawa guru juga memiliki pengertian orang yang digugu dan ditiru. Dalam konteks ini, berarti kata-katanya didengarkan, dipercaya atau dipatuhi, dan tingkah lakunya dapat dijadikan teladan oleh peserta didik. (Herawati Susilo dan Husnul Chotimah, 2009).

Ada banyak peran yang harus dimainkan guru dalam proses pembelajaran. Peran-peran tersebut adalah sebagai berikut :

Caregiver (Pembimbing)

Predikat sebagai pembimbing bukanlah hal yang mudah. Predikat ini erat sekali kaitannya dengan praktik keseharian. Seseorang tidak mungkin disebut sebagai pembimbing jika dalam realisasinya tidak mampu menjalankan tugas-tugasnya sebagai pembimbing. Untuk dapat disebut sebagai pembimbing, guru harus mampu memperlakukan siswanya dengan respek dan sayang (atau juga cinta).

Berikut ini beberapa hal yang tidak boleh dilakukan oleh guru kepada anak didiknya, karena akan meruntuhkan semangat anak dalam belajar, yang akhirnya akan menggagalkan proses pembelajaran.

- 1) Tidak boleh meremehkan/merendahkan siswa. Meskipun siswanya dari keluarga miskin atau dari kampung, tidak boleh diremehkan. Semua siswa harus merasa diperlakukan dengan respek. Guru tidak boleh membuat salah seorang siswa sebagai bahan olok-olok atau joke (guyonan).
- 2) Tidak boleh memperlakukan kurang adil terhadap sebagian siswa. Siswa-siswa harus tidak ada yang merasa dianaktirikan. Semua siswa harus merasa disayang oleh gurunya. Guru harus memberi perhatian yang wajar dan cukup kepada semua siswanya. Ketika ada siswa yang diberi hukuman karena melanggar sesuatu, hukuman tersebut harus pula berlaku untuk semua siswa yang melanggar. Demikian pula, jika ada siswa yang diberi hadiah ketika berprestasi, pemberian hadiah ini juga harus dilakukan kepada semuanya yang berprestasi. Jadi, pujian harus diberikan kepada semuanya tanpa ada pilihan, ketika ada siswa yang berprestasi atau berbuat baik.
- 3) Tidak boleh membenci pada sebagian siswa. Guru tidak boleh mengeluarkan kata-kata membenci kepada sebagian siswa. Guru dapat bersikap tegas atau bahkan keras ketika

menerapkan hukuman/sanksi. Namun, hal ini harus berlaku bagi semua siswa yang melanggar ketentuan. Jadi tidak ada tindakan guru kepada sebagian siswa yang didasari kebencian.

Model (Contoh)

Gerak gerik guru sebenarnya selalu diperhatikan oleh setiap siswa. Tindak tanduk, perilaku dan bahkan gaya guru mengajar pun akan sulit dihilangkan dalam ingatan setiap siswa. Lebih besar lagi, karkter guru juga selalu diteropong sekaligus dijadikan cermin oleh siswa-siswanya. Pada intinya, guru akan dicontoh siswanya, baik kebiasaan baik maupun kebiasaan buruknya. Kedisiplinan, kejujuran, keadilan, kebersihan, kesopanan, ketulusan, ketekunan dan kehati-hatian akan selalu direkam oleh siswa-siswanya dan dalam batas-batas tertentu akan diikuti oleh siswanya. Demikian pula sebaliknya, kejelekan-kejelekan gurunya akan pula direkam oleh siswanya; dan biasanya akan lebih mudah dan cepat diikuti oleh siswa-siswanya. Semuanya akan menjadi contoh bagi siswa. (Jamal Ma'mur Asmani, 2011).

Mentor (Penasihat)

Adanya hubungan batin atau emosional antara siswa dan gurunya, menyebabkan guru harus berperan sebagai penasihat (mentor). Pada dasarnya, guru tidak sekadar menyampaikan pelajaran di kelas, tanpa memperdulikan apakah siswanya paham atau tidak, seolah-olah tidak mempunyai tanggungjawab untuk menjadikan siswa pandai dalam materi pelajaran (ilmu) dan dalam menjaga nilai-nilai moralitas bangsa. Lebih dari itu, guru harus sanggup menjadi penasihat pribadi masing-masing siswa. Erat sekali kaitannya dengan peran pembimbing, guru harus sanggup memberi nasihat ketika siswa membutuhkan.

Sifat-sifat yang Harus Dimiliki Guru

Disamping peran guru sebagai *caregiver*, *role model* dan *mentor* di atas, ada beberapa sifat yang harus dimiliki oleh guru, jika ingin pendidikan kita sukses.

Sifat-sifat guru tersebut antara lain :

- 1) memahami perannya sendiri,
- 2) tulus,
- 3) bangga dan puas jika melihat anak didik sukses,
- 4) sabar dan tekun (telaten)

- 5) paham dan menguasai apa yang diajarkan,
- 6) selalu belajar,
- 7) ada panggilan untuk mendidik,
- 8) kerja keras dan sebagainya.

Dengan sifat tulus, seorang guru dengan senang hati akan mendidik siswanya. Ia akan mendidik siswanya. Ia akan menunjukkan kasih sayangnya terhadap siswa-siswa seperti menyayangi anak-anaknya sendiri. Agar siswa-siswanya sukses, ia tidak akan memperhitungkan waktu dan tenaga dalam memdampingi mereka, meskipun di luar jam kerja. Bukan hanya menasihati langsung, namun ia juga akan mendoakan siswa-siswanya agar menjadi anak yang sukses dan shalih. Penulis berkeyakinan bahwa guru yang tulus akan diperlakukan siswa-siswanya sebagai orang tua, bahkan lebih dari orang tuanya. (A.Qadri Azizy, 2001).

