



IMPLEMENTASI STRATEGI PAIKEM DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISYA DI PASRAMAN SAMIAGA

Ni Kadek Sintia¹, I Nyoman Wijana²

^{1,2}Institut Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram

*) e-mail korespondensi: kadeksintia28@gmail.com¹

Article Submitted: 8th January 2025; Accepted 9th February 2025; Published: 1st March 2025

Abstract

This article aims to analyze the implementation of Active, Innovative, Creative, Effective, and Fun Learning (PAIKEM) strategies in increasing the motivation of students in Pasraman Samiaga. Pasraman is a Hindu educational institution that has a crucial role in realizing a moral and intellectual young generation. However, monotonous learning, multi-grade learning system, lack of use of technology, and the gap between the material needed and received are some of the things that affect sisya's learning motivation. As one of the acarya's efforts in Pasraman Samiaga is to implement the PAIKEM strategy. This research uses a qualitative approach with data collection methods through non-participant direct observation, direct unstructured interviews, and documentation studies. Data analysis in this study was carried out through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of data analysis show that the implementation of Active, Innovative, Creative, Effective, and Fun Learning (PAIKEM) strategies in Pasraman Samiaga can increase student learning motivation. This can be seen from the increase in enthusiasm for learning, students do not feel pressured or tense, students are encouraged to be active and not bored, students are motivated to study harder, students ask teachers or friends when there is material that they do not understand, realize the importance of learning, and believe that the efforts made will not be lost.

Keywords: *Strategy, PAIKEM, Learning Motivation, Pasraman*

I. PENDAHULUAN

Pasraman adalah sebuah lembaga pendidikan Hindu yang memiliki peran krusial dalam mewujudkan generasi muda yang bermoral dan berintelektual. Pasraman secara etimologi berasal dari akar kata *ashram* yang berarti tempat dilangsungkannya proses pendidikan dan pembelajaran. Pasraman merupakan sebuah alternatif dalam Pendidikan Keagamaan Hindu yang dapat menunjang pembelajaran di sekolah formal yang terbatas pada ilmu pengetahuan menjadi bentuk latihan dan disiplin spiritual serta pembinaan hidup yang baik. Pasraman bertujuan untuk menciptakan generasi Hindu yang memiliki kecerdasan intelektual, akhlak mulia, kematangan emosional, dan selalu berpegang teguh pada nilai-nilai *dharma*. Peraturan Menteri Agama Nomor 56 Tahun 2014 pasal 2 juga menyatakan bahwa Pasraman bertujuan untuk menanamkan kepada *Brahmacari* untuk memiliki *Sradha* dan



Bhakti kepada *Brahman* (Tuhan Yang Maha Esa) dan mengembangkan kemampuan, pengetahuan, sikap dan keterampilan *Brahmacari* untuk menjadi ahli ilmu agama Hindu dan memiliki ilmu pengetahuan, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab terhadap pemahaman Weda.

Proses pendidikan sangat erat kaitannya dengan motivasi belajar. Secara etimologi, motivasi berasal dari kata “motif” yang berarti dorongan, kemauan, kehendak atau alasan. Mahfudl dalam Nurjan (2016) mengatakan motivasi sebagai suatu kondisi dalam diri yang kompleks dan mempengaruhi perbuatan individu. Pengamatan langsung tidak dapat mendeskripsikan motivasi sebab motivasi hanya dapat diinterpretasikan melalui tingkah laku baik berupa kata-kata maupun tindakan. Secara umum, rendahnya motivasi belajar disebabkan karena dua faktor yaitu faktor intrinsik (dalam diri) dan ekstrinsik (luar diri individu). Faktor intrinsik terdiri dari minat belajar, ekspetasi dan nilai, serta tujuan belajar yang rendah dalam diri *sisya*. Sedangkan faktor ekstrinsik terdiri dari lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah.

Rendahnya motivasi belajar *sisya*, salah satunya disebabkan karena pengklasifikasian *sisya* yang tidak sesuai tingkat dan jenjang usia. *Sisya* sering kali merasa kesulitan untuk mengikuti perkembangan pemikiran dari teman-temannya yang telah berada pada tingkat sekolah yang lebih tinggi atau sebaliknya. Selain itu, metode pembelajaran yang tidak bervariasi, monoton, hanya berfokus pada interaksi satu arah antara *acarya* dan *sisya* juga menyebabkan pembelajaran di Pasraman menjadi membosankan dan tidak menarik. Minimnya penggunaan teknologi dan media, serta kesenjangan antara materi yang diberikan dan materi yang dibutuhkan *sisya* juga menjadi beberapa faktor yang mendukung rendahnya motivasi belajar *sisya*.

Motivasi belajar sangatlah penting dalam dunia pendidikan. Motivasi belajar dapat mendorong suatu individu dalam berbuat atau bertindak, menentukan arah perbuatan, dan menentukan perbuatan yang akan dilakukan dalam mencapai suatu tujuan. Motivasi belajar berfungsi sebagai penggerak yang mendorong manusia untuk berbuat, penentu arah dan tujuan perbuatan, dan penyeleksi perbuatan-perbuatan yang harus dikerjakan dan tidak dikerjakan (Cahyono dkk, 2022). Namun faktanya tidak semua *sisya* memiliki tingkat motivasi belajar yang baik.

Sebuah upaya yang dapat dilakukan oleh seorang *acarya* adalah mengimplementasikan strategi PAIKEM dalam proses pembelajaran dan pendidikan di Pasraman. PAIKEM adalah sebuah strategi pembelajaran yang dilaksanakan secara efektif dengan suasana yang menarik dan dengan banyak aktivitas serta kreativitas *acarya* maupun *sisya* untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. PAIKEM merupakan strategi Pembelajaran yang berasal dari konsep bahwa pembelajaran harus berpusat pada anak dan bersifat menyenangkan. Dalam proses pembelajaran, penerapan PAIKEM memiliki empat prinsip utama yaitu proses interaksi, proses komunikasi, proses refleksi (memikirkan kembali), dan proses eksplorasi.

Penerapan PAIKEM dalam aktivitas pembelajaran dapat mewujudkan proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar *sisya*, dan menumbuhkan keterampilan *sisya* dalam proses pembelajaran. Selain itu, PAIKEM bertujuan untuk mengubah paradigma dalam dunia pendidikan. Sebagaimana dicanangkan oleh Departemen Pendidikan Nasional bahwa pendidikan di



Indonesia harus merubah pola pendidikan dari pendekatan tradisional yang sekedar memberikan intruksi (*schooling, instructive, government role, centralistic*) menjadi pendekatan yang lebih inklusif dan kolaboratif, serta menjadikan siswa sebagai pusat proses pembelajaran (*learning, facilitative, community role, decentralistic*) (Rihlasyita & Rahmawati, 2022). Paradigma ini menunjukan bahwa saat ini pendidikan merupakan tanggung jawab semua pihak dan tidak hanya menjadi tanggung jawab sekolah. Dalam hal ini, *acarya* juga merupakan fasilitator yang memfasilitasi *sisya* bukan penentu atau pengarah yang secara utuh menentukan segala sesuatu yang akan dilakukan *sisya*, pendidikan tidak lagi sepenuhnya ditentukan oleh pemerintah pusat sebab telah menjadi tanggung pemerintah daerah.

Berkaitan dengan implementasi strategi, Hasanah dan Ain (2022) mengungkapkan bahwa strategi PAIKEM dapat mengoptimalkan pembelajaran, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, membuat *sisya* lebih mudah mengingat materi, meningkatkan minat belajar *sisya* dan membuat *sisya* tidak merasa bosan selama mengikuti pembelajaran. Maryani (2023) juga mengungkapkan bahwa implementasi strategi PAIKEM dapat mengurangi ketakutan, ketegangan, dan kecemasan *sisya*, membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, serta dapat meningkatkan motivasi belajar *sisya*. Kholishoh (2021) juga menambahkan bahwa strategi PAIKEM dalam meningkatkan keaktifan, *sisya* yang ditunjukan melalui sikap yang antusias, respon positif, dan umpan balik yang baik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti memandang perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk menganalisis Implementasi Strategi Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar *Sisya* Di Pasraman Samiaga. Penelitian ini secara pragmatis bertujuan untuk menganalisis implementasi strategi PAIKEM dalam meningkatkan motivasi belajar *sisya*. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang keefektifan strategi PAIKEM dalam meningkatkan motivasi belajar *sisya*.

II. METODE

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang menggunakan kajian pustaka dan metode deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui beberapa metode seperti observasi langsung non-partisipan, wawancara tak terstruktur, dan studi dokumentasi. Setelah data terkumpul, analisis dilakukan dengan langkah-langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil analisis kemudian diinterpretasikan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam dan menyeluruh tentang implementasi strategi PAIKEM dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di Pasraman Samiaga.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Strategi Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM)

PAIKEM atau Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan merupakan strategi pembelajaran yang berpusat pada kreativitas *acarya* dalam menggunakan media yang variatif dan inovatif serta melibatkan *sisya* secara aktif dalam aktivitas pembelajaran (Aswan, 2016:43). PAIKEM menekankan pada pengalaman belajar yang menarik, merangsang kreativitas, dan meningkatkan motivasi belajar *sisya*. Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) dapat diuraikan sebagai berikut.

100

Implementasi Strategi PAIKEM dalam Meningkatkan Motivasi Belajar *Sisya* di Pasraman Samiaga



1. Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif melibatkan *sisya* secara keseluruhan mulai dari emosional, mental, fisik, mental, dan spiritual. Dalam hal ini, *acarya* harus menumbuhkan keaktifan *sisya* dalam bertanya, menjawab, dan mengemukakan pendapat. Suatu aktivitas pembelajaran dikatakan aktif apabila mencakup: komitmen pada tugas, tanggung jawab, motivasi, umpan balik, pertanyaan atau tes, dan diskusi (Jauhar dalam Nanda, 2022:18).

2. Pembelajaran Inovatif

Pembelajaran inovatif adalah pendekatan pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan *sisya* dalam menciptakan ide-ide baru. Ciri-cirinya meliputi keberanian *sisya* dalam mengemukakan pendapat, kebebasan berpendapat, dan keterbukaan menerima pendapat (Aswan, 2016:46). Dalam proses ini, *acarya* berperan dalam pembaruan materi, penerapan pendekatan pembelajaran baru, modifikasi pendekatan, dan penggunaan teknologi pembelajaran (Jauhar dalam Nanda, 2022:18).

3. Pembelajaran Kreatif:

Pembelajaran kreatif merupakan pendekatan yang mendorong *sisya* berpikir kreatif dalam memecahkan masalah, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, berinovasi, dan mengekspresikan ide-ide secara kreatif. Pembelajaran kreatif memiliki unsur-unsur seperti: *acarya* sebagai fasilitator, keterlibatan *sisya*, materi kontekstual, pembelajaran fleksibel, dan evaluasi mandiri (Hidayat dalam Rudiarta & Pramana, 2021:90).

4. Pembelajaran Efektif

Pembelajaran efektif dirancang untuk membantu *sisya* memahami materi dan mengembangkan keterampilan untuk sukses. Faktor-faktor penting dalam pembelajaran efektif yaitu: tujuan yang jelas, metode pembelajaran menarik, umpan balik efektif, partisipasi aktif *sisya*, penggunaan teknologi pendidikan yang tepat, dan penilaian yang baik. Pembelajaran efektif memiliki tiga faktor penting yakni motivasi, tujuan, dan kesesuaian belajar (Sani dalam Rudiarta & Pramana, 2021:91). Pembelajaran efektif memiliki lima indikator yang sangat penting untuk diidentifikasi dan diperhatikan dalam konteks evaluasi dan pengembangan pembelajaran. indikator ini terdiri dari pengelolaan pelaksanaan proses pembelajaran, terselenggaranya proses pembelajaran yang komunikatif, terciptanya respon peserta didik, adanya aktifitas belajar, dan tercapainya hasil belajar (Yusuf, 2017:20).

5. Pembelajaran Menyenangkan

Pembelajaran menyenangkan adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada penggunaan metode pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan dapat meningkatkan motivasi dan minat *sisya* untuk belajar. Dalam mewujudkan suasana menyenangkan, Rose dan Nichols menawarkan beberapa langkah yaitu mewujudkan lingkungan belajar yang nyaman, memberikan pelajaran yang bermakna, menciptakan suasana emosional positif, melibatkan seluruh indria, pikiran, dan otak, menstimulus *sisya* untuk berpikir analitis dan kritis, serta menyesuaikan materi dengan kebutuhan *sisya* (Hidayat dalam Rudiarta & Pramana, 2021:90).



b. Implementasi Strategi Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) di Pasraman Samiaga

Pasraman Samiaga mengadakan kegiatan Pasraman setiap Jumat, Sabtu, dan Minggu dengan materi yang berbeda setiap harinya. Kegiatan dimulai pukul 16.00 dengan diawali salam dan berdoa dengan melantunkan Mantram Tri Sandhya. Setelah itu *acarya* melakukan presensi, dan mencatat *sisya* yang menabung. Pada proses pembelajaran *acarya* menggunakan metode *Sad Dharma* yang terdiri dari metode *Dharma Tula*, *Dharma Wacana*, *Dharma Gita*, *Dharma Yatra*, *Dharma Sadhana*, dan *Dharma Shanti*. Selain itu, *acarya* juga menggunakan beberapa metode lain seperti metode *jigsaw*, metode demonstrasi, metode diskusi kelompok kecil, metode demonstrasi, dan metode tutor sebaya. *Acarya* juga menggunakan berbagai media pembelajaran seperti laptop, handphone untuk *acarya*, Quizizz, papan tulis, poster, dan permainan.

Pada hari Jumat, *sisya* belajar Pendidikan Agama Hindu dan aksara Bali. Pada proses ini *acarya* menggunakan metode sesuai dengan situasi dan kondisi *sisya*. Ketika suatu metode digunakan dan *acarya* merasa tidak berhasil atau kurang maksimal, *acarya* langsung mengganti dengan metode yang lain. Pada proses ini, *acarya* juga selalu menyelipkan metode pembelajaran tutor sebaya dengan tujuan untuk mempererat hubungan *sisya*, menumbuhkan rasa simpati dan tolong-menolong, serta menghindari rasa sombong pada diri *sisya*. Pada hari Jumat, materi yang diberikan sesungguhnya sangat mudah membuat *sisya* bosan dan mengantuk. Untuk tetap menjaga kondisi dan suasana yang menyenangkan, ketika *acarya* melihat *sisya* mulai mengantuk dan bosan, *acarya* langsung memberikan games dan merubah metode pembelajaran dengan metode yang membuat *sisya* lebih aktif seperti metode diskusi. Selain itu, *acarya* juga menggunakan metode games untuk memberikan materi. Pada moment ini, *sisya* akan tetap merasa nyaman dan bahagia mengikuti pembelajaran namun materi tetap tersampaikan.

Pada hari Sabtu, materi yang diajarkan adalah tari untuk perempuan dan rindik untuk yang laki-laki. Namun karena rindik sedang rusak maka pembelajaran rindik diganti dengan literasi kitab suci (Purana dan Itihasa). Pada hari ini, proses pembelajaran lebih santai dan mengedepankan keaktifan serta inovasi *sisya* karena pada materi di hari Sabtu, *sisya* diberikan kebebasan belajar sesuai minat dan ide mereka. Hal ini bertujuan untuk mendorong kreativitas dan kemandirian *sisya*. Akan tetapi, meskipun diberikan kebebasan, *sisya* tetap dalam pengawasan *acarya*.

Pada hari Minggu, *sisya* belajar Yoga dan permainan tradisional. Dalam sesi Yoga, secara mandiri *sisya* akan diminta memandu Yoga mulai dari doa, pemanasan, hingga asanas inti. Hal ini bertujuan untuk melatih jiwa kepemimpinan *sisya*. Selain itu, sesi ini juga dilengkapi dengan Acro Yoga. hal ini merupakan bentuk inovasi yang dilakukan *acarya* untuk membuat pembelajaran menyenangkan serta menarik. Setelah Yoga, *sisya* bermain permainan tradisional. Kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan dan melestarikan permainan tradisional serta mencegah kejemuhan karena selama kegiatan Pasraman, *sisya* tidak diperbolehkan



membawa handphone. Secara keseluruhan tujuan keseluruhan dari kegiatan ini adalah mewujudkan lingkungan belajar yang, interaktif, menyenangkan dan mendukung perkembangan *sisya* dalam berbagai aspek, baik akademis maupun sosial.

Berkaitan dengan strategi PAIKEM, secara khusus setiap aspek dalam strategi ini diimplementasikan dengan metode dan media yang berbeda-beda.

1. Pembelajaran Aktif

Implementasi pembelajaran aktif di Pasraman Samiaga diterapkan dengan mendorong *sisya* untuk berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan. *Acarya* memancing pemikiran kritis *sisya* melalui berbagai metode seperti diskusi kelompok, tanya jawab, dan presentasi. Langkah pertama yang dilakukan oleh *acarya* dalam proses pembelajaran adalah menyamakan persepsi dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan dipelajari maupun yang sudah dipelajari. Adanya pertanyaan ini bertujuan untuk merangsang pemikiran kritis *sisya* dan keaktifan sejak awal pembelajaran. Selain itu, mengefektifkan durasi pembelajaran dan menghindari proses pembelajaran yang terlalu lama merupakan hal penting yang dilakukan oleh *acarya* untuk membuat pembelajaran tetap aktif. Dalam implementasi pembelajaran aktif, *acarya* banyak berperan sebagai fasilitator dan pembelajaran lebih banyak berpusat pada *sisya*. Secara keseluruhan proses implementasi pembelajaran aktif mengutamakan keaktifan *sisya*. Sebab *acarya* menyadari bahwa belajar adalah bukanlah proses pasif yang hanya menerima ilmu dari *acarya* tetapi merupakan proses aktif *sisya* dalam mencari ilmu (Hartono dkk 2012:11-12).

2. Pembelajaran Inovatif

Pembelajaran inovatif diimplementasikan dengan menggunakan beberapa langkah utama. Pertama *acarya* menggunakan bantuan teknologi seperti aplikasi Quizizz untuk membuat kuis interaktif dan menggunakan alat peraga multimedia untuk menjelaskan konsep-konsep yang kompleks. Kedua, menerapkan metode tutor sebaya. Dengan metode ini, *sisya* yang sudah memahami materi dapat mengajarkan kepada teman yang belum paham. Ketiga, mengembangkan metode pembelajaran. Selama pandemi Covid-19, strategi pembelajaran jarak jauh digunakan untuk tetap melaksanakan pembelajaran ditengah PPKM. Hal ini dilakukan dengan meminta kepada *sisya* untuk membuat kerajinan dan meniru pahlawan yang diidolakan kemudian memposting hasilnya di Instagram dan menandai akun media sosial Pasraman Samiaga. Media komunikasi online seperti Whatsapp juga digunakan sebagai saluran komunikasi utama untuk mengirim materi, tugas, dan umpan balik, serta memastikan proses pembelajaran tetap berlangsung meskipun tidak secara tatap muka. Secara keseluruhan, pembelajaran inovatif yang diterapkan sejalan dengan Jauhar (2011:164) yang megungkapkan bahwa dalam mewujudkan pembelajaran inovatif, *acarya* hendaknya menggunakan materi/bahan ajar baru yang bermanfaat, menggunakan beberapa metode dengan pendekatan baru, mengembangkan pendekatan pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran inovatif, dan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.



3. Pembelajaran Kreatif

Pembelajaran kreatif diimplementasikan melalui beberapa langkah. Pertama, *acarya* memberikan kebebasan kepada *sisya* untuk mengekspresikan ide-ide yang dimiliki. Biasanya ide *sisya* dituangkan dalam bentuk poster, hasil kerajinan tangan, dan teknik menjelaskan di depan kelas. *Sisya* juga diberikan kesempatan untuk menjadi pemandu Yoga dan memimpin doa sebelum memulai dan mengakhiri proses pembelajaran di setiap pertemuan. Kegiatan ini dilakukan oleh *acarya* untuk melatih keberanian dan kreativitas *sisya* dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Sebab ketika *sisya* diminta untuk menjadi pemandu Yoga atau memimpin doa *sisya* akan tahu titik kelemahannya dan berusaha untuk menyelesaikannya dengan sekreatif mungkin. Selain itu, *acarya* juga memberikan ruang bagi *sisya* untuk menampilkan kreativitas yang dimiliki melalui kegiatan-kegiatan yang menghadirkan khalayak ramai seperti perayaan HUT Pasraman dan *Dharma Santi*. Dalam kegiatan ini *sisya* diberikan kebebasan untuk menampilkan keterampilan yang dimiliki seperti penampilan acro Yoga, Tari, lagu maupun permainan alat musik. Pengimplementasian pembelajaran kreatif senada dengan Hartono dkk (2012:13) yang mengatakan bahwa peserta didik dapat kreatif apabila diberikan kepercayaan, kebebasan untuk berkomunikasi, diberikan pengarahan diri, diawasi dengan tidak berlebihan, dan dilibatkan dalam keseluruhan pembelajaran dengan aktif dan kreatif.

4. Pembelajaran Efektif

Pengimplementasian pembelajaran efektif di Pasraman Samiaga dimulai dengan langkah-langkah strategis yang menitikberatkan pada upaya untuk menarik minat belajar *sisya* sejak awal. *Acarya* percaya bahwa ketertarikan *sisya* terhadap proses pembelajaran merupakan kunci utama kesuksesan pembelajaran. Sehingga *acarya* berusaha menggunakan metode pembelajaran yang dapat menarik motivasi, meningkatkan minat, dan mendorong partisipasi aktif *sisya* selama proses pembelajaran. Menerapkan metode belajar sambil bermain merupakan metode yang dianggap mampu untuk mencapai hal tersebut. Metode ini tidak hanya mempermudah *sisya* dalam mengingat dan memahami materi, tetapi juga dapat membuat *sisya* lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Dengan metode ini, *sisya* tidak hanya belajar secara teoritis tetapi juga melalui pengalaman langsung yang melibatkan interaksi fisik dan mental. Adanya media pembelajaran dan permainan edukatif juga merupakan dua aspek penting yang digunakan oleh *acarya* untuk mengefektifkan proses pembelajaran. Implementasi pembelajaran efektif ini sejalan dengan Rudiarta & Pramana (2021:91) yang mengungkapkan bahwa inti pembelajaran efektif adalah mewujudkan pembelajaran yang sesuai dengan rencana, mampu menjaga motivasi *sisya*, dan memperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan.

5. Pembelajaran Menyenangkan

Proses implementasi pembelajaran menyenangkan di Pasraman Samiaga mengutamakan terciptanya suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan bagi *sisya*. *Acarya* menggunakan berbagai kegiatan seperti *ice breaking*, permainan kelompok, asah otak, permainan edukatif dan berbagai kegiatan lain yang bertujuan untuk menjaga semangat *sisya* dan menghilangkan kebosanan. Dalam konteks ini *acarya* berfokus pada partisipasi aktif *sisya*



dan upaya untuk memberikan keleluasaan kepada *sisya* untuk menyampaikan pendapat serta mengajukan ide atau gagasan. Dengan memberikan kebebasan kepada *sisya* untuk berpendapat *acarya* percaya bahwa *sisya* akan merasa lebih dekat dengan *acarya* dan lebih nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, memberikan kebebasan kepada *sisya* untuk mengadakan kegiatan-kegiatan seperti jalan santai, camping, perayaan ulang tahun, bermain alat musik, permainan tradisional, dan kegiatan-kegiatan sejenis lainnya merupakan upaya yang dilakukan *acarya* untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan. Implementasi pembelajaran menyenangkan ini senada dengan Jauhar (2011:164) yang menyatakan bahwa salah satu ciri pokok pembelajaran menyenangkan adalah terciptanya lingkungan belajar yang nyaman, tidak menegangkan, menyenangkan, dan mendukung kegiatan *sisya*.

c. Analisis Implementasi Strategi PAIKEM dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Pasraman Samiaga

Seiring dengan perkembangan disegala bidang, tuntutan dalam dunia pendidikan telah banyak mengalami Perubahan sehingga hal ini membuat para *acarya* harus melakukan perubahan dan mulai merubah paradigma lama dalam dunia pendidikan. Saat ini *acarya* perlu menyusun dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang didasarkan pada pokok-pokok pemikiran yang dapat mendorong perubahan. *Acarya* diharapkan mampu merubah paradigma dari pembelajaran yang bersifat *teacher center learning* menuju paradigma baru yang bersifat *student center learning*. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mencapai hal tersebut adalah dengan mengimplementasikan strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM).

Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) merupakan strategi pembelajaran yang berpusat pada kreativitas *acarya* dalam menggunakan media yang variatif dan inovatif serta melibatkan *sisya* secara aktif dalam aktivitas pembelajaran (Aswan, 2016:43). Strategi PAIKEM dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang dinamis dan interaktif serta bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar *sisya* dengan memanfaatkan berbagai metode dan media pembelajaran yang dapat merangsang pemikiran kritis, kreativitas, dan keaktifan *sisya*. Di Pasraman Samiaga, strategi PAIKEM diimplementasikan untuk meningkatkan motivasi belajar sisya dalam memahami dan mengamalkan nilai-nilai Agama Hindu serta keterampilan lainnya.

Motivasi belajar adalah kekuatan yang berasala dari dalam diri *sisya* yang dapat memacu, menggerakkan, dan mengarahkan *sisya* untuk mengikuti proses belajar dan dapat mewujudkan tujuan yang diinginkan oleh *sisya* sebagai subjek belajar (Sardiman, 2018:75). Implementasi strategi PAIKEM di Pasraman Samiaga telah memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar *sisya*. Adapun dampak yang diberikan dari setiap aspek tersebut yakni sebagai berikut.

1. Pembelajaran aktif

Pembelajaran aktif memiliki sejumlah dampak positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Salah satu dampak utama yang ditimbulkan yaitu meningkatkan keterlibatan



sisya dalam proses pembelajaran. Ketika *sisya* secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan diskusi, tanya jawab, dan berbagai kegiatan interaktif lainnya maka *sisya* lebih terlibat secara emosional maupun intelektual sehingga dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki *sisya*. Hal tersebut dapat memudahkan *sisya* untuk memahami materi dan mengembangkan kemampuan untuk berpikir kritis. Adanya interaksi baik dengan teman maupun *acarya* juga dapat mencegah *sisya* terbebani dalam memecahkan masalah dan mengubah peran *acarya* dari pendidik menjadi fasilitator. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran aktif yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran *acarya* berperan sebagai fasilitator dan proses pembelajaran tidak boleh membebani *sisya* secara perorangan (Uno dan Mohamad 2022). Keterlibatan secara aktif ini juga mendorong *sisya* untuk menjadi pribadi yang lebih bertanggung jawab karena *sisya* selalu diberikan kesempatan untuk menyampaikan ide, pendapat, dan gagasan. Selain itu, pembelajaran aktif juga memiliki dampak positif terhadap keterampilan sosial dan komunikasi *sisya*. Melalui interaksi dalam kelompok dan presentasi, *sisya* dapat belajar untuk berkomunikasi secara efektif dan menghargai perbedaan pendapat. Hal tersebut sejalan dengan Bagiarta (2021) yang menyatakan bahwa PAIKEM dapat melatih kemampuan interaksi dan komunikasi *sisya*. Pembelajaran aktif juga menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan bervariasi sehingga dapat mencegah kebosanan dan meningkatkan kepuasan *sisya* terhadap proses pembelajaran.

2. Pembelajaran inovatif

Implementasi pembelajaran inovatif di Pasraman Samiaga berhasil meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Penggunaan teknologi interaktif dan multimedia menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan mudah dimengerti. Hal ini sejalan dengan Naufal (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian *sisya*, meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Metode tutor sebagai memperkuat pemahaman *sisya* dan menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif. Aktivitas tambahan seperti permainan asah otak dapat menjaga suasana kelas tetap aktif dan menyenangkan. Selama pandemi Covid-19 bentuk inovasi yang digunakan *acarya* adalah menggunakan strategi pembelajaran jarak. Inovasi-inovasi ini secara keseluruhan memperkaya pengalaman belajar *sisya*, meningkatkan motivasi, dan hasil pembelajaran.

3. Pembelajaran kreatif

Implementasi pembelajaran kreatif mendorong *sisya* untuk menjadi mandiri dan kreatif dalam mengekspresikan ide, memecahkan masalah, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Dalam aspek ini, *acarya* berperan sebagai fasilitator yang berfungsi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran dinamis yang memotivasi *sisya* untuk mengembangkan potensi maksimal mereka. Pembelajaran kreatif meningkatkan kepercayaan diri, partisipasi aktif dalam berbagai kegiatan, dan mengembangkan keterampilan kepemimpinan serta kemampuan berpikir kritis *sisya*. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran kreatif yakni meningkatkan kemampuan berpikir *sisya* (Uno dan Mohamad 2022). Pendekatan pembelajaran kreatif juga mendorong *sisya* untuk mengekspresikan ide dan kreativitas mereka melalui berbagai media, dan dapat mempersiapkan mereka dengan baik untuk menghadapi tantangan di dunia nyata. Hal ini juga selaras dengan Rusman (2013) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran kreatif mendorong *acarya* untuk mengembangkan kecakapan berpikir maupun bertindak dan merangsang kreativitas *sisya*.



4. Pembelajaran efektif

Implementasi pembelajaran efektif dapat meningkatkan minat belajar, membