

METODE PAILKEM

(Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)

Dra. Rut Soewito, S.Pd., M.Pd.

Abstrak

Pembelajaran **PAILKEM** adalah salah satu **Pembelajaran** yang memiliki karakteristik **Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan**. Pembelajaran berbasis PAILKEM membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir tahap tinggi, berpikir kritis dan berpikir kreatif (*critical dan creative thinking*). Berpikir kritis adalah suatu kecakapan nalar secara teratur, kecakapan sistematis dalam menilai, memecahkan masalah, membuat keputusan, memberi keyakinan, menganalisis asumsi dan pencarian ilmiah. Berpikir kreatif adalah suatu kegiatan mental untuk meningkatkan kemurnian (*originality*), ketajaman pemahaman (*insight*) dalam mengembangkan sesuatu (*generating*). Kemampuan memecahkan masalah merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Di era globalisasi sekarang seharusnya guru dapat mengajar dengan lebih menyenangkan, dan sudah tidak zamannya guru mengajar jaim, menjaga wibawa, memperlihatkan *performance* sedemikian rupa sehingga siswa akan sangat segan/takut kepadanya, sekarang siswa justru lebih menghargai kepada guru yang bersahabat, ramah, dan tentu saja akan lebih sangat dihargai lagi jika guru tersebut cerdas dalam bidangnya dan cerdas dalam mengelola kelas. Bagaimana caranya guru bisa membuat siswa tertarik untuk belajar dengannya dan akan ‘rindu’/menanti-nanti datangnya jam belajar pelajaran itu lagi. Pada dasarnya belajar mengajar merupakan suatu proses yang rumit karena tidak sekedar menyerap informasi dari guru, tetapi melibatkan berbagai kegiatan maupun tindakan yang harus dilakukan, bila menginginkan hasil belajar yang lebih baik. Belajar pada intinya tertumpu pada kegiatan memberi

kemungkinan kepada siswa agar terjadi proses belajar yang efektif sehingga dapat mencapai hasil yang sesuai tujuan.

Kata kunci : pembelajaran, aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Pengertian PAILKEM

PAILKEM adalah singkatan dari **Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan.**

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, konsepnya merupakan suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu (Sagala 61 : 2008).

Dalam PAILKEM digunakan prinsip-prinsip pembelajaran berbasis kompetensi. Pembelajaran berbasis kompetensi adalah pembelajaran yang dilakukan dengan orientasi pencapaian kompetensi peserta didik. Sehingga muara akhir hasil pembelajaran adalah meningkatnya kompetensi peserta didik yang dapat diukur dalam pola sikap, pengetahuan, dan keterampilannya.

Siswa tidak memungkiri metode PAILKEM merupakan metode yang sangat mengerti dan memahami kondisi siswa, bagaimana guru menyampaikan materi merupakan penilaian utama siswa, seorang guru mempunyai wawasan yang luas akan tergambar dengan cara bagaimana seorang guru menyampaikan pembelajaran di kelas, fokus terhadap materi dan penyampaian yang mudah dimengerti oleh siswa, peduli terhadap siswa dan tidak pilih-memilih (diskriminatif), *performance* yang menarik serta bisa dijadikan partner dalam berdiskusi dan berkeluh kesah. Ini merupakan sekian banyak kriteria yang disampaikan siswa jika seorang guru ingin menjadi favorit di mata siswa. Pengalaman dan pengetahuan guru sangat diperlukan dalam pengajaran. Jadi tidak cukup hanya menguasai pengetahuan spesialisasinya saja, tetapi pengalaman dan pengetahuan umum perlu juga dipahami (Hamalik, 122:2008).

Pembelajaran berbasis **PAILKEM** membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir tahap tinggi, berpikir kritis dan berpikir kreatif (*critical dan creative thinking*). Berpikir kritis adalah suatu kecakapan nalar secara teratur, kecakapan sistematis dalam menilai, memecahkan masalah, membuat keputusan, memberi keyakinan, menganalisis asumsi dan pencarian ilmiah. Berpikir kreatif adalah suatu kegiatan mental untuk meningkatkan kemurnian (*originality*), ketajaman pemahaman (*insight*) dalam mengembangkan sesuatu (*generating*). Kemampuan memecahkan masalah merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Dalam pembelajaran pemecahan masalah, siswa secara individual atau kelompok diberi tugas untuk memecahkan suatu masalah.

Sesuai dengan huruf yang menyusun namanya, pembelajaran **PAILKEM** adalah salah satu contoh pembelajaran yang memiliki karakteristik Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan.