Selain itu, guru jangan sampai memberikan pelajaran di depan kelas dengan hanya bermodalkan bahan, semata-mata untuk mengejar target yang ditetapkan kurikulum dan cenderung satu arah, tanpa bersedia menerima umpan balik atau bahkan sanggahan dari anak didik. Sebagai contoh diberlakukannya pendidikan bagi anak berbakat yang akhir-akhir ini di galakkan, terutama dalam program akselerasi.

Pada kenyataannya, program akselerasi yang hanya sekedar untuk memanfaatkan materi demi memenuhi tuntutan kurikulum ini, sebenarnya salah sasaran. Betapa tidak, cirri-ciri anak berbakat yang antara lain memiliki penalaran tajam, kritis, logis, kreativitas tinggi, bertanggungjawab, ulet dalam menghadapi kesulitan, banyak inisiatif dan percaya diri, bukan mustahil lambat laun akan terkikis. (Anies, 2008)

Hal-Hal yang Perlu Dilakukan Guru

Menurut Anwar Fuady, M.Ed (2008), agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan sebagaimana yang diharapkan, John B. Biggs and Ross Telfer, dalam bukunya *The Process of Learning* (1987) menyebutkan bahwa paling tidak ada 12 aspek dari sebuah pembelajaran kreatif yang harus dipahami dan dilakukan oleh seorang guru yang baik, dalam proses pembelajaran terhadap siswa. Kedua belas aspek tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Memahami potensi siswa yang tersembunyi dan mendorongnya untuk berkembang sesuai dengan kecenderungan bakat dan minat mereka.
- b. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar meningkatkan rasa tanggungjawab

dalam melaksanakan tugas dan bantuan jika mereka membutuhkan.

- c. Menghargai potensi siswa yang lemah/lamban dan memperlihatkan entuisme terhadap ide serta gagasan mereka.
- d. Mendorong siswa untuk terus maju untuk mencapai sukses dalam bidang yang diminati dan penghargaan atas prestasi mereka.
- e. Mengakui pekerjaan siswa dalam satu bidang untuk memberikan semangat pada pekerjaan berikutnya.
- f. Menggunakan kemampuan fantasi dalam proses pembelajaran untuk membangun hubungan dengan realitas dan kehidupan nyata
- g. Memuji keindahan perbedaan potensi, karakter, bakat dan minat, serta modalitas gaya belajar individu siswa.
- h. Mendorong dan menghargai keterlibatan individu siswa secara penuh dalam proyek-proyek pembelajaran mandiri.
- i. Menyatakan kepada para siswa bahwa guru-guru merupakan mitra mereka dan mempunyai peran sebagai motivator dan fasilitator bagi siswa.
- j. Menciptakan suasana belajar yang kondusif, bebas dari tekanan dan intimidasi, dalam usaha meyakinkan minat belajar siswa.
- k. Mendorong terjadinya proses pembelajaran interaktif, kolaboratif, inkuiri dan diskaveri, agar terbentuk budaya belajar yang bermakna (*meaningful learning*) pada siswa.
- l. Memberikan test/ujian yang bisa mendorong terjadinya umpan balik dan semangat/gairah pada siswa agar selalu ingin mempelajari materi lebih dalam.

KONSEP DASAR TENTANG PAKEM

Pengertian Pakem

Berbicara tentang pembelajaran, tidak akan terlepas dengan pengalaman belajar apa yang mesti diberikan kepada peserta didik agar memiliki pengetahuan dan keterampilan dasar untuk hidup maupun untuk meningkatkan kualitas dirinya sehingga mampu menerapkan prinsip belajar sepanjang hayat (*life long education*). Dalam hal ini, ada empat pilar pendidikan yang dicanangkan UNESCO, yaitu (1) *learning to know* yang juga berarti *learning to learn*, yaitu belajar untuk memperoleh pengetahuan dan untuk melakukan pembelajaran selanjutnya. (2) *learning to do*, yaitu belajar untuk memiliki kompetensi dasar dalam berhubungan dengan situasi dan tim kerja yang berbeda-beda.

(3) *learning to live together*, yaitu belajar untuk mampu mengapresiasi dan mengamalkan kondisi saling ketergantungan, keanekaragaman, memahami dan perdamaian intern dan antar bangsa (4) *learning to be*, yaitu belajar untuk mengaktualisasikan diri sebagai individu dengan kepribadian yang memiliki timbangan dan tanggung jawab pribadi. Empat pilar pendidikan tersebut yang harus menjiwai program-program kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Hakikat belajar adalah proses membangun makna/pemahaman oleh peserta didik terhadap pengalaman dan informasi yang disaring dengan persepsi, pikiran, perasaan. Proses ini dikenal dengan teori/filsafat konstruktivisme. Filsafat konstruktivisme adalah filsafat yang mempelajari hakekat pengetahuan dan bagaimana pengetahuan itu terjadi. Teori konstruktivis memandang peserta didik secara terus menerus memeriksa informasi-informasi baru yang berlawanan dengan aturan-aturan lama dan memperbaiki aturan-aturan tersebut jika tidak sesuai lagi. Pandangan ini mempunyai keterlibatan yang mendalam dalam pembelajaran. Karena penekanannya pada peserta didik sebagai peserta didik yang aktif, strategi konstruktivis sering disebut pengajaran yang terpusat pada siswa, peran guru adalah membantu peserta didik menemukan fakta, konsep, atau prinsip, bukan memberikan ceramah atau mengendalikan seluruh kegiatan kelas. (Muhammad Nur, 2000). Implikasi konstruktivisme terhadap proses belajar dapat bercirikan sebagai berikut:

