

Paikem Model Pembelajaran Alternatif Bagi Anak Usia Dini

Naila Fikrina Afrih Lia

PIAUD, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Walisongo Semarang
nailafikrinaafrihlia@walisongo.ac.id

Setyo Sekar Sari

PIAUD, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Walisongo Semarang
setyasesa05@gmail.com

ABSTRACT

The Active, Innovative, Creative, Effective and Fun Learning Model (PAIKEM) is one of the various child centered learning models. The PAIKEM model is appropriate to be implemented in PIAUD institutions because it is in accordance with the characteristics of early childhood. PIAUD educator needs to fully understand the essence of PAIKEM to create a quality learning. This research uses literature study method with the formulation of the problem how the PAIKEM model design and implementation in the PIAUD institution. The results showed that the PAIKEM model is appropriate to be implemented in PIAUD institutions because the characteristics of the PAIKEM model are in accordance with the psychological development of early childhood where children play while learning. Educators can also optimize the potential of the surrounding environment as a creative and innovative learning resource, as well as create childfriendly, learning media by providing effective and fun games so that children become more active, innovate, and be creative to add to their experiences.

Keywords : Learning Model; PAIKEM, PIAUD; role of educator; edu game;

ABSTRAK

Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) merupakan satu dari berbagai model pembelajaran yang berpusat pada anak. Model PAIKEM tepat untuk di implementasikan pada lembaga PIAUD karena sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Pendidik PIAUD perlu memahami betul esensi dari PAIKEM supaya tercipta sebuah pembelajaran yang berkualitas. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka dengan rumusan masalah bagaimana desain model PAIKEM dan implementasinya pada lembaga PIAUD. Hasil penelitian bahwa model PAIKEM tepat untuk diimplementasikan pada lembaga PIAUD karena karakteristik dari model PAIKEM sesuai dengan perkembangan psikologis anak usia dini dimana masa anak bermain sambil belajar. Pendidik juga dapat mengoptimalkan potensi lingkungan sekitar sebagai sumber belajar yang kreatif dan inovatif, serta menciptakan media belajar yang ramah anak dengan memberikan permainan yang efektif dan menyenangkan sehingga anak menjadi lebih aktif, berinovasi, dan berkreasi untuk menambah pengalaman dalam dirinya.

Kata kunci : Model Pembelajaran; PAIKEM, PIAUD; Peran Pendidik; Permainan;

PENDAHULUAN

Lembaga Pendidikan Islam Anak Usia Dini menjadi wadah khusus untuk membina anak usia dini, dengan cara memberikan stimulus mengenai pendidikan guna menumbuhkan kembangkan jasmani serta rohani sang anak supaya mendapatkan bekal kesiapan pada saat memasuki tingkat sekolah dasar. Untuk itu pendidik harus membekali dirinya dengan ilmu pengetahuan yang cukup dan menyiapkan model pembelajaran dan pengajaran yang lebih menarik (Lensun, 2018). Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat ditinjau berdasarkan hasil proses pembelajaran si anak. Hasil dari proses belajar disini merupakan hasil interaksi proses belajar mengajar pendidik dan anak didik. Proses kegiatan belajar mengajar yang diberikan oleh para pendidik selalu berdasar kepada elemen-elemen pembelajaran didalam kurikulum pendidikan. Hal tersebut didasarkan atasrealita di lapangan yang mana proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh pendidik di berbagai lembaga pendidikan adalah inti pokok dari pendidikan formal dimana kurikulum sebagai syarat mutlak yang harus dijadikan pedoman. Oleh karena itu, pendidik dalam merancang atau merumuskan program pembelajaran serta dalam pelaksanaannya akan berpedoman pada kurikulum pendidikan. Karenanya, model pembelajaran yang cocok menjadi sebuah upaya guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar anak didik. Maka dari itu, model pembelajaran yang perlu diterapkan oleh para pendidik hendaknya harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik (Baharudin dan Hardianto, 2019).