Aktif

Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Pengembang pembelajaran ini beranggapan bahwa belajar merupakan proses aktif merangkai pengalaman untuk memperoleh pemahaman baru. Siswa aktif terlibat di dalam proses belajar mengkonstruksi sendiri pemahamannya. Teori belajar konstruktivisme merupakan titik berangkat pembelajaran ini. Atas dasar itu pembelajaran ini secara sengaja dirancang agar mengaktifkan anak. Didalam implementasinya, seorang guru harus merancang dan melaksanakan kegiatan-kegiatan atau strategi-strategi yang memotivasi siswa berperan secara aktif di dalam proses pembelajaran. Mengapa pembelajaran harus mengaktifkan siswa? Hasil penelitian menunjukkan bahwa kita belajar 10% dari yang kita baca, 20% dari yang kita dengar, 30% dari yang kita lihat, 50% dari yang kita lihat dan dengar, 70% dari yang kita ucapkan, dan 90% dari yang kita ucapkan dan kerjakan serta 95% dari apa yang kita ajarkan

kepada orang lain. Artinya belajar paling efektif jika dilakukan secara aktif oleh individu tersebut.

Inovatif

Pembelajaran **inovatif** bisa mengadaptasi dari model pembelajaran yang menyenangkan. *Learning is fun* merupakan kunci yang diterapkan dalam pembelajaran inovatif. Jika siswa sudah menanamkan hal ini di pikirannya, tidak akan ada lagi siswa yang pasif di kelas. Membangun metode pembelajaran inovatif sendiri bisa dilakukan dengan cara diantaranya mengakomodir setiap karakteristik diri. Artinya mengukur daya kemampuan serap ilmu masing-masing orang. Dan hal tersebut harus disesuaikan pula dengan upaya penyeimbangan fungsi otak kiri dan otak kanan yang akan mengakibatkan proses renovasi mental, diantaranya membangun rasa percaya diri siswa.

Lingkungan

Lingkungan merupakan sumber belajar yang paling efektif dan efisien serta tidak membutuhkan biaya yang besar dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Proses pembelajaran dengan menggunakan lingkungan memberikan peluang yang sangat besar kepada peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya, dan secara umum konsep pembelajaran dengan menggunakan lingkungan dapat meningkatkan motivasi belajar dari peserta didik (Uno,148 : 2012)

Kreatif

Kreatif dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa. Pembelajaran PAILKEM juga dirancang untuk mampu mengembangkan kreatifitas. Pembelajaran harus memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, inisiatif, dan kreatifitas serta kemandirian siswa sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta

psikologisnya. Kemandirian dan kemampuan pemecahan masalah merupakan tujuan yang ingin dicapai oleh semua bentuk pembelajaran. Dengan dua bekal itu setiap orang akan mampu belajar sepanjang hidupnya. Ciri seorang pembelajar yang mandiri adalah: (a) mampu secara cermat mendiagnosis situasi pembelajaran tertentu yang sedang dihadapinya; (b) mampu memilih strategi belajar tertentu untuk menyelesaikan masalah belajarnya; (c) memonitor keefektifan strategi tersebut; dan (d) termotivasi untuk terlibat dalam situasi belajar tersebut sampai masalahnya terselesaikan.

Efektif

Menurut hasil penelitian, tingginya waktu curah perhatian terbukti meningkatkan hasil belajar. Keadaan aktif dan menyenangkan tidak cukup jika proses pembelajaran tidak **efektif**, yaitu tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa 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. Menyiratkan bahwa pembelajaran harus dilakukan sedemikian rupa untuk mencapai semua hasil belajar yang telah dirumuskan. Karena hasil belajar itu beragam, karakteristik efektif dari pembelajaran ini mengacu kepada penggunaan berbagai strategi yang relevan dengan hasil belajarnya. Banyak orang beranggapan bahwa berbagai strategi pembelajaran inovatif termasuk PAILKEM seringkali tidak efisien (memakan waktu) lebih lama dibandingkan dengan pembelajaran tradisional/konvensional. Hal tersebut tentu amat mudah dipahami, dalam pembelajaran PAILKEM banyak hasil belajar yang dicapai sehingga memerlukan waktu yang lama, sementara pada pembelajaran tradisional hasil belajar yang dicapai hanya pada tatanan kognitif saja.

Menyenangkan

Menyenangkan adalah suasana belajar-mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh

pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya (“*time on task*”) tinggi. Pembelajaran yang dilaksanakan harus dilakukan dengan tetap memperhatikan suasana belajar yang menyenangkan. Seseorang yang secara aktif mengkonstruksi pengetahuannya memerlukan dukungan suasana dan fasilitas belajar yang maksimal. Suasana yang menyenangkan dan tidak diikuti suasana tegang sangat baik untuk membangkitkan motivasi untuk belajar. Yang dimaksudkan adalah bahwa pokok bahasanya dikaitkan dengan pengalaman siswa sehari-hari dan disesuaikan dengan dunia mereka dan bukan dunia guru sebagai orang dewasa. Apa lagi jika disesuaikan dengan kebiasaan mereka dalam belajar. Ciri yang terakhir ini merupakan ciri pembelajaran kontekstual. Dengan demikian pembelajaran PAILKEM sebenarnya juga pembelajaran kontekstual.

Proses pelaksanaan PAILKEM
(Jauhar, 152 : 2011) , (Asmani, 99 : 2013)

Memahami sifat yang dimiliki anak

Pada dasarnya anak memiliki sifat rasa ingin tahu dan berimajinasi. Anak desa, anak kota, anak orang kaya, anak orang miskin, anak Indonesia, atau anak bukan Indonesia, selama mereka normal, terlahir memiliki kedua sifat itu. Kedua sifat tersebut merupakan modal dasar bagi berkembangnya sikap/berpikir kritis dan kreatif. Kegiatan pembelajaran merupakan salah satu lahan yang harus kita olah sehingga subur bagi berkembangnya kedua sifat, anugerah Tuhan tersebut. 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 subur seperti yang dimaksud.

Mengenal anak secara perorangan

Para siswa berasal dari lingkungan keluarga yang bervariasi dan memiliki kemampuan yang berbeda. Dalam PAILKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) perbedaan individual 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 bila mendapat kesulitan sehingga belajar anak tersebut menjadi optimal.

Memanfaatkan perilaku anak dalam pengorganisasian belajar

Sebagai makhluk sosial, anak sejak kecil secara alami bermain berpasangan atau berkelompok dalam bermain. Perilaku ini dapat dimanfaatkan dalam pengorganisasian belajar. Dalam melakukan tugas atau membahas sesuatu, anak dapat bekerja 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 berkembang.

Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan memecahkan masalah

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

dimulai dengan kata-kata “Apa yang terjadi jika ...” lebih baik daripada yang dimulai dengan kata-kata “Apa, berapa, kapan”, yang umumnya tertutup (jawaban betul hanya satu).

Mengembangkan ruang kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik

Ruang kelas yang menarik merupakan hal yang sangat disarankan dalam PAILKEM. Hasil pekerjaan siswa sebaiknya dipajang untuk memenuhi ruang kelas seperti itu. Selain itu, hasil pekerjaan yang dipajang diharapkan memotivasi siswa untuk bekerja lebih baik dan menimbulkan inspirasi bagi siswa lain. Yang dipajang dapat berupa hasil kerja perorangan, berpasangan, atau kelompok. Pajangan 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 indera), mencatat, merumuskan pertanyaan, berhipotesis, mengklasifikasi, 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. Umpan balik 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 dan catatan. Catatan guru berkaitan dengan pekerjaan siswa lebih bermakna bagi pengembangan diri siswa daripada hanya sekedar angka.

Membedakan antara aktif fisik dan aktif mental

Banyak guru yang sudah merasa puas bila menyaksikan para siswa kelihatan sibuk bekerja dan bergerak. Apalagi jika bangku dan meja diatur berkelompok serta siswa duduk saling berhadapan. Keadaan tersebut bukanlah ciri yang sebenarnya dari PAILKEM. 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, takut ditertawakan, takut disepelekan atau takut dimarahi jika salah. Oleh karena itu, guru hendaknya menghilangkan penyebab rasa takut tersebut, baik yang datang dari guru itu sendiri maupun dari temannya

Karakteristik PAILKEM

Sesuai dengan singkatan PAILKEM, maka pembelajaran yang berfokus pada siswa, makna, aktivitas, pengalaman dan kemandirian siswa, serta konteks kehidupan dan lingkungan ini memiliki 4 ciri yaitu: mengalami, komunikasi, interaksi dan refleksi.

1. *Mengalami* (pengalaman belajar) antara lain: melakukan pengamatan, melakukan percobaan, melakukan penyelidikan,

melakukan wawancara, siswa belajar banyak melalui berbuat, pengalaman langsung mengaktifkan banyak indera.