1. Belajar, berarti membangun makna
2. Konstruksi artinya proses terus menerus, setiap kali berhadapan dengan fenomena baru
3. Belajar sesungguhnya pengembangan pemikiran
4. Proses belajar terjadi jika skemata seseorang dalam keraguan
5. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman belajar
6. Hasil belajar tergantung pada apa yang telah diketahui si pelajar

Dari uraian di atas dapat diyakini bahwa hakikat belajar tidak dapat diwujudkan tanpa pendekatan belajar yang baik. Salah satu pendekatan yang cukup populer dalam pembelajaran adalah Pendekatan PAKEM yang merupakan konsep belajar aktif yang merupakan ramuan antara belajar aktif dan belajar menyenangkan (*active learning and joyfull learning*).

PAKEM adalah sebuah pendekatan yang memungkinkan peserta didik mengerjakan

kegiatan beragam untuk mengembangkan keterampilan, sikap, dan pemahamannya dengan penekanan belajar sambil bekerja. Sementara, guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar, termasuk pemanfaatan lingkungan, supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan efektif. (Jamal Ma'mur Asmani, 2010).

Secara singkat, disajikan masing-masing karakteristik PAKEM adalah:

Pembelajaran Aktif

Aktif dapat diartikan bahwa, baik peserta didik maupun guru berinteraksi untuk menunjang pembelajaran. Pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang proses kegiatannya dapat membuat peserta didik aktif secara mental. Ditinjau dari kegiatan peserta didik, pembelajaran aktif mampu membuat peserta didik aktif bertanya dan mengemukakan setiap gagasan, mempertanyakan gagasan orang lain (guru atau peserta didik lain), atau gagasan dirinya. Ditinjau dari kegiatan guru, pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang menuntut guru aktif untuk memantau kegiatan belajar peserta didik, memberi umpan balik, mengajukan pertanyaan yang menantang kepada peserta didik, mempertanyakan gagasan peserta didik, memberi motivasi pada tiap awal pembelajaran, dan mengajak peserta didik untuk berdiskusi. Dengan memberikan kesempatan peserta didik aktif, hal ini akan mendorong kreativitas peserta didik dalam belajar atau dalam memecahkan masalah.

Pembelajaran Kreatif

Pembelajaran yang kreatif adalah pembelajaran yang mewadahi pikiran, gagasan, dan kreativitas peserta didik. Ditinjau dari kegiatan peserta didik, pembelajaran yang kreatif adalah pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk merancang, membuat, berkreasi, dan mengomunikasikan gagasan, pendapat atau pikirannya melalui karya tertentu, baik secara tertulis maupun tidak tertulis. Kegiatan tersebut akan memuaskan rasa keingintahuan dan imajinasi mereka. Ditinjau dari kegiatan guru, pembelajaran kreatif adalah pembelajaran yang menuntut guru dalam mengembangkan kegiatan belajar yang

beragam untuk peserta didik, misalnya: berdiskusi, tanya jawab, pemberian tugas, demonstrasi, menciptakan teknik-teknik mengajar tertentu sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik, dan tujuan belajarnya.

Pembelajaran Efektif

Efektif yang diartikan sebagai ketercapaian suatu tujuan atau kompetensi merupakan pijakan utama suatu rancangan pembelajaran. Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang dikelola sedemikian rupa sehingga dengan input yang ada dan proses belajar yang dikelola dapat dicapai hasil seoptimal mungkin. Di samping efektif, pembelajaran diharapkan efisien, misalnya selama kegiatan pembelajaran berlangsung tidak ada waktu yang terbuang secara percuma. Ditinjau dari kegiatan peserta didik, pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat membuat peserta didik terdorong dan mampu memanfaatkan kesempatan belajar yang ada untuk menguasai kompetensi yang dipelajari. Peserta didik terampil dalam menggunakan alat, misalnya: penggaris, jangka, busur derajat jika pembelajarannya menyangkut masalah geometri dan pengukuran. Ditinjau dari kegiatan guru, pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang menuntut guru agar memberikan kesempatan belajar seluas-luasnya kepada peserta didik agar membangun kompetensinya. Untuk itu, dominasi guru dalam pembelajaran (misalnya melalui ceramah) harus dikurangi agar penguasaan kompetensi oleh peserta didik dapat tercapai seoptimal mungkin. Hal itu dapat diungkapkan dengan pengertian mengubah *teaching* menjadi *learning*.

Pembelajaran Menyenangkan

Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang membuat peserta didik nyaman, aman, dan tenang hatinya karna tidak ada ketakutan (dicemooh, dilecehkan) dalam mengaktualisasikan kemampuan dirinya. Menyenangkan dapat diartikan sebagai suasana pembelajaran yang 'hidup', semarak, berkondisi untuk terus berlanjut, ekspresif, dan mendorong pemusatan perhatian peserta didik terhadap belajar. Ditinjau dari kegiatan peserta didik,

pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang dapat membuat peserta didik berani mencoba dan berbuat, berani bertanya, berani mengemukakan pendapat, dan berani mempertanyakan gagasan orang lain. Ditinjau dari kegiatan guru, pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang menuntut guru agar dapat membuat suasana belajar menyenangkan dalam arti: peserta didik tidak takut salah dalam mencoba/bereksperimen, peserta didik tidak khawatir ditertawakan kemampuannya, dan peserta didik tidak takut dianggap sepele. Guru selalu memberi motivasi kepada peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Agar menyenangkan diperlukan afirmasi atau penguatan atau penegasan, memberi pengakuan, dan merayakan kerja kerasnya, antara lain dengan tepuk tangan, poster umum, catatan pribadi atau saling menghargai. (Zainal Aqib, 2009).