Model PAIKEM adalah model pembelajaran yang membimbing dan mengarahkan anak agar bisa bersikap aktif, inovatif, dan berpikir kreatif sehingga dalam proses pembelajaran dapat tercipta pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Sebelumnya dalam kegiatan belajar mengajar, peserta didik cenderung dipandang sebagai objek yang tidak memiliki pengetahuan yang hanya diam mendengarkan pendidik menjelaskan materi. Dalam model PAIKEM ini, peserta didik tidak lagi sebagai objek dalam pembelajaran yang terbilang pasif, tetapi peserta didik menjadi subjek utama dalam sebuah pembelajaran yang dituntut untuk bisa aktif dalam bertanya, berinovatif dalam mengemukakan ide gagasan, berpikir kreatif, serta bekerja secara efektif dan menyenangkan. Dan pendidik bukan lagi sebagai subjek dalam mentrasfer ilmu, namun pendidik hanya sebatas

perantara dalam proses pembelajaran supaya berlangsung dengan lancar dan terkendali. Inti dari model PAIKEM adalah terletak pada kemampuan guru untuk memilih strategi dan metode pembelajaran yang inovatif. Strategi pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif adalah strategi pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik (*student centered learning*) (Hanifah, 2020).

Karakteristik model PAIKEM yang bersifat multi model, multi metode dan multi media menentukan nilai akhir belajar siswa sehingga diharapkan siswa tidak bosan karena guru tidak hanya terpaku pada satu model, metode dan media saja (Habibah, 2013). Namun berdasarkan realita yang ada, memperlihatkan bahwa masih terdapat pendidik-pendidik yang belum begitu paham terkait konsep-konsep model PAIKEM. Pemahaman pendidik-pendidik masih sempit, maksudnya adalah banyak pendidik yang memahami dan menyimpulkan bahwa model PAIKEM itu hanya sebatas singkatan dari pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, tanpa memahami esensi utama dari model PAIKEM (Zulfahmi, 2013). Esensi disini bukan saja esensi per kata namun juga esensi PAIKEM secara keseluruhan. Jika pemahaman pendidik tentang model PAIKEM standar, maka implementasinya dalam proses pembelajaran nantinya juga akan bersifat standar atau biasa-biasa saja. Karenanya, artikel ini dibuat untuk membahas esensi dari model PAIKEM per kata maupun secara keseluruhan.

METODOLOGI

Metode penelitian yang kami gunakan dalam penelitian ini yakni dengan pendekatan studi kepustakaan (Library Research). Dengan pendekatan ini dapat digunakan sebagai sumber informasi dan data yang tercantum didalam beberapa dokumen seperti buku, majalah, jurnal, koran, dan berbagai sumber informasi lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini. Selain itu, studi kepustakaan juga merupakan hasil karya ilmiah yang didapatkan dan dikembangkan dari beberapa referensi penelitian sejenis yang sudah ada sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengertian Pembelajaran PAIKEM

PAIKEM awalnya berasal dari pengembangan istilah *Active Joyful and Effective Learning* (AJEL) di Indonesia yang muncul pada tahun 1999. Strategi pembelajaran ini dikenal masyarakat dengan nama

Pembelajaran Efektif, Aktif, dan Menyenangkan (PEAM). Kemudian setelah istilah PEAM mulai dikenal banyak orang, terjadi perkembangan berbagai variasi berdasarkan konsep PEAM tersebut yang menciptakan berbagai macam strategi yang serupa, antara lain PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan), dan PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). Sesuai dengan nama PAIKEM, model pembelajaran ini hendaknya tercipta proses belajar mengajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, serta menyenangkan (Hidayat, 2019).

Pembelajaran PAIKEM dilatar belakangi oleh sebuah realitas bahwa pembelajaran konvensional dirasa menjenuhkan, sehingga mengakibatkan anak kurang optimal dalam belajar. Apalagi sekarang perkembangan IPTEK yang juga semakin maju, maka disinilah perlunya berpikir secara kreatif dan inovatif agar proses pembelajaran lebih efektif, dan suasana belajar juga menjadi variatif dan menyenangkan. Teori belajar Dienes menekankan bahwa permainan bisa membuat anak senang dalam belajar, oleh karena itu proses pembelajaran sangat memerlukan sebuah strategi yang tepat dan menarik bagi anak dalam kegiatan belajarnya. Model pembelajaran PAIKEM dirasa sangat cocok karena model ini merupakan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan anak mengerjakan berbagai macam kegiatan yang mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilannya melalui penekanan belajar dan berbuat. Sedang pendidik memakai sumber-sumber dan alat bantu serta memanfaatkan lingkungan yang ada agar yang membuat proses belajar menjadi menarik juga menyenangkan bagi anak (Mahanani, 2018).