2. *Komunikasi*, bentuknya antara lain: mengemukakan pendapat, presentasi laporan, memajangkan hasil kerja, unkap gagasan.
3. *Interaksi*, bentuknya antara lain: diskusi, tanya jawab, melempar lagi pertanyaan.
4. *Kegiatan refleksi* yaitu memikirkan kembali apa yang diperbuat/dipikirkan : mengapa demikian?, apakah hal itu berlaku untuk ...? untuk perbaikan gagasan/makna, untuk tidak mengulangi kesalahan, peluang lahirkan gagasan baru.

Dari karakteristik PAILKEM tersebut, maka guru perlu memberikan dorongan kepada siswa untuk menggunakan otoritas atau haknya dalam membangun gagasan. Tanggung jawab belajar, memang berada pada diri siswa, tetapi guru bertanggung jawab dalam memberikan situasi yang mendorong prakarsa, motivasi, perhatian, persepsi, retensi, dan transfer dalam belajar, sebagai bentuk tanggung jawab siswa untuk belajar sepanjang hayat.

Penerapan PAILKEM

Aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif dan menyenangkan merupakan merupakan salah satu model pembelajaran yang ideal. Dengan metode Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAILKEM), siswa dapat mendapatkan ide-ide sendiri dalam pembelajaran berlangsung dengan pendekatan lingkungan sekitar. Begitu pula guru dengan berbagai ide segar dan menarik yang dilengkapi dengan contoh praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran. Pemahaman mengenai PAILKEM ini diharapkan dapat membantu guru memfasilitasi pembelajaran siswa dengan lebih bermakna. Meskipun yang diharapkan pertama dan utama adalah keaktifan dan kekreatifitasan peserta didik, namun sebenarnya guru pun dituntut untuk aktif dan kreatif. Agar

pembelajaran model ini dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan, sudah tentu guru harus merancang pembelajaran dengan baik, melaksanakannya dan akhirnya menilai hasilnya.

Student centered mengandung pengertian pembelajaran menerapkan strategi pedagogi mengorientasikan siswa/mahasiswa kepada situasi yang bermakna, kontekstual, dunia nyata dan menyediakan sumber belajar, bimbingan, petunjuk bagi pembelajar ketika mereka mengembangkan pengetahuan tentang materi pelajaran yang dipelajarinya sekaligus keterampilan memecahkan masalah. Paradigma yang menempatkan guru/dosen sebagai pusat pembelajaran (*teaching*) dan siswa sebagai objek, seharusnya diubah dengan menempatkan siswa sebagai subjek yang belajar secara aktif membangun pemahamannya (*learning*) dengan jalan merangkai pengalaman yang telah dimiliki dengan pengalaman baru yang dijumpai. Pengalaman nyata dari lingkungan sekitar menunjukkan bahwa minat dan prestasi siswa dalam bidang sains meningkat secara drastis pada saat mereka dibantu untuk membangun keterkaitan antara informasi (pengetahuan) baru dengan pengalaman (pengetahuan lain) yang telah mereka miliki atau mereka kuasai. Pembelajaran hendaknya dimulai dari masalah-masalah aktual, otentik, relevan dan bermakna bagi siswa. Pembelajaran yang berbasis subjek seringkali tidak relevan dan tidak bermakna bagi siswa sehingga tidak menarik perhatian siswa. Pembelajaran yang dibangun berdasarkan subjek seringkali terlepas dari kejadian aktual di masyarakat. Akibatnya siswa/mahasiswa tidak dapat menerapkan konsep/teori yang dipelajarinya di dalam kehidupan nyata sehari-hari. Dengan pembelajaran yang dimulai dari masalah maka siswa/mahasiswa belajar suatu konsep atau teori dan prinsip sekaligus memecahkan masalah. Dengan demikian sekurang-kurangnya ada dua hasil belajar yang dicapai, yaitu jawaban terhadap masalah (produk) dan cara memecahkan masalah (proses).

Kemampuan tentang pemecahan masalah lebih dari sekedar akumulasi pengetahuan dan hukum/ teori, tetapi merupakan perkembangan kemampuan fleksibilitas, strategi kognitif yang membantu mereka menganalisis situasi tak terduga dan mampu menghasilkan solusi yang bermakna.

Guru merupakan ujung tombak dalam proses pembelajaran, bagaimanapun sempurnanya sebuah kurikulum, tanpa didukung oleh kemampuan guru, maka kurikulum itu hanya sesuatu yang tertulis dan tidak memiliki makna (Sanjaya :13 : 2006).