Menurut hasil penelitian, tingginya waktu curah terbukti meningkatkan hasil belajar. Keadaan aktif dan menyenangkan tidaklah cukup jika proses pembelajaran tidak efektif, yaitu tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung, sebab pembelajaran memiliki sejumlah tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Jika pembelajaran hanya aktif dan menyenangkan tetapi tidak efektif, maka pembelajaran tersebut tak ubahnya seperti bermain biasa. (Akhmad Sudradjat: 2011).

Selain metodologi pembelajaran dengan nama atau sebutan "PAKEM", muncul pula nama yang dikeluarkan di daerah Jawa Tengah dengan sebutan "PAIKEM Gembrot" dengan kepanjangan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira dan Berbobot.

Disamping itu melalui program Workstation P4TK-BMTI Bandung tahun 2007, di Jayapura muncul pula sebutan "Pembelajaran MATOA" (diambil dari buah Matoa), kepanjangan Menyenangkan Atraktif Terukur Orang Aktif, yang artinya Pembelajaran yang menyenangkan, Guru dapat menyajikan dengan atraktif/menarik dengan hasil terukur sesuai yang diharapkan peserta didik (orang) belajar secara aktif.

Menurut T. Taslimuharom, 2008, Proses belajar dapat dikatakan *active learning* jika mengandung :

- 1) Komitmen (Keterlekatan pada tugas) Berarti, materi, metode dan strategi pembelajaran

bermanfaat untuk peserta didik (*meaningful*), sesuai dengan kebutuhan peserta didik (*relevant*) dan bersifat pribadi (*personal*)

- 2) Tanggung jawab (*Responsibility*) Merupakan suatu proses belajar yang memberi wewenang pada peserta didik untuk kritis, guru lebih banyak mendengar daripada bicara, menghormati ide-ide siswa, memberi pilihan dan memberi kesempatan pada peserta didik untuk memutuskan sendiri
- 3) Motivasi. Motivasi belajar ada dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik, dengan lebih mengembangkan motivasi intrinsik peserta didik agar proses belajar yang ditekuninya muncul berdasarkan, minat dan inisiatif sendiri, bukan karena dorongan lingkungan atau orang lain. Motivasi belajar peserta didik akan meningkat karena ditunjang oleh pendekatan belajar yang dilakukan guru lebih dipusatkan kepada peserta didik (*Student centred approach*), guru tidak hanya menyuapi atau menuangkan dalam ember, tetapi menghidupkan api yang menerangi sekelilingnya, dan bersikap positif kepada siswa.

Active learning bisa dibangun oleh seorang guru yang gembira, tekun dan setia pada tugasnya, bertanggung jawab, motivator yang bijak, berpikir positif, terbuka pada ide baru dan saran dari peserta didik atau orang tuanya/masyarakat, tiap hari energinya untuk peserta didik supaya belajar kreatif, selalu membimbing, seorang pendengar yang baik, memahami kebutuhan peserta didik secara individual, dan mengikuti perkembangan pengetahuan.

Pembelajaran kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan, mengimajinasikan, melakukan inovasi, dan melakukan hal-hal yang artistik lainnya. Dikarakterkan dengan adanya keaslian dan hal yang baru. Dibentuk melalui suatu proses yang baru. Memiliki kemampuan untuk menciptakan. Dirancang untuk mesimulasikan imajinasi.

Kreativitas adalah sebagai kemampuan (berdasarkan data dan informasi yang tersedia) untuk memberikan gagasan-gagasan baru dengan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang menekankan pada segi kuantitas, ketergantungan dan keragaman jawaban dan menerapkannya dalam pemecahan masalah.

Gibbs sebagaimana dikutip Mulyasa menyimpulkan bahwa kreativitas dapat dikembangkan dengan memberi kepercayaan,

komunikasi yang bebas, pengarahan diri, dan pengawasan yang tidak terlalu ketat. Hasil penelitian tersebut dapat diterapkan atau ditransfer dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini peserta didik akan lebih kreatif jika (1) dikembangkannya rasa percaya diri pada peserta didik, dan mengurangi rasa takut; (2) memberi kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk berkomunikasi ilmiah secara bebas dan terarah; (3) melibatkan peserta didik dalam menentukan tujuan belajar dan evaluasinya; (4) memberikan pengawasan yang tidak terlalu ketat dan tidak otoriter; dan (5) mereka secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran secara keseluruhan. (E. Mulyasa, 2003).

Dari beberapa pandangan tentang PAKEM, maka dapat dinyatakan bahwa pada hakikatnya PAKEM berusaha menciptakan interaksi secara optimal antara semua komponen pembelajaran, sehingga peserta didik dan guru aktif memerankan perannya dengan kreatif yang menghasilkan tujuan secara efektif tanpa merasa terbebani oleh berbagai kegiatan tersebut.

Secara garis besar, makna PAKEM adalah sebagai berikut:

Aktif

- a) Selalu mencoba
- b) Tidak ingin menjadi penonton
- c) Memanfaatkan modalitas belajar (visual, auditorial, atau kinestetik)
- d) Penuh perhatian dalam setiap proses pembelajaran

Kreatif

- a) Menginginkan adanya perubahan yang baru
- b) Ingin mengadakan inovasi
- c) Mempunyai banyak cara untuk melakukan sesuatu
- d) Tidak cepat putus asa
- e) Tidak mudah puas dengan hasil kerjanya dan selalu ingin berbuat terus
- f) Menumbuhkan motivasi, percaya diri, dan kritis
- g) Mempunyai banyak cara

Efektif

- a) Memanfaatkan alat peraga yang ada di sekitar
- b) Diajak ke sumber belajar, melakukan observasi
- c) Memanfaatkan waktu yang ada
- d) Memanfaatkan rangkuman yang tepat
- e) Mengoptimalkan panca indera
- f) Mengatur strategi pembelajara

- g) Menyenangkan
- h) Penampilan guru yang menarik
- i) Suasana belajar tidak searah
- j) Kaya dengan metode
- k) Desain kelas yang tidak membosankan
- l) Belajar sambil bermain dan bernyanyi
- m) Hasil belajar anak dipajang di kelas
- n) Didekatkan ke alam nyata
- o) Ada penghargaan bagi yang berprestasi

Ciri-Ciri PAKEM

Ciri-ciri PAKEM dapat diuraikan di bawah ini yang Penulis kutip dari buku 7 Tips Aplikasi PAKEM yang ditulis oleh Jamal Ma'mur Asmani (2011) yaitu:

Menurut Pelatihan MBS

Secara singkat, ciri-ciri PAKEM digambarkan dalam buku pelatihan awal program MBS. Pelatihan ini merupakan program kerja sama pemerintah Indonesia dengan UNESCO dan UNICEF (2003:3-4).

Berikut ciri-ciri PAKEM tersebut ialah peserta didik terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat (*learning to do*).

- 1) Guru menggunakan berbagai alat bantu dan cara dalam membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan dan cocok bagi peserta didik.
- 2) Guru mengatur kelas dengan cara memajang buku-buku dan bahan ajar yang lebih menarik dan menyediakan "pojok baca".
- 3) Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk belajar kelompok.
- 4) Guru mendorong peserta didik untuk menemukan cara sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkan peserta didik dalam menciptakan lingkungan sekolahnya.

Menurut Rose dan Nocholl (2003)

Sehubungan dengan ciri menyenangkan dalam PAKEM ini, Rose and Nocholl mengatakan bahwa ciri-ciri pembelajaran yang menyenangkan adalah sebagai berikut:

- 1) Menciptakan lingkungan tanpa stress (rileks), yaitu lingkungan yang aman untuk melakukan

kesalahan, namun dengan harapan akan mendapatkan kesuksesan yang lebih tinggi.

- 2) Menjamin bahwa bahan ajar ini relevan. Anda ingin belajar ketika Anda melihat manfaat dan pentingnya bahan ajar.
- 3) Menjamin bahwa belajar secara emosional adalah positif. Pada umumnya, hal tersebut dapat terjadi ketika belajar dilakukan bersama orang lain, ketika ada humor dan dorongan semangat, waktu rehat dan jeda yang teratur, serta dukungan antusias.
- 4) Melibatkan secara sadar semua indra dan otak kiri maupun kanan.
- 5) Menantang peserta didik untuk dapat berpikir jauh ke depan dan mengekspresikan apa yang sedang dipelajari, dengan sebanyak mungkin kecerdasan yang relevan untuk memahami bahan ajar.

Penjelasan di atas memberikan penekanan bahwa PAKEM adalah manifestasi dari pembelajaran aktif, oleh karena itu sudah seharusnya guru menerapkan pembelajaran aktif sebagai fondasi awal dalam melaksanakan PAKEM. Jangan sampai metode pembelajaran konvensional dipertahankan tanpa memperhatikan pengembangan potensi peserta didik sebagai bekal dalam menghadapi masa depan.

PAKEM harus mampu memberikan perhatian pada aspek penyajian pembelajaran. Penyajian dalam pembelajaran ini dapat dilakukan dengan pemecahan masalah, curah pendapat, belajar dengan melakukan (*learning by doing*), menggunakan banyak metode yang disesuaikan dengan konteks, atau kerja kelompok.

Para peserta didik menyelesaikan permasalahan, menjawab pertanyaan-pertanyaan, memformulasikan pertanyaan-pertanyaan menurut mereka sendiri, mendiskusikan, menerangkan, melakukan debat, curah pendapat selama pelajaran di kelas, dan pembelajaran kerjasama. Dalam hal ini, guru mengkondisikan agar peserta didik bekerja dalam tim untuk mengatasi suatu permasalahan. Kerja proyek dapat dijadikan sebagai media untuk melatih peserta didik untuk saling tergantung yang positif dan tanggungjawab individu yang mendalam.

Untuk keberhasilan kegiatan pembelajaran yang sesuai tujuan, sebelumnya peserta didik dilatih cara berkonsentrasi, ketelitian, kesabaran, ketekunan, keuletan, peningkatan daya ingat, serta belajar dengan metode bayangan. Di samping itu, peserta didik juga harus dapat melakukan "SSN" (Senyum, Santai dan Nikmat). Artinya, peserta didik harus selalu tersenyum (dalam arti) saat melakukan

semua proses kegiatan pembelajaran. Santai berarti saat mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik tidak tegang/stres, sehingga mereka dapat menikmati kegiatan pembelajaran. Dengan proses tersebut, peserta didik akan dapat menguasai materi, sesuai yang diharapkan. Latihan ini dapat dilakukan dengan berbagai macam bentuk permainan (*games*), misalnya menghitung huruf "a" pada satu (lebih) paragraph yang terdiri dari beberapa kalimat atau latihan membayangkan diri sendiri. Disamping itu, guru harus selalu memberikan motivasi kepada semua peserta didik bahwa pelajaran tidak ada yang sulit dan memberikan keyakinan bahwa semua peserta didik pasti mampu menguasai materi tersebut dengan baik. Hindarilah untuk menakut-nakuti atau menyampaikan bahwa materi yang akan disampaikan sangat sulit, seolah-olah tidak akan mampu menerimanya. Hal ini akan mengurangi motivasi peserta didik untuk belajar dan perkembangan kemampuan otak siswa. (<http://www.gurupkan.wordpress.com> diakses tanggal 16 Oktober 2017)

