

Kreativitas Guru Bahasa Indonesia dalam Menerapkan PAIKEM pada Materi Bermain Drama

Risma Artati Panjaitan
SMP Negeri 3 Lintong Nihuta, Indonesia
E-mail: jaitrisma@gmail.com

Article History: Submission: 2024-01-20 || Accepted: 2024-03-15 || Published: 2024-03-20
Sejarah Artikel: Penyerahan: 2024-01-20 || Diterima: 2024-03-15 || Dipublikasi: 2024-03-20

Abstract

This study aims to determine the creativity of Indonesian language teachers in the application of PAIKEM in the material of playing drama in class VIII of SMP Negeri 3 Lintong Nihuta. In this study, the authors used qualitative research methods with the type of case study research in class VIII of SMP Negeri 3 Lintong Nihuta. The research instruments used by the author were observation, interview, and documentation study. The result of this study is that Indonesian language teachers who teach in class VIII SMP Negeri 3 Lintong Nihuta apply PAIKEM to play drama material, which looks creative in the application of active, creative, and effective learning. In active learning, teachers are able to apply it because all students are actively involved in learning. In creative learning, teachers succeeded in expressing characters during the drama play material from each group. In effective learning, teachers successfully apply it by utilizing the time provided so that learning objectives can be achieved. While in the implementation of innovative learning, teachers try to do creative learning by using learning media that are interesting and useful for students. Furthermore, fun learning teachers provide creative and exciting games for students so that when teaching and learning activities take place so that boredom does not arise so that the enthusiasm of students for Indonesian language subjects is maintained.

Keywords: *Theacer Creativity, PAIKEM, Drama.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas guru bahasa Indonesia dalam penerapan PAIKEM pada materi bermain drama di kelas VIII SMP Negeri 3 Lintong Nihuta. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus di kelas VIII SMP Negeri 3 Lintong Nihuta. Adapun instrumen penelitian yang digunakan oleh penulis adalah observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah guru bahasa Indonesia yang mengajar di kelas VIII SMP Negeri 3 Lintong Nihuta menerapkan PAIKEM pada materi bermain drama yaitu terlihat kreatif pada penerapan pembelajaran aktif, kreatif, dan efektif. Dalam pembelajaran aktif, guru mampu menerapkannya karena seluruh siswa aktif terlibat dalam pembelajaran. Pada pembelajaran kreatif, guru berhasil dalam mengekspresikan tokoh pada saat materi bermain drama dari setiap kelompok. Pada pembelajaran efektif, guru berhasil menerapkannya dengan memanfaatkan waktu yang telah disediakan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sedangkan pada penerapan pembelajaran inovatif guru berupaya melakukan pembelajaran kreatif dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi siswa. Selanjutnya, pembelajaran menyenangkan guru menyediakan games yang kreatif dan seru untuk para siswa agar ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung agar tidak timbulnya rasa bosan agar semangat para siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia terus terjaga.

Kata kunci: *Kreativitas Guru, PAIKEM, Drama.*

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Pendidikan salah satu cara untuk mengembangkan pola pikir, sikap, serta memperluas atau memperkaya kosa kata yang digunakan oleh seorang manusia (Bagiarta, 2021). Dalam usaha untuk mencapai perkembangan tersebut, maka pendidikan menuntut adanya perhatian dan partisipasi

dari semua komponen yang ada dalam proses pendidikan dan proses pembelajaran. Komponen tersebut adalah siswa dan guru. Guru merupakan komponen proses pendidikan yang harus mampu membawakan materi pelajaran dengan kreativitas yang dimiliki (Adnan, 2017).

Guru Indonesia bertanggung jawab mengantarkan siswanya untuk mencapai kedewasaan sebagai calon pemimpin bangsa pada semua bidang kehidupan. Untuk itu, pihak-pihak yang berkepentingan selayaknya tidak mengabaikan peran guru dan profesinya, agar bangsa dan negara dapat tumbuh sejajar dengan bangsa lain di negara maju, baik pada masa sekarang maupun masa yang akan datang (Sarly & Pebriana, 2020). Peranan guru semakin penting dalam era global. Hanya melalui bimbingan guru yang profesional, setiap siswa dapat menjadi sumber daya manusia yang berkualitas, kompetitif, dan produktif sebagai aset nasional dalam menghadapi persaingan yang makin ketat dan berat sekarang dan di masa datang (Sumardani, 2021), dengan menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari akan memberikan sesuatu yang mudah dipahami dan diterapkan oleh siswa dalam kehidupan nyata (Dharmawansa, 2019). Guru lah yang berperan untuk menyampaikan materi pelajaran senyata mungkin dengan kehidupan sehari-hari. Dalam kegiatan belajar mengajar guru senantiasa harus mengingat bahwa zaman sudah berganti menjadi lebih modern, pendidikan lebih menekankan pada bidang teknologi (Prajnamitra & Uriptiningsih, 2021). Untuk itulah guru harus bisa terus meningkatkan kualitas dalam dirinya, terutama meningkatkan kreativitas untuk mengembangkan kegiatan belajar mengajar lebih bervariasi dan tidak membosankan siswa.

Untuk membuat pelajaran semakin menyenangkan harus dikemas sedemikian rupa sehingga peserta didik tertarik dan antusias untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar pada pelajaran bahasa Indonesia. Penerapan pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) pada kurikulum 2013 sangatlah penting karena dengan menerapkan PAIKEM seluruh siswa diharapkan ikut berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung (Humaidi & Sain, 2020). PAIKEM merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat guru terapkan dalam mengajar bahasa Indonesia di dalam kelas. Proses pembelajaran hendaknya melibatkan para siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran, tidak hanya mengandalkan dari guru saja (Adnan, 2017), guru ketika melaksanakan kegiatan belajar mengajar hendaknya memperhatikan kondisi siswa serta mampu membawakan materi pelajaran dengan baik yang tentunya dibantu dengan penggunaan metode, strategi, serta media pembelajaran. Materi pelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa hendaknya tidak memberatkan siswa dan tidak menekan siswa (Sarly & Pebriana, 2020). Untuk itulah agar kegiatan belajar mengajar berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan maka guru harus mampu merancang proses pembelajaran yang menarik dan menimbulkan keingintahuan yang besar serta semangat yang tinggi untuk mengikuti pelajaran bahasa Indonesia di kelas.

Dalam proses pembelajaran tidak hanya aktif, inovatif, kreatif, efektif tetapi juga menyenangkan. Kegiatan belajar mengajar harus menyenangkan untuk para siswa agar mereka mempunyai semangat untuk terus mencari ilmu dan tidak merasa takut serta tertekan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. PAIKEM pada zaman sekarang ini sangatlah dibutuhkan dan guru harus mampu menerapkan PAIKEM ketika kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Hal ini untuk merangsang siswa belajar dan berpikir, tidak hanya mengandalkan penjelasan-penjelasan yang diberikan oleh guru mereka (Setiono & Rami, 2017), pembelajaran merupakan implementasi kurikulum di sekolah dari kurikulum yang sudah dirancang dan menuntut aktivitas dan kreativitas guru dan siswa sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan secara efektif dan menyenangkan (Itje, Taliawo, Saliding, May, & Ice, 2023). Dengan menerapkan model pembelajaran PAIKEM diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum di sekolah. Guru yang kreatif mampu mengembangkan materi pelajaran secara menarik dan tidak membosankan.

Penerapan PAIKEM dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa model pembelajaran yang selama ini berlangsung cenderung membuat siswa merasa malas dan bosan dalam belajar, di mana siswa hanya duduk pasif mendengarkan guru berceramah, tanpa memberikan reaksi apapun kecuali mencatat di buku tulis atas apa yang diucapkan oleh mereka (Kasnadi, 2021). Hal ini berakibat pada kurang optimalnya penguasaan materi pada diri peserta didik.

Guru harus menyadari bahwa pelajaran memiliki sifat yang sangat kompleks. Artinya, pembelajaran tersebut harus menunjukkan kenyataan bahwa pembelajaran berlangsung dalam

suatu lingkungan pendidikan dan guru pun harus mengerti bahwa siswa-siswa pada umumnya memiliki taraf perkembangan yang berbeda-beda (Mangangantung, Wentian, & Rorimpandey, 2022). Cara memahami materi yang diajarkan berbeda-beda, ada yang bisa menguasai materi lebih cepat dengan keterampilan motorik (kinestetik), ada yang menguasai materi lebih cepat dengan mendengar (auditif), dan ada juga yang menguasai materi lebih cepat dengan melihat atau membaca (visual), untuk itulah kreativitas dalam menerapkan PAIKEM sangatlah dibutuhkan agar tidak ada siswa yang merasa ketinggalan dalam memahami materi pelajaran yang sedang diajarkan (Fitri & Yusmanita, 2023). Dalam menerapkan PAIKEM guru dituntut untuk dapat melakukan kegiatan belajar mengajar yang melibatkan siswa untuk aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan yang pada akhirnya membuat siswa memahami pelajaran dengan mudah, tidak merasa tertekan ketika mengikuti kegiatan pelajaran bahasa Indonesia, dan berani untuk maju ke depan mengungkapkan pendapatnya.

Beberapa penelitian terdahulu diperlukan untuk dijadikan rujukan awal bagi penulis karena mengandung tema yang sama. Namun, penelitian terdahulu memiliki adanya perbedaan, sehingga akan menjadi pembeda dengan penelitian yang penulis lakukan. Selain itu, penelitian terdahulu akan dapat saling melengkapi dan menjadi bahan referensi bagi penulis, berikut ringkasan dari tiga rujukan penelitian terdahulu yang penulis temukan. Hasil penelitian yang dilakukan (Rifa Nur Fauziyah, Asep Dudi Suhardi, & Fitroh Hayati, 2022), ditemukan bahwa perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam sesuai dengan karakteristik PAIKEM. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru Pendidikan Agama Islam masih menggunakan metode ceramah dan metode tanya jawab, namun disertai beberapa metode yang membuat siswa belajar secara aktif, inovatif dan efektif yakni metode True or False, Role Play, Reading Aloud dan Teks Acak. Pada evaluasi pembelajaran guru Pendidikan Agama Islam terlebih dahulu membuat perencanaan evaluasi yaitu membuat kisi-kisi ujian dan membuat soal dengan indikator soal HOTS (Higher Order Thinking Skills).

Seiring dengan berkembangnya zaman yang semakin modern tuntutan untuk kreativitas guru dalam menerapkan PAIKEM pada materi pelajaran bahasa Indonesia semakin meningkat karena melalui PAIKEM pelajaran bahasa Indonesia tidak dianggap remeh lagi oleh para siswa. Pelajaran bahasa Indonesia sebenarnya begitu menarik dan sangat menyenangkan jika guru dapat menyampaikannya dengan cara yang menarik dan tidak membosankan para siswa (Sanusi & Hasyda, 2022). Dengan kreativitas guru dalam menerapkan PAIKEM dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung diharapkan dapat mencapai tujuan pendidikan yang sudah ditetapkan. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Kreativitas Guru Bahasa Indonesia dalam Menerapkan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM) pada Materi bermain drama pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Lintong Nihuta.

II. METODE PENELITIAN

Metode dan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu menggunakan desain penelitian kualitatif dengan metode penelitian studi kasus (Sabihi, 2019). Penulis menggunakan jenis penelitian studi kasus secara mendalam pada siswa VIII SMP Negeri 3 Lintong Nihuta. Penelitian ini berusaha menggambarkan dan menjelaskan keadaan atau kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, melihat sejauh mana kreativitas guru dalam menerapkan PAIKEM ketika mengajar di kelas. Dalam hal ini peneliti ikut serta dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Adapun sumber data yang diperoleh penulis dalam penelitian ini yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer adalah sumber data yang dapat memberikan data secara langsung tanpa melalui perantara. Sumber data primer dalam penelitian ini, yaitu hasil wawancara yang dilakukan pada guru bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 3 Lintong Nihuta dan kepada siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 3 Lintong Nihuta yaitu sebanyak 15 siswa, serta hasil observasi. Sedangkan sumber data sekunder adalah sumber data yang memberikan data secara tidak langsung, yaitu melalui orang lain atau lewat dokumen. Sumber data sekunder dalam penelitian ini, yaitu buku-buku yang mempunyai relevansi untuk memperkuat argumentasi dan melengkapi hasil penelitian.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran dan mudah lupa akan materi-materi sebelumnya dalam mempelajari materi pelajaran IPS. Faktor penyebab terjadinya kesulitan belajar didapatkan peneliti menggunakan teknik wawancara terhadap guru dan siswa menunjukkan bahwa kesulitan terjadi bukan hanya dari faktor dalam diri peserta didik saja, melainkan dari guru dan orang tua. Kurangnya pengetahuan dari orang tua siswa, disebabkan oleh rendahnya tingkat pendidikan mereka sehingga tidak dapat membimbing anak-anak dalam belajar. Guru merupakan salah satu faktor pendukung proses pembelajaran di dalam kelas. Guru juga menjadi penentu keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran. Beragamnya karakter yang dimiliki oleh siswa, tentunya tidak sama satu dengan yang lainnya (Ningrum & Pamungkas, 2023). Masing-masing siswa berasal dari latar belakang yang berbeda-beda, tidak semua siswa dapat dengan mudah menyerap pelajaran yang disampaikan oleh guru. Untuk itulah pengelolaan kelas sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Guru harus mampu mengelola dan menguasai kelas secara baik dan secara menarik sehingga tidak ada siswa yang merasa bosan dan asik sendiri dengan kegiatannya masing-masing, karakter siswa yang mudah bosan dan tidak dapat bertahan lama untuk tetap fokus pada pelajaran, membuat guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, yaitu Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM). Dengan penerapan PAIKEM di dalam kelas seluruh siswa seluruh siswa dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam tercapai serta waktu belajar yang telah ditetapkan dapat dimanfaatkan sebaik mungkin. Dengan temuan yang ada bahwa PAIKEM sangat cocok untuk pelajaran bahasa Indonesia karena guru dan siswa bisa berkomunikasi dengan lancar dan siswa menjadi lebih aktif.

Penerapan PAIKEM dalam proses kegiatan belajar mengajar pada pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi bermain drama sangat membutuhkan kreativitas guru. Tanpa kreativitas dalam merancang pembelajaran, siswa akan merasa mudah bosan dan mereka lebih memilih untuk berbincang-bincang dengan temannya. Untuk itulah setiap guru harus senantiasa meningkatkan kreativitasnya. Berdasarkan hasil wawancara peneliti untuk meningkatkan kreativitas yang dimiliki seorang guru, yaitu dengan sering saling berdiskusi kepada guru-guru lain dan guru-guru sesama MGMP sekolah-sekolah lain sehingga kreativitas akan muncul. Selain itu juga kita harus mengikuti perkembangan zaman, kreativitas menggunakan PAIKEM ketika menyampaikan materi bermain drama sangatlah penting. Kreativitas dalam menyampaikan materi bermain drama, yaitu kreativitas seorang guru dalam menyampaikan materi bermain drama dengan bermain peran, jadi dibuat drama atau didemonstrasikan di depan kelas, sehingga kreatif anak itu akan muncul (Sarly & Pebriana, 2020). Biasanya kalau mendemonstrasikan itu kreasinya banyak yang muncul sehingga memicu untuk semakin lebih bagus lagi dari teman yang sudah tampil. Berikut adalah uraian proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi bermain drama dengan menerapkan PAIKEM di kelas VIII SMP Negeri 3 Lintong Nihuta:

1. Pembelajaran Aktif

Guru bahasa Indonesia menerapkan pembelajaran aktif dengan menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan demonstrasi. Pembelajaran aktif, dimana guru hanya sebagai fasilitator, siswa yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Baihaki, 2020). Pada pembelajaran aktif, siswa aktif dalam bertanya, mengemukakan gagasan, serta mampu mendiskusikan gagasan orang lain dan gagasan sendiri. Untuk merangsang siswa menciptakan kondisi tersebut guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran sedemikian rupa agar siswa dapat bertanya dan membangun gagasannya. Guru bahasa Indonesia di kelas VIII SMP Negeri 3 Lintong Nihuta ketika melaksanakan kegiatan belajar mengajar materi bermain drama terlihat guru tersebut mampu menciptakan pembelajaran aktif. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, guru selalu mengajukan pertanyaan pada siswa. Pada saat itu, guru bertanya kepada siswa tentang apa itu teks sebuah drama, apa struktur teks drama, setiap siswa aktif untuk menjawab pertanyaan dari guru mereka. Selain itu, pada saat proses pembuatan teks drama seluruh siswa aktif terlibat dalam pembuatan teks drama.

Dalam pembelajaran aktif guru hendaknya mendiskusikan hasil gagasan yang dikemukakan oleh siswa. Pada hal ini, guru mampu melaksanakannya, yaitu ketika setiap kelompok mendemonstrasikan hasil teks saat bermain drama kemudian kelompok yang tidak maju mendiskusikan struktur bermain drama dan guru bertanya pada salah satu kelompok untuk

menganalisis saat bermain drama yang telah didemonstrasikan di depan kelas. Seluruh siswa aktif terlibat mengemukakan gagasan mereka sehingga proses belajar berjalan dengan lancar dan aktif. Proses belajar mengajar melibatkan seluruh siswa dan juga guru. Pembelajaran aktif tidak hanya siswa saja yang dituntut untuk aktif di dalam kelas tetapi guru juga harus aktif salah satunya, yaitu memberikan umpan balik.

2. Pembelajaran Inovatif

Proses belajar mengajar di kelas tidak luput dari media, metode, strategi pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penggunaan media, metode, strategi dalam proses belajar mengajar sangat penting. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang melibatkan banyak siswa dengan berbagai karakter dan latar belakang yang berbeda-beda membuat guru harus mampu memahami setiap karakter (Sumardani, 2021). Dengan penggunaan media, metode, dan strategi yang berbeda-beda setiap kali pertemuan akan membuat siswa senang dan tidak mudah bosan. Pembelajaran inovatif, dimana guru harus mampu menciptakan atau menggunakan metode, media, strategi yang baru dan dapat memikat siswa untuk tetap fokus pada proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Ketika pelajaran bahasa Indonesia materi bermain drama, pada saat peneliti ikut serta di dalam kelas, guru bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 3 Lintong Nihuta memiliki media pembelajaran yang inovatif untuk para siswa di kelas VIII. Guru melakukan sebuah pembelajaran yang inovatif, guru melakukan ceramah kemudian tanya jawab lalu membentuk kelompok untuk dalam bermain drama. Penggunaan media yang tersedia di kelas tentu dimanfaatkan oleh guru agar pembelajaran yang inovatif dapat terlaksana dengan baik dengan melibatkan perangkat pembelajaran yang ada, dan memodifikasi pendekatan pembelajaran konvensional menjadi pendekatan inovatif sesuai dengan keadaan siswa, sekolah, dan lingkungan (Malik, 2020).

Pembelajaran inovatif, guru tidak hanya harus mampu menemukan metode, media, dan strategi pembelajaran tetapi juga harus mampu mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi nyata. Ketika peneliti mengikuti kegiatan belajar mengajar bahasa Indonesia di kelas VIII SMP Negeri 3 Lintong Nihuta dengan materi bermain drama, guru mampu mengaitkan dengan kehidupan nyata dengan memberikan contoh materi bermain drama yang berkaitan dengan kejadian dan kehidupan nyata.

3. Pembelajaran Kreatif

Kegiatan belajar mengajar di dalam kelas menuntut siswa dan guru untuk kreatif dalam berbagai hal. Pembelajaran kreatif mengharuskan guru dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang bervariasi (EDB Siburian et al., 2023). Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas VIII SMP Negeri 3 Lintong Nihuta materi bermain drama, guru bahasa Indonesia mampu menerapkan pembelajaran yang kreatif. Hal itu terlihat ketika guru mampu menerapkan metode diskusi dan demonstrasi. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, setiap kelompok diberikan tugas oleh guru untuk membuat teks saat hendak bermain drama setelah itu dipresentasikan di depan kelas. Seluruh siswa dalam tiap kelompok berusaha membuat penampilan sebuah drama dan masing-masing memunculkan kreativitasnya dalam membuat bermain drama yang berbeda dengan kelompok lainnya. Siswa mampu memberikan contoh materi bermain drama yang berkaitan dengan kejadian dan kehidupan nyata. Ketika mempresentasikan hasilnya pun setiap kelompok mempunyai gaya dan kreativitasnya masing-masing untuk ditampilkan di depan teman-teman mereka dan juga guru. Dalam proses pembelajaran guru sangat memberikan kebebasan pada siswa untuk mengembangkan kreativitas yang dimiliki oleh siswa. Guru juga sangat menghargai ide-ide yang dimiliki oleh siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia tentang cara merangsang siswa untuk menjadi kreatif, beliau menjawab dengan memberikan tugas-tugas yang menurut ibu siswa itu senang, salah satunya karena pelajaran bahasa Indonesia dengan memberikan tugas kemudian diapresiasi itu salah satu yang membuat siswa menjadi senang. Biasanya dari pengalaman siswa sendiri akan muncul ide-ide kreatif sehingga lebih memperkaya diri siswa itu sendiri.

4. Pembelajaran Efektif

Pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga suasana pembelajaran benar-benar kondusif dan terarah dengan tujuan kompetensi yang telah ditetapkan. Pada saat pelajaran bahasa Indonesia dengan materi bermain drama, peneliti melihat seluruh siswa terlibat dalam proses pembelajaran dan guru mampu mengatur waktu yang disediakan sehingga pelajaran di kelas berjalan secara terarah dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Dharmawansa, 2019). Dalam hal penerapan pembelajaran materi bermain drama, guru menerapkan dengan banyak melibatkan siswa. Siswa menjadi lebih banyak diberikan umpan-umpan sehingga mereka sendiri inovatif. Selain itu, dalam pembelajaran inovatif siswa juga harus berupaya mencari bahan atau materi sendiri dari berbagai sumber. Tindakan yang dilakukan, yaitu sering memberikan tugas kepada siswa yang berkaitan dengan materi dan mereka mencari di internet, bisa juga kegiatan belajar mengajar dilaksanakan di perpustakaan untuk mencari berbagai sumber terkait dengan materi yang diajarkan.

5. Pembelajaran Menyenangkan

Pembelajaran yang menyenangkan artinya pembelajaran yang membuat siswa merasa senang, nyaman, tidak bosan, tidak merasa takut, dan lain-lain. Pembelajaran menyenangkan ini sangat terlihat dalam proses pembelajaran materi bermain. Seluruh siswa merasakan nyaman dan senang dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Seluruh siswa tidak merasa takut ketika diminta untuk mempraktekkan di depan kelas mengenai hasil drama yang sudah dibuat secara berkelompok (Prajnamitra & Uriptiningsih, 2021). Tidak ada siswa yang merasakan tegang atau tidak nyaman ketika proses pembelajaran materi bermain drama berlangsung. Guru bahasa Indonesia menerapkan pembelajaran yang menyenangkan pada materi bermain drama. Beliau tidak membuat siswa takut salah dihukum, takut ditertawakan teman-teman, justru membuat siswa untuk berani mencoba dan berani mengemukakan pendapatnya melalui bermain drama tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara bahwa mereka membutuhkan game yang menyenangkan dan tidak terus-terusan memberikan materi pelajaran. Artinya disela-sela proses pembelajaran seharusnya guru memberikan game yang berguna untuk membangkitkan semangat siswa kembali. Berdasarkan hasil temuan peneliti selaku guru bahasa Indonesia, pemberian *game* ketika proses belajar mengajar berlangsung dilakukan secara rutin diberikan seperti games senam jari dan tepuk tangan berirama games ini dilakukan pada momen-momen tertentu saja baru diberikan *game*.

Berdasarkan uraian penerapan PAIKEM pada materi bermain drama di atas, guru bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 3 Lintong Nihuta kreatif atau berhasil menerapkan pada pembelajaran aktif, efektif dan kreatif. Pada pembelajaran inovatif, peneliti selaku guru bahasa Indonesia berupaya melakukan pembelajaran yang kreatif dengan menggunakan media pembelajaran yang mendukung untuk materi bermain drama. Pada pembelajaran menyenangkan, guru menyiapkan game atau permainan saat proses belajar mengajar berlangsung agar materi tersampaikan dengan baik dan siswa tidak merasa bosan.

III. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di kelas VIII SMP Negeri 3 Lintong Nihuta dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru bahasa Indonesia dalam menerapkan PAIKEM pada materi bermain drama di kelas VIII dapat terlihat sebagai berikut, dalam penerapan pembelajaran aktif, dapat terlihat guru mampu menerapkannya, yaitu seluruh siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Penerapan pembelajaran inovatif dapat terlihat guru melakukan sebuah pembelajaran yang inovatif, guru melakukan ceramah kemudian tanya jawab lalu membentuk kelompok untuk dalam bermain drama. Penggunaan media yang tersedia di kelas tentu dimanfaatkan oleh guru agar pembelajaran yang inovatif dapat terlaksana dengan baik dengan melibatkan perangkat pembelajaran yang ada, dan memodifikasi pendekatan pembelajaran konvensional menjadi pendekatan inovatif sesuai dengan keadaan siswa, sekolah, dan lingkungan. Penerapan pembelajaran kreatif, guru mampu menerapkannya, hal ini terlihat

ketika seluruh kelompok berhasil membuat penampilan pada sebuah drama dan memperagakan di depan kelas. Selanjutnya, penerapan pembelajaran efektif, guru mampu menerapkannya, yaitu dengan memanfaatkan waktu yang telah disediakan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara keseluruhan. Pada pembelajaran menyenangkan, guru menyiapkan *game* atau permainan saat proses belajar mengajar berlangsung agar materi tersampaikan dengan baik dan siswa tidak merasa bosan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, bahwa dalam menerapkan PAIKEM pada materi bermain drama di kelas dibutuhkan kemampuan manajemen waktu yang baik, agar kegiatan belajar mengajar lebih efektif, mampu merancang kegiatan belajar dengan baik agar seluruh siswa aktif terlibat.

DAFTAR RUJUKAN

- Adnan, M. (2017). Urgensi penerapan metode paikem bagi guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran pendidikan agama islam. *CENDEKIA: Jurnal Studi Keislaman*, 3(1), 133–150. <https://doi.org/10.37348/CENDEKIA.V3I1.39>
- Bagiarta, I. Made. (2021). Penerapan Paikem untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Journal of Education Action Research*, 5(2), 285–293. <https://doi.org/10.23887/JEAR.V5I2.33268>
- Baihaki, Ahmad. (2020). Memotivasi Siswa Untuk Belajar Dengan Variasi Metode dan Penerapan PAIKEM. *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam*, 4(2), 140–148. <https://doi.org/10.35316/EDUPEDIA.V4I2.665>
- Dharmawansa, Warta. (2019). Penerapan strategi pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM). *Journal of Dharmawangsa University*, IV(01), 113–123.
- Fitri, HFH, & Yusmanita, SYS. (2023). Penerapan PAIKEM Dalam Mata Pelajaran Fiqih pada MTsN 5 Lhoong Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ikhtibar Nusantara*, 2(2), 111–121. Retrieved from <https://www.jurnal.stainusantara.ac.id/index.php/ikhtibar-nusantara/article/view/59>
- Humaidi, H., & Sain, M. (2020). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(02), 146–160. <https://doi.org/10.46963/ALLIQO.V5I02.238>
- Itje, T., Taliawo, H., Saliding, A., May, OJS, & Ice, D. (2023). Analisis Kebutuhan Penerapan PAIKEM Di Sekolah Minggu Pada Jemaat Genesis Wilayah Tobelo Kota. *Visio Dei: Jurnal Teologi Kristen*, 5(2), 82–90. <https://doi.org/10.35909/VISIODEI.V5I2.451>
- Kasnadi, Jefpri. (2021). Meningkatkan Kreativitas Belajar Melalui Model Pembelajaran Paikem Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas IV SD Negeri 41 Seluma Kabupaten Seluma. *Repository.Iainbengkulu.Ac.Id*.
- Krisna, JE. (2020). Penerapan Pendekatan PAIKEM (Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) pada Pembelajaran Pidato Persuasif: Suatu Kajian. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(3), 871–876. <https://doi.org/10.33087/IIUBJ.V20I3.1035>
- Malik, Abdul. (2020). Penerapan Model PAIKEM dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Education and Learning Journal*, 1(1), 50. <https://doi.org/10.33096/eljour.v1i1.38>
- Mangangantung, Jeanne M., Wentian, Selti, & Rorimpandey, Widdy H. F. (2022). Pengaruh Kreativitas Guru dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri di Kecamatan Wanea. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 15–24. <https://doi.org/10.21831/IITP.V9I1.49942>
- Ningrum, Nur Cahya, & Pamungkas, Joko. (2023). Penerapan Model PAIKEM dalam Pembelajaran Seni. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3367–3374. <https://doi.org/10.31004/OBSESI.V7I3.2965>

- Prajnamitra, Thomas, & Uriptiningsih, Ana Lestari. (2021). Penerapan PAIKEM Gembrot Berdasi Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Pada Masa Pandemi Covid -19 Di Sekolah Dasar. *DIDASKO: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 1(2), 163–174. <https://doi.org/10.52879/didasko.v1i2.19>
- Rifa Nur Fauziyah, Asep Dudi Suhardi, & Fitroh Hayati. (2021). Strategi Guru dalam Menerapkan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN X Astanaanyar Kota Bandung. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 120–126. <https://doi.org/10.29313/JRPAI.V1I2.547>
- Rifa Nur Fauziyah, Asep Dudi Suhardi, & Fitroh Hayati. (2022). Strategi Guru dalam Menerapkan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN X Astanaanyar Kota Bandung. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 120–126. <https://doi.org/10.29313/jrpai.v1i2.547>
- Rihlasyita, Wilda Rihlasyita, & Rahmawati, Rina Dian. (2022). Analisis Penerapan Metode PAIKEM GEMBROT dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Era Pandemi. *EDUSCOPE: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran, Dan Teknologi*, 8(1), 40–55. <https://doi.org/10.32764/EDUSCOPE.V8I1.2494>
- Sabihi, M. (2019). Penerapan Paikem Gembrot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sains Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2144–2158. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V3I4.271>
- Sanusi, Nurul Istiqomah, & Hasyda, Suryadin. (2022). Implementadi Model Pembelajaran PAIKEM dalam meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial, Sains Dan Teknologi*, 1(1), 370–376. Retrieved from <https://pedirresearchinstitute.or.id/index.php/prosnas/article/view/126>
- Sarly, Shintia May, & Pebriana, Putri Hana. (2020). Penerapan Model Paikem Gembrot Untuk Meningkatkan Kreativitas Karya Kolase Siswa Pada Mata Pelajaran SBDP. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(2), 156–160. <https://doi.org/10.31004/JPDK.V2I2.1029>
- Setiono, P., & Rami, I. (2017). Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(2), 219–236. <https://doi.org/10.22437/GENTALA.V2I2.6808>
- Siburian, EDB, Siregar, VD, & Erika, Y. (2023). Kreativitas Guru Sekolah Minggu Dalam Meningkatkan Spiritual Anak Melalui Metode PAIKEM. *Jurnal Pendidikan Agama Dan Teologi*, 1(1), 165–176. <https://doi.org/10.59581/JPAT-WIDYAKARYA.V1I1.711>
- Siburian, Ester Debora Br, Siregar, Viktor Deni, & Erika, Yolenta. (2023). Kreativitas Guru Sekolah Minggu Dalam Meningkatkan Spiritual Anak Melalui Metode PAIKEM. *Jurnal Pendidikan Agama Dan Teologi*, 1(1), 165–176. Retrieved from <https://journal.widyakarya.ac.id/index.php/jpat-widyakarya/article/view/711>
- Siregar, PS, Wardani, L., & Hatika, RG. (2017). Penerapan pendekatan pembelajaran aktif inovatif kreatif efektif dan menyenangkan (Paikem) pada pembelajaran matematika kelas Iv Sd Negeri 010 Rambah. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 743–749. <https://doi.org/10.22219/JP2SD.V5I2.4823>
- Sonang Siregar, Pariang, Wardani, Lia, & Genesa Hatika, Rindi. (2017). Penerapan pendekatan pembelajaran aktif inovatif kreatif efektif dan menyenangkan (Paikem) pada pembelajaran matematika kelas Iv Sd Negeri 010 Rambah. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 743–749. <https://doi.org/10.22219/JP2SD.V5I2.4823>
- Sumardani, S. (2021). Meningkatkan Kompetensi Pengelolaan Pembelajaran Paikem melalui Penerapan Supervisi Akademik Individual dengan Pendekatan Non Directif. *Journal of Education and Technology*, 1(2), 119–123. Retrieved from <https://jurnalilmiah.org/journal/index.php/jet/article/view/74>