Model PAIKEM dapat diartikan sebagai model pendekatan dalam mengajar (*approach learning*) yang dikombinasikan dengan berbagai alat pembelajaran dan metode-metode tertentu yang disertakan dengan penempatan lingkungan yang baik, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan, sehingga peserta didik akan mudah dalam menyerap materi yang diberikan. PAIKEM dapat membuat anak melakukan berbagai macam kegiatan yang mampu meningkatkan pemahaman serta keterampilan, tidak hanya sebatas pendidik menjelaskan dan peserta didik hanya mendengarkan. Model PAIKEM juga merupakan pembelajaran berbasis lingkungan. Model ini secara langsung dapat melibatkan peserta didik dalam mengenal lingkungan. Oleh karena itu, dalam proses belajarnya nanti peserta didik diajak lebih bisa aktif, inovatif, kreatif, efektif dan

menyenangkan. Agar terciptanya pembelajaran yang mampu meningkatkan seluruh potensi yang dimiliki anak, maka suasana belajar harus bervariasi. Seorang pendidik dalam pembelajaran PAIKEM perlu memilih strategi, metode, dan pendekatan terpadu serta teknik pengajaran yang baik. Dengan begitu akan menunjukkan bahwa dalam pembelajaran PAIKEM pendidik tidak hanya mengintimidasi anak dalam pembelajaran, tetapi pendidik sebagai layaknya sutradara yang mengatur proses pembelajaran (Sumar, 2016).

1. Penjabaran Pembelajaran PAIKEM

Sesuai dengan kepanjangannya, maka berikut akan dijelaskan mengenai esensi per kata dari pembelajaran PAIKEM :

1) Pembelajaran Aktif

Arti Pembelajaran aktif di dalam proses pembelajaran adalah anak harus aktif, misalnya dalam bertanya. Seorang pendidik dituntut untuk bisa menciptakan situasi agar anak aktif bertanya dan mengemukakan gagasannya. Pendidik juga harus aktif dalam memantau proses belajar anak, memberikan timbal balik, sehingga merangsang motivasi anak untuk senang belajar. Pembelajaran aktif dalam prosesnya menitik beratkan keaktifan anak. Aktif memiliki arti terbiasa dalam berbuat segala sesuatu dengan menggunakan segala daya yang dimiliki.

Pembelajaran yang aktif berarti proses pembelajaran yang banyak membutuhkan aktivitas seluruh peserta didik serta pendidik baik secara fisik, emosional, sampai dengan moral-spiritual. Pendidik perlu menumbuhkan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar anak bisa aktif seperti bertanya, mengemukakan ide, serta melakukan sesuatu yang mampu menjadikan pengalaman baru bagi anak. Dengan begitu, anak akan terdorong untuk dapat bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya (Darmono, 2019). Proses belajar dapat dikatakan aktif jika mengandung tiga unsur, yaitu komitmen, tanggung jawab, dan motivasi.

2) Pembelajaran Inovatif

Pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran pendidik dan anak didik didorong untuk dapat menciptakan, menginovasi, dan mengkreasikan proses pembelajaran. Berdasarkan konsep ini, segala elemen baik metode, materi, dan media akan dinilai baru jika elemen-elemen tersebut berbeda dan belum dilaksanakan oleh seorang pendidik walaupun itu semua bukanlah hal yang baru bagi pendidik-

pendidik lainnya. Menciptakan kegiatan belajar mengajar yang bersifat inovatif dapat dilakukan dengan berbagai cara antara lain menerima perbedaan karakteristik peserta didik serta menilai kemampuan setiap peserta didik. Beberapa peserta didik ada yang memiliki kemampuan daya serap pengetahuan dan keterampilan melalui penglihatan (*visual*) dan pendengaran (*auditory*), sedangkan beberapa lainnya dengan cara gerakan otot dan raga (*kinestetik*). Penggunaan media pembelajaran dan metode yang tepat adalah suatu kebutuhan dalam keinovatifan proses pembelajaran.

3) Pembelajaran Kreatif

Kreatif saat menggunakan hal baru atau hasil ciptaan yang beda dari sebelumnya. Proses ini mempunyai arti bukan hanya penerapan kurikulum pembelajaran akan tetapi lebih pada pengembangan. Adanya kreativitas dalam mengembangkan kompetensi merupakan salah satu cara dalam memanfaatkan lingkungan sebagai sarana dan bahan ajar. Pembelajaran yang kreatif juga bermaksud supaya pendidik mampu menghasilkan proses pembelajaran yang bermacam-macam, yang dapat memenuhi gaya belajar dari peserta didik. Kreatif berarti pendidik memasukkan berbagai variasi ke dalam proses pembelajaran dengan menggunakan alat bantu, dan juga menggunakan cara-cara mengajar yang menarik sesuai dengan tingkat kemampuan anak. Anak akan kreatif jika diberikan kesempatan untuk membuat sesuatu, kemudian mengekspresikan hasil karyanya. Anak yang kreatif akan memiliki rasa keingintahuannya sangat besar sehingga mendorongnya untuk bertanya, akan berusaha memecahkan permasalahan yang dihadapi dengan caranya sendiri, serta mampu menghubungkan sesuatu dengan hal lain sehingga mengandung makna sesuai dengan pemikirannya.

4) Pembelajaran Efektif

Efektif berarti tercapainya sebuah tujuan yang menjadi landasan utama dari sebuah rancangan pembelajaran. Menyenangkan berarti suasana belajar yang hidup, ekspresif, dan mendorong perhatian anak terhadap belajar. Supaya pembelajaran menyenangkan diperlukan penegasan misalnya dengan tepuk tangan atau pemberian hadiah atas kerja keras anak. Hal tersebut akan memotivasi anak dalam belajar, yang tentunya harus tetap bersandar kepada kompetensi atau tujuan yang dicapai. Suatu proses pembelajaran dinilai efektif apabila mencapai tujuan. Hal yang tidak kalah pentingnya yaitu banyaknya hal baru serta pengalaman yang diperoleh peserta didik. Pendidik juga diharapkan

bisa mendapatkan pengalaman baru sebagai hasil dari interaksi antarapendidik dan peserta didik. Untuk mengetahui apakah proses pembelajaran efektif atau tidak, maka setiap akhir kegiatan belajar mengajar harus dilakukan evaluasi. Evaluasi disini maksudnya adalah tidak hanya sebatas tes untuk peserta didik, akan tetapi seperti refleksi, renungan yang dilakukan pendidik dan anak didiknya, juga dukungan dari catatan-catatan pendidik. Penilaian ini sesuai dengan kebijakan penilaian autentik dimana penilaian proses lebih ditekankan di samping penilaian dari hasil belajar anak.

5) Pembelajaran Menyenangkan

Pembelajaran yang menyenangkan harus dipahami lebih mendalam, pembelajaran yang menyenangkan tidak selalu harus diselingi candaan, nyanyian dan lain sebagainya. Pembelajaran yang menyenangkan yaitu pembelajaran yang bisa dirasakan peserta didik. Anak didik merasa asyik, dan nyaman. Selain hal itu, dalam proses belajar hendaknya memberikan suatu tantangan kepada peserta didik agar lebih giat belajar dan berpikir, memiliki rasa kepercayaan diri yang tinggi agar potensi yang dimiliki dapat berkembang secara optimal (Darmono, 2019). Proses pembelajaran yang menyenangkan antara lain :

- a. Membuat suasana lingkungan belajar yang tidak stres.
- b. Memberikan jaminan bahwa belajar secara emosional merupakan hal yang positif dan subjek pelajaran juga relevan.
- c. Memperkuat materi yang telah dipelajari dengan melihat kembali dalam periode kewaspadaan yang rileks.
- d. Melibatkan semua panca indera serta otak kanan dan kiri untuk berpikir dengan penuh kesadaran.
- e. Menantang anak untuk berpikir lebih jauh serta mengeksplorasi apa yang dipelajari (Fadhilah, 2014).

2. Peranan Pendidik PIAUD dalam Pembelajaran PAIKEM

Model pembelajaran PAIKEM yang mempunyai prinsip berpusat kepada peserta didik menjadi landasan utama dalam menerapkan model pembelajaran PAIKEM di kelas dan melibatkan anak didik diberbagai macam kegiatan yang bertujuan meningkatkan kemampuan dan pemahaman anak didik melalui penekanan belajar sambil bertindak. Model pembelajaran PAIKEM dapat terlaksana dengan baik apabila dalam prosesnya mengikuti tahapan berikut ini :

- 1) Merencanakan proses pembelajaran dengan sebaik mungkin.

- 2) Pembelajaran yang menarik dan menantang.
- 3) Anak didik menjadi pusat pembelajaran.

Supaya proses pembelajaran lebih efektif, maka hendaknya menggunakan model-model pertanyaan yang mampu merangsang atau membangun terjadinya pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Bisa diterapkan dengan kegiatan belajar kelompok. Selain menganjurkan proses pembelajaran yang menyenangkan yang mampu menumbuhkan minat anak dalam belajar, pembelajaran PAIKEM juga menganjurkan proses pembelajaran yang kreatif yang mampu melatih anak untuk dapat berkreasi dengan potensi diri yang dimiliki anak-anak baik itu intelektual atau emosionalnya. Setidaknya ada 12 aspek yang harus dipahami dan dilaksanakan oleh seorang pendidik dari pembelajaran kreatif dalam proses pembelajaran :

- 1) Memahami potensi yang tersembunyi dalam diri anak didik kemudian memberikan dorongan kepada anak didik agar potensi mereka berkembang sesuai bakat-minat yang dimiliki.
- 2) Memberikan anak kesempatan untuk berusaha menumbuhkan rasa tanggungjawab dalam menjalankan tugas yang diberikan.
- 3) Menghargai setiap potensi yang dimiliki anak didik khususnya yang lemah atau terlambat kemudian memperlihatkan entuisme kepada anak atas ide yang mereka tuangkan.
- 4) Mendorong anak didik agar terus melangkah menggapai kesuksesan dan memberikan apresiasi kepada anak atas prestasi yang diraihinya.
- 5) Menerima hasil kerja anak dalam sebuah bidang tertentu guna memberi semangat kepada mereka dalam mengerjakan pekerjaan yang lain.
- 6) Menggunakan fantasinya di dalam proses belajar guna mewujudkan hubungan dengan realitas kehidupan.
- 7) Memberikan pujian atas perbedaan kemampuan dan gaya belajar setiap anak.
- 8) Mendorong anak didik untuk terlibat dalam tugas-tugas mandiri.
- 9) Menyatakan pada anak bahwa pendidik adalah panutan dan berperan sebagai fasilitator serta motivator bagi anak.
- 10) Menghidupkan suasana pembelajaran yang tenang dan tidak ada tekanan dalam belajar anak.
- 11) Mewujudkan pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif guna membentuk suatu proses belajar yang lebih bermakna bagi anak.

- 12) Memberikan sebuah tes yang mampu mendorong adanya timbal balik serta semangat belajar anak untuk ingin belajar dan terus belajar (Maaruf, 2009).

3. Penerapan Pembelajaran PAIKEM dalam Lembaga PIAUD

Penerapan pembelajaran PAIKEM tidak hanya melihat potensi akademik si anak, tetapi juga perlu memahami bakat dan minat serta modalitas belajar anak. Karakteristik dari pembelajaran PAIKEM yaitu dengan menerapkan multi media dan multi metode, melibatkan semua panca indera, dalam prakteknya dapat bekerja bersama kelompok, serta memanfaatkan lingkungan sekitar untuk sumber belajar. Dengan memperhatikan potensi yang dimiliki anak, pendidik harus bisa merancang metode, media, serta materi belajar yang sesuai dengan potensi anak. Sehingga pembelajaran menjadi kreatif dan efektif dan berlangsung dengan menyenangkan. (Nurdiansyah, 2019) Proses berlangsungnya kegiatan belajar mengajar tidak lepas dari lingkungan sekitar. Kegiatan belajar melalui pendekatan lingkungan akan menghilangkan rasa jenuh dan membuat anak lebih cinta kepada lingkungan. Melalui pendekatan lingkungan, belajar akan lebih bermakna. Manfaat dari berhasilnya proses pembelajaran dapat dirasakan ketika hasil yang didapat dari pembelajaran ini bisa diimplementasikan dalam kehidupan sehari-harinya. Yang demikian itu merupakan dampak positif dari pendekatan lingkungan. (Darmadi, 2018)

Melalui lingkungan anak akan memperoleh lebih banyak pengetahuan karena sumber belajar dari lingkungan tidak terbatas. Anak dapat memaksimalkan panca inderanya dan mengenal benda-benda yang ada di lingkungan. Dengan mengenal segala sesuatu yang ada di lingkungannya. Melalui pendekatan lingkungan, proses belajar anak akan jauh lebih menarik karena lingkungan memberikan sumber belajar yang sangat beragam. Dengan demikian anak tidak akan merasa bosan, justru anak akan lebih giat lagi dalam belajar karena suasana yang menyenangkan. Dengan memanfaatkan lingkungan akan membuat anak menjadi lebih aktif, seperti bertanya, mengamati, dan bereksplorasi. Akan tetapi juga membutuhkan kreativitas dan inovasi dari pendidik, agar bisa memanfaatkan lingkungan dengan sebaik-baiknya sebagai sumber belajar (Ernalis, 2013). Pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dapat mengembangkan kecerdasan anak. Anak akan mencari pengalaman dalam menemukan hal-hal baru

melalui kemampuan berpikirnya. Melalui kegiatan bermain tersebut anak akan memperoleh kesempatan dalam meningkatkan kemampuannya dalam pemecahan masalah sehingga anak memiliki kebebasan dalam bereksplorasi. Permainan untuk anak usia dini harus didesain khusus agar bisa mengembangkan kemampuan anak dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapi anak. Oleh karena itu, pembelajaran PAIKEM dalam lembaga PIAUD dapat diterapkan sebagai berikut :

1) Melalui Permainan Mencari Harta Karun

Sebelumnya sudah dijelaskan bahwa PAIKEM adalah model yang salah satunya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam pemecahan suatu masalah. Permainan kreatif mencari harta karun ini adalah salah satu contohnya. Melalui permainan ini, anak akan belajar untuk berpikir dalam memecahkan suatu permasalahan, misalnya ketika melintasi rute yang berbeda, dan juga ketika menyusun kepingan-kepingan puzzle untuk menemukan harta karun yang dicari. Permainan ini adalah salah satu permainan untuk melatih otak terutama otak bagian kiri. Anak akan mempunyai ketelitian dan keuletan dalam menemukan harta karun, sehingga akan meningkatkan fungsi kinerja otak.

Manfaat dari permainan kreatif mencari harta karun ini adalah :

- a. Dapat melatih konsentrasi, ketelitian, keuletan dan kesabaran.
- b. Dapat menguatkan daya ingat anak.
- c. Dapat mengenalkan pada anak mengenai konsep hubungan.
- d. Dengan memilih gambar atau menyusun puzzle mampu melatih anak untuk bisa berpikir secara matematis.
- e. Dapat melatih anak dalam menyelesaikan suatu permasalahan (Setyowati, 2018).

2) Melalui Permainan *Rainbowling*

Pembelajaran PAIKEM harus bisa meningkatkan kemampuan berpikir anak. Melalui permainan *Rainbowling* ini anak diharapkan mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya. Permainan *Rainbowling* adalah sebuah permainan yang terinspirasi dari permainan bowling. *Rainbowling* terdiri dari dua kata yaitu *rainbow* yang berarti pelangi dan *bowling*, jadi *Rainbowling* berarti bowling pelangi. Permainan ini menggunakan 10 pin yang dibuat dari botol air mineral bekas, dan untuk bolanya dibuat dari kertas atau plastik yang disatukan sehingga membentuk sebuah bola. Cara bermainnya sangat mudah yaitu dengan cara menggelindingkan bola ke arah pin. Disini

setiap anak bisa diberikan tiga kali kesempatan untuk menggelindingkan bola (Suwarti, 2018).

3) Melalui Alat Permainan Edukatif Plastisin

Bermain plastisin merupakan permainan yang tidak beraturan atau tanpa aturan, sehingga cocok sekali untuk mengembangkan kreativitas anak. Melalui permainan plastisin, anak berkesempatan untuk berinteraksi secara bebas dengan teman-temannya dan juga bisa meningkatkan rasa ingin tahunya. Dengan bermain plastisin, anak akan terdorong untuk bisa aktif dan kreatif dalam membuat sesuatu yang sesuai dengan keinginan anak, anak bisa bekerja sama dengan teman-temannya dan mampu menghasilkan sebuah karya yang kreatif sesuai dengan pemikirannya. Bermain plastisin membuat anak menjadi lebih mandiri, anak bebas membuat bentuk apapun sesuai kreativitasnya. Adonan plastisin yang warna-warni akan menarik perhatian dan menyenangkan bagi anak (Sukaryasih, 2016). Anak dapat menemukan ide-ide dalam proses belajar yang berlangsung melalui pendekatan terhadap lingkungan disekitarnya. Pengalaman yang nyata dari lingkungan sekitar akan meningkatkan minat dan prestasi anak apabila anak dibantu dalam membangun pengetahuan baru yang diperoleh dengan pengalaman yang dimiliki anak (Rahlini, 2018).

4) Pemberian Soal atau Masalah

Pemberian soal atau masalah ini pada intinya menyuruh anak untuk membuat soal atau masalah berdasarkan informasi atau pengalaman yang diperoleh anak, dan benda-benda kongkrit yang berada di lingkungan sekitar. Langkahnya sebagai berikut :

- a. Pendidik memberikan sebuah cerita kepada anak tanpa memberi pertanyaan, namun segala informasi maupun pengalaman yang dibutuhkan oleh anak untuk memecahkan soal tersebut sudah ada. Disini tugas anak adalah memberikan pertanyaan atau bertanya kepada pendidik atas cerita yang sudah ia dengarkan.
- b. Pendidik membagi anak-anak ke dalam beberapa tim, setelah itu pendidik meminta anak untuk membuat pertanyaan sekaligus menjawab pertanyaan tersebut berdasarkan informasi yang ia peroleh dari cerita yang dibacakan oleh pendidik. Soal-soal itu nantinya akan diseleksi oleh pendidik kemudian diperbaiki dan bisa digunakan sebagai latihan anak-anak. Dengan hal ini akan memberikan nilai dalam komunikasi dan pengalaman belajar (Lefudin, 2017).

KESIMPULAN

Pembelajaran PAIKEM menjadi salah satu model pembelajaran yang cocok diterapkan dalam lembaga PIAUD. Implementasi model pembelajaran PAIKEM pada lembaga PIAUD akan tercipta suasana kegiatan belajar mengajar secara aktif, inovatif dan kreatif sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Keberhasilan suatu pembelajaran tidak lepas dari tangan pendidik yang profesional, mampu memahami perannya secara baik dan benar. Merancang proses pembelajaran yang menarik dan menantang serta menjadikan anak sebagai pusat pembelajaran. Sehingga hasilnya nanti mampu meningkatkan seluruh potensi yang dimiliki anak. Model PAIKEM dilaksanakan dengan menggunakan berbagai media belajar yang bersumber dari lingkungan sekitar, serta dapat menggunakan metode bermain berupa permainan- mencari harta karun, permainan *rainbowlling*, bermain plastisin, dan pemberian soal-soal. Dengan desain tersebut anak akan memperoleh pengalaman-pengalaman baru yang menyenangkan, tidak mudah bosan serta hemat dengan mengoptimalkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar yang ramah anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmadi. 2018. *Optimalisasi Strategi Pembelajaran*. Bogor : Guepedia.
- Darmono, Ikhwan Supto. 2019. "Peningkatan Kinerja Pendidik dalam Pembelajaran PAIKEM melalui Supervisi Akademik Berkelanjutan bagi Pendidik Kelas Di SD Negeri Pucangan 03 Kec. Kartasura Tahun Pelajaran 2016/2017". *Jurnal Pendidikan Konvergensi* Edisi 29. Vol. 6.
- Ernalis. 2013. "Implementasi PAIKEM dalam Penerapan Lingkungan sebagai Sumber Belajar Di PAUD dan TK". Cakrawala Dini : *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 3. No. 1.
- Fadlillah, M. 2014. *EDUTAINMENT PENDIDIKAN ANAK USIA DINI : Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. Jakarta : Kencana.
- Gora, Winastwan dan Sunarto. 2010. *PAKEMATIK : Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Habibah, U. (2013). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Melalui Model PAIKEM. *Journal of Elementary Education*, 2. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee/article/view/2737>
- Hanifah, U. (2020). Penerapan Model PAIKEM dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *At-Tajdid : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*. Retrieved from https://www.researchgate.net/profile/Umi_Hanifah4/publication/344608929_Penerapan_Model_PAIKEM_dengan_Menggunakan_Media_Permainan_Bahasa_dalam_Pembelajaran_Bahasa_Arab/links/5f8dcd6ca6fdccfd7b6cf9da/Penerapan-Model-PAIKEM-dengan-Menggunakan-Media-Permainan
- Hardianto dan M Rusli Baharudin. 2019. "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran PAIKEM Gembrot terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mahapeserta didik pada Mata Kuliah Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar". *CJPE : Cokroaminoto Journal of Primary Education* Vol. 2. No. 1.
- Hidayat, Isnu. 2019. *Strategi Pembelajaran Populer*. Yogyakarta : DIVA Press.

- Lefudin. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta : Deepublish.
- Lensun, Sherly. 2018. "Penggunaan Metode Pembelajaran PAIKEM dan Media Pembelajaran yang Bervariasi Bagi Pendidik-Pendidik PAUD Providentia Ceria Desa Batu Kecamatan Likupang Timur". *DAYA SAINS : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* Vol. 1. No. 1.
- Maaruf, Zuhdi. 2009. "Implementasi Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) untuk Pendidikan Sains Di Sekolah". *Jurnal Geliga* Vol. 3. No. 2.
- Mahanani, Endang Dewi. 2018. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn Melalui Pendekatan "PAKEM" Bagi Peserta didik Kelas VII A SMP Negeri 6 Wonogiri Semester 2 Tahun Pelajaran 2014/2015". *Jurnal Pendidikan Konvergensi* Edisi 25. Vol. 5.
- Nurdiansyah, Sinta, dkk. 2019. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Melalui Menggunakan Metode PAIKEM GEMBROT". *Bestari : Jurnal Studi Pendidikan Islam* Vol. 16. No. 1.
- Rahlini, 2018. "Meningkatkan Kemampuan Pendidik Dalam Menerapkan Pembelajaran PAIKEM Melalui Bimbingan Intensif di TK Dewi Sartika Kecamatan Pandawan". *Jurnal Penelitian Tindakan dan Pendidikan* Vol. 4. No. 3.
- Setyowati, Novita Dwi. 2018. "Penerapan Permainan Kreatif Mencari Harta Karun Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak". *Jurnal PINUS* Vol. 3. No. 2.
- Siregar, Pariang Sonang, dkk. 2017. "Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) pada Pembelajaran Matematika". *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD* Vol. 5. No. 2.
- Sukaryasih, Komang Dewi, dkk. 2016. "Penerapan Model PAKEM Berbatuan Alat Permainan Edukatif Plastisin Untuk Meningkatkan Kemandirian Anak". *e-Journal Pendiidkan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha* Vol. 4. No. 1.
- Sumar, Warni Tune. 2016. *Strategi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Soft Skill*. Yogyakarta : Deepublish.

- Suwarti. 2018. *“Meningkatkan Kemampuan Dasar Kognitif Melalui Permainan “Rainbowling” Pada Anak Kelompok B-1 Tk Islam Al Falah Kecamatan Pesantren Kota Kediri”*. Jurnal PINUS Vol. 3. No. 2.
- Zulfahmi HB. 2013. *“Indikator Pembelajaran Aktif dalam Konteks Pengimplementasian Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAKEM)”*. Jurnal At-Ta’lim Jilid 1. No. 4.