Program PAKEM menuntut agar guru mampu menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan dalam proses belajar mengajar. Belajar memang merupakan suatu proses aktif dari peserta didik dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima kucuran ceramah guru tentang suatu ilmu. Jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar (Sediono, dkk, 2003:34).

Peran Guru dalam PAKEN

Berbicara tentang pembelajaran, tidak terlepas dari proses interaksi antara guru dan peserta didik. Karena dalam proses belajar mengajar (PBM), secara otomatis melibatkan antara guru dan siswa, baik secara langsung atau tidak langsung. Para siswa dan guru terlibat langsung dalam PBM yang berlangsung didalam ruangan kelas. Secara tidak langsung, guru hanya memberikan sejumlah tugas/materi. Murid melaksanakan tugas sendiri atau dengan berkelompok seperti membuat PR (Pekerjaan Rumah).

Seiring perkembangan zaman, di era globalisasi teknologi komunikasi yang sedang bergulir, berekses (berdampak) pula pada dunia pendidikan. Para guru semakin ditantang oleh

kecepatan para siswa memperoleh informasi dan pengetahuan dari luar guru. Para siswa berharap ada yang harus berubah dari model PBM yang selama ini dilakoni guru di depan kelas.

Realitas yang ada sekarang, kualitas pendidikan di Indonesia sangat rendah. Rendahnya kualitas pendidikan tersebut tidak terlepas dari rendahnya kualitas guru dalam memberikan pelayanan PBM di sekolah. Sudah saatnya kepada semua pihak yang berkompeten di dunia pendidikan, terutama guru untuk memikirkan bagaimana seharusnya menerapkan teknik-teknik jitu untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia yang dibarengi dengan peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang handal.

Pembelajaran PAKEM akan sangat membantu guru dalam pembelajaran yang dijalannya. Karena kalau kita berbicara tentang pembelajaran PAKEM, tidak terlepas dari peran guru sebagai motivator dalam memberikan dorongan semangat kepada peserta didiknya. Karena dalam pembelajaran PAKEM, disini peserta didik lebih aktif dari gurunya. Guru hanya memberi pengarahan dan tuntunan saja, selebihnya murid yang bekerja menyelesaikannya.

Pembelajaran PAKEM selalu harus tersedia media pembelajaran. Walaupun alat peraga sederhana, terjadi interaksi timbal balik antar guru dan siswa. Siswa lebih dominan aktif dalam pembelajaran dan adanya manfaat atau kesan khususnya bagi siswa setelah mengikuti pelajaran tersebut. Adapun tujuan dari pembelajaran PAKEM itu sendiri adalah agar pembelajaran tidak fadum, monoton, dan siswa lebih termotivasi dalam belajar. Di sini, guru dituntut untuk juga kreatif dalam mencari media pembelajaran.

Pelaksanaan PAKEM secara merata, sesuai dengan undang-undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional). Salah satunya dijelaskan agar di sekolah-sekolah harus diterapkan sistem pembelajaran PAKEM. Ini merupakan suatu hal yang tidak boleh ditawar-tawar lagi. Memang, sudah saatnya kita mengubah paradigma mengajar zaman tempo dulu dengan teknik mengajar zaman sekarang. Di era yang penuh kompetensi ilmu, kalau kita tidak mau membuat persaingan selamanya kita akan ketinggalan terus. Semoga dengan pembelajaran PAKEM ini, kita berharap kedepan kualitas pendidikan Indonesia dapat setara dengan kualitas pendidikan di negara-negara orang lain. Sehingga terciptalah insan-insan intelektual yang mampu menjawab tantangan zaman.

Berikut ini gambaran lengkap mengenai peran guru dan siswa dalam PAKEM.

Pembelajaran Aktif

1. Guru aktif :
 - b. Memantau kegiatan belajar siswa,
 - c. Memberi umpan balik,
 - d. Mengajukan pertanyaan yang menantang, serta
 - e. Mempertanyakan gagasan siswa.
2. Siswa aktif :
 - a. Membangun konsep bertanya,
 - b. Bertanya,
 - c. Bekerja, terlibat, dan berpartisipasi,
 - d. Menemukan dan memecahkan masalah,
 - e. Mengemukakan gagasan, serta
 - f. Mempertanyakan gagasan.

Pembelajaran Kreatif

Guru kreatif :

- a. Mengembangkan kegiatan yang menarik dan beragam,
- b. Membuat alat bantu belajar,
- c. Memanfaatkan lingkungan,
- d. Mengelola kelas dari sumber belajar, serta
- e. Merencanakan proses dan hasil belajar.
- f. Siswa kreatif :
- g. Membuat/merancang sesuatu dan
- h. Menulis/mengarang.

Pembelajaran Efektif

1. Guru mencapai tujuan pembelajaran.
2. Siswa mencapai kompetensi yang diharapkan.

Pembelajaran Menyenangkan

1. Siswa senang karena :
 - a. Kegiatannya menarik, menantang, dan meningkatkan motivasi.
 - b. Mendapat pengalaman secara langsung.
 - c. Kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah semakin meningkat, dan
 - d. Tidak membuat siswa takut.
2. Guru senang karena mampu mengkondisikan anak agar mampu :
 - a. Berani mencoba/berbuat,
 - b. Berani bertanya,
 - c. Berani memberikan gagasan/pendapat, dan
 - d. Berani mempertanyakan gagasan orang lain.

Implementasi PAKEM

Dalam pelaksanaan PAKEM, ada beberapa hal yang harus diperhatikan. Jamal Ma'mur Asmani (2011) menguraikan beberapa hal tersebut.

Memahami Sifat yang Dimiliki Anak

Pada dasarnya, anak memiliki sifat ingin tahu dan berimajinasi. Anak desa, anak kota, anak orang kaya, atau miskin, semua terlahir dengan kedua sifat tersebut. Sifat tersebut merupakan modal dasar bagi berkembangnya sikap/berpikir kritis dan kreatif. Kegiatan pembelajaran merupakan salah satu lahan yang harus kita olah, sehingga kedua sifat tersebut dapat berkembang dengan subur. Suasana pembelajaran dimana guru memuji anak karena hasil karyanya, guru mengajukan pertanyaan yang menantang, dan guru yang mendorong anak untuk melakukan percobaan, merupakan pembelajaran yang diharapkan mampu mengembangkan kedua sifat di atas.

Mengenal Anak Secara Perseorangan

Para siswa berasal dari lingkungan keluarga yang bervariasi dan memiliki kemampuan yang berbeda. Dalam PAKEM, perbedaan individual tersebut perlu diperhatikan dan harus tercermin dalam kegiatan pembelajaran. Semua anak dalam kelas tidak selalu mengerjakan kegiatan yang sama, melainkan berbeda sesuai dengan kecepatan belajarnya. Anak-anak yang memiliki kemampuan lebih dapat dimanfaatkan untuk membantu temannya yang lemah (tutor sebaya). Dengan mengenal kemampuan anak, kita dapat membantunya, sehingga belajar anak tersebut menjadi optimal.

Memanfaatkan Perilaku Anak dalam Pengorganisasian Belajar

Sebagai makhluk sosial, secara alami anak akan bermain secara berpasangan atau berkelompok. Perilaku ini dapat dimanfaatkan dalam pengorganisasian belajar. Dalam melakukan tugas atau membahas sesuatu, anak dapat melakukannya secara berpasangan atau dalam kelompok. Berdasarkan pengalaman, anak akan menyelesaikan tugas dengan baik bila mereka duduk berkelompok. Duduk seperti ini memudahkan mereka untuk berinteraksi dan bertukar pikiran. Namun demikian, anak perlu

juga menyelesaikan tugas secara perorangan agar bakat individunya juga berkembang.

Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis, Kreatif, dan Kemampuan Memecahkan Masalah

Pada dasarnya, hidup ini adalah untuk memecahkan masalah. Oleh karena itu dibutuhkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Kritis untuk menganalisis masalah dan kreatif untuk melahirkan alternatif pemecahan masalah. Kedua jenis berpikir tersebut, berasal dari rasa ingin tahu dan imajinasi, yang keduanya ada pada diri anak sejak lahir. Maka dari itu, tugas guru adalah mengembangkannya. Salah satu cara untuk mengembangkan adalah dengan sering-sering memberikan tugas atau mengajukan pertanyaan secara terbuka.

Mengembangkan Ruang Kelas sebagai Lingkungan Belajar yang Menarik

Ruang kelas yang menarik merupakan hal yang sangat disarankan dalam PAKEM. Hasil pekerjaan siswa sebaiknya dipajang untuk memenuhi ruang kelas. Hasil pekerjaan yang dipajang, baik hasil perorangan maupun kelompok, tersebut diharapkan dapat memotivasi siswa untuk bekerja lebih baik dan menimbulkan inspirasi bagi siswa yang lainnya. Pajangan tersebut dapat berupa gambar, peta, diagram, model, benda asli, puisi, karangan dan sebagainya. Ruang kelas yang penuh dengan pajangan hasil pekerjaan siswa, dan ditata dengan baik, dapat membantu guru dalam pembelajaran karena dapat dijadikan rujukan ketika membahas suatu masalah.

Memanfaatkan Lingkungan sebagai Sumber Belajar

Lingkungan (fisik, sosial, atau budaya) merupakan sumber yang sangat kaya untuk bahan belajar anak. Lingkungan dapat berperan sebagai media belajar tetapi juga sebagai objek kajian (sumber belajar). Penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar sering membuat anak merasa senang dalam belajar. Belajar dengan menggunakan lingkungan tidak selalu harus keluar kelas. Bahan dari lingkungan dapat dibawa ke ruang kelas untuk menghemat biaya dan waktu. Pemanfaatan lingkungan dapat mengembangkan sejumlah keterampilan, seperti mengamati (dengan seluruh indra), mencatat, merumuskan pertanyaan, berhipotesis,

mengklasifikasikan, membuat tulisan dan membuat gambar/diagram.

Memberikan Umpan Balik yang Baik untuk Meningkatkan Kegiatan Belajar

Mutu hasil belajar akan meningkat bila terjadi interaksi dalam belajar. Pemberian umpan balik dari guru kepada siswa merupakan salah satu bentuk interaksi antara guru dan siswa tersebut. Umpan balik itu hendaknya lebih mengungkap kekuatan daripada kelemahan siswa. Selain itu, cara memberikan umpan balik pun harus secara santun. Hal ini dimaksudkan agar siswa lebih percaya diri dalam menghadapi tugas-tugas belajar selanjutnya. Guru harus konsisten memeriksa hasil pekerjaan siswa dan memberikan komentar serta catatan demi peningkatan kemampuan siswa. Catatan ini akan lebih bermakna bagi pengembangan diri siswa daripada hanya sekedar nilai angka.

Membedakan Aktif Fisik dan Aktif Mental

Banyak guru yang sudah merasa puas bila menyaksikan para siswa tampak sibuk bekerja dan bergerak. Apalagi jika bangku dan meja diatur berkelompok serta siswa duduk saling berhadapan. Keadaan tersebut bukanlah ciri yang sebenarnya dari PAKEM. Aktif mental lebih diinginkan daripada aktif fisik. Sering bertanya, mempertanyakan gagasan orang lain, dan mengungkapkan gagasan merupakan tanda-tanda aktif mental. Syarat berkembangnya aktif mental adalah tumbuhnya perasaan tidak takut, baik dimarahi jika salah. Oleh karena itu, guru hendaknya menghilangkan penyebab rasa takut tersebut, baik yang datang dari guru itu sendiri maupun dari temannya. Berkembangnya rasa takut sangat bertentangan dengan PAKEM yang menyenangkan.

PENUTUP

Memahami pembelajaran yang berbasis PAKEM adalah sebuah upaya perubahan dalam pendidikan kita, terutama dalam Proses Belajar Mengajar (PBM). Karena istilah PBM yang berpusat pada peserta didik (*learner centered*), sudah tidak asing lagi dalam dunia pendidikan formal.

PAKEM merupakan pembelajaran yang dikembangkan dan banyak disosialisasikan ke seluruh pelosok tanah air dan dipandang tepat untuk merealisasikan pembelajaran yang memberdayakan peserta didik. Dengan kata lain,

perlu adanya perubahan paradigma mengenai mengajar dengan alasan sebagai berikut. *Pertama*, siswa bukan orang dewasa dalam bentuk mini, tetapi mereka adalah organisme yang sedang berkembang. Untuk dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangannya, siswa membutuhkan orang dewasa yang dapat mengarahkan dan membimbing mereka agar tumbuh dan berkembang secara optimal. *Kedua*, ledakan pengetahuan mengakibatkan kecenderungan setiap orang tidak mungkin dapat menguasai setiap cabang keilmuan. Hal ini juga dipicu oleh semakin melejitnya perkembangan ilmu pengetahuan, politik dan sosial budaya yang secara otomatis menyediakan sumber belajar yang sangat beragam. Melalui PAKEM peserta didik akan lebih dibekali dalam memenuhi kebutuhan manusia modern, mandiri, bekerja sama, berpikir kritis, memecahkan masalah, dan persaingan internasional atau globalisasi.

Semoga tulisan sederhana ini dapat memberikan solusi atas berbagai permasalahan dalam dunia pendidikan saat ini, yang diantaranya adalah bahwa dunia pendidikan saat ini belum mampu memberdayakan peserta didik menjadi manusia teraktualisasikan seluruh potensi yang dimilikinya sehingga mereka menjadi manusia yang mandiri dan mampu merebut berbagai peluang saat ini yang semakin kompetitif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agriawan. 2001. *Belajar yang Menyenangkan Sebuah Prosedur*. Jakarta: Gema Media.
- A, Kuntoro. 1999. *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amir, M. Taufiq. 2010. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning, Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pemelajar di Era Pengetahuan*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Ardiana, Leo Idra. dkk. 2002. *Metode Pembelajaran "Modul Pelatihan Terintegrasi Berbasis Kompetensi Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia"*, Jakarta: Direktorat Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembeajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*, Jogjakarta: Diva Press, Cet I
- Aqib, Zainal. 2009. *Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Bandung: Yrama Widya. Cet I
- Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga kependidikan Kementerian pendidikan nasional 2010, *Pembelajaran Berbasis PAIKEM*. Jakarta: Tanpa Penerbit.
- Dryden, Gordon dan Vos, Jeanette. 2000. *Revolusi Cara Belajar* (Bagian I dan II). Bandung: Kaifa.
- Freire, Paulo. 2002. *The Politic of Education: Culture, Power, and Liberation*. Diterjemahkan oleh Agung Prihantoyo dan Fuad Arif Fudiyartanto dengan Judul: *Politik Pendidikan, Kebudayaan, Kekuasaan dan Pembebasan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indrawati dan Wanwan Setiawan. 2009. *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan untuk Guru SD*, Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam PPPPTK untuk Program BERMUTU.
- Lie, Anita. 1999. *Metode Pembelajaran Gotong Royong*, Surabaya: Citra Media dengan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UK Petra Surabaya.
- Melvin L. Silberman. 2006. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Bandung: Nuansamedia. Cet III (Edisi Revisi),
- Mulyasa, E. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep, Karakteristik, dan Implementasinya*, Bandung: Rosda Karya, Cet. 1
- Nur, Muhammad. 1996. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Nur, Muhammad dan Prima Retno Wikandari. 2000. *Pengajaran Berpusat kepada Siswa dan Pendekatan Konstruktivis dalam Pengajaran*, Surabaya: Pusat Studi Matematika dan IPA Sekolah Universitas Negeri Surabaya.
- Sagala, Syaiful. 2005 *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta
- Sugiyanto. 2010. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta, Yuma Pustaka. Cet II.
- Tim MBS Unesco-Unicef. *Menciptakan Masyarakat Peduli Pendidikan (Paket Pelatihan)*. Jakarta: Perwakilan Unesco – Unicef. 2003