PAILKEM diperlihatkan dengan berbagai kegiatan yang terjadi selama KBM (Kegiatan Belajar Mengajar). Pada saat yang sama, gambaran tersebut menunjukkan kemampuan yang perlu dikuasai guru untuk menciptakan keadaan tersebut. Sebagai seorang guru dalam mengajar dengan model, metode, berbagai strategi apapun, dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, guru dapat melakukannya dengan Metode **Pembelajaran yang Aktif Inovatif, Lingkungan, Kreatif dan Menyenangkan (PAILKEM)**.

Di era globalisasi sekarang seharusnya guru dapat mengajar dengan lebih menyenangkan, dan sudah tidak zamannya guru mengajar jaim, menjaga wibawa, memperlihatkan *performance* sedemikian rupa sehingga siswa akan sangat segan/takut kepadanya, sekarang siswa justru lebih menghargai kepada guru yang bersahabat, ramah, dan tentu saja akan lebih sangat dihargai lagi jika guru tersebut cerdas dalam bidangnya dan cerdas dalam mengelola kelas. Bagaimana caranya guru bisa membuat siswa tertarik untuk belajar dengannya dan akan 'rindu'/menanti -nanti datangnya jam belajar pelajaran itu lagi.

Pada dasarnya belajar mengajar merupakan suatu proses yang rumit karena tidak sekedar menyerap informasi dari guru, tetapi melibatkan berbagai kegiatan maupun tindakan yang harus dilakukan, bila menginginkan hasil belajar yang lebih baik. Belajar pada intinya tertumpu pada kegiatan memberi kemungkinan kepada

siswa agar terjadi proses belajar yang efektif sehingga dapat mencapai hasil yang sesuai tujuan.

Menurut filsafat konstruktivisme, pengetahuan itu merupakan bentukan siswa yang sedang belajar. Dalam hal ini guru tidak dapat memaksakan “pengetahuannya” kepada siswa. Pembelajaran lebih menekankan pada bagaimana membantu siswa aktif mengkonstruksi pengetahuan mereka dan bukan bagaimana memaksa siswa menerima segala sesuatu yang diinformasikan oleh guru. Dalam pendekatan ini, yang penting bagaimana siswa menggeli bahan, mengolah, menganalisis, dan merumuskannya. Pendekatan seperti ini disebut pendekatan ketrampilan proses dengan prinsip *student active learning*. Dalam hal ini Slavin (1994) menyebutkan bahwa “ *Learning is much more than memory for student to really understand and be able to apply knowledge. They must work to solve problems, to discover things for themselves, to wrestle with ideas*”. Menurut teori ini dalam belajar siswa tidak hanya menghafal tapi harus memahami (Agustina, 2008).

Secara garis besar, penerapan PAILKEM dalam pembelajaran dapat digambarkan sebagai berikut:

- a. Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat.
- b. Guru menggunakan berbagai alat bantu dan berbagai cara dalam membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa.
- c. Guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan ‘pojok baca’
- d. Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok.

- e. Guru mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkan siswa dalam menciptakan lingkungan sekolahnya.

Konsep-konsep sains dan lingkungan sekitar siswa dapat dengan mudah dikuasai siswa melalui pengamatan pada situasi yang konkret. Dampak positif dari diterapkannya model PAILKEM yaitu siswa dapat terpacu sikap rasa keingintahuannya tentang sesuatu yang ada di lingkungannya. Seandainya kita renungi empat pilar pendidikan yaitu *learning to know* (belajar untuk mengetahui), *learning to be* (belajar untuk menjadi jati dirinya), *learning to do* (belajar untuk mengerjakan sesuatu) dan *learning to life together* (belajar untuk bekerja sama) dapat dilaksanakan melalui pembelajaran dengan pendekatan lingkungan yang dikemas sedemikian rupa oleh guru, agar supaya pembelajaran tersebut dapat terlaksana sesuai dengan tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmani Jamal Ma'mur. *7 Tips Aplikasi PAKEM*. Jogyakarta : Diva Press. 2013.
- Hamalik Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara. 2008.
- Jauhar Mohammad. *Implementasi PAIKEM*. Jakarta : Prestasi Pustaka. 2011.
- Sanjaya Wina. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum berbasis Kompetensi*. Jakarta : Kencana. 2006.
- Sagala Syaiful. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta. 2008.
- Uno Hamzah. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta : Bumi Aksara. 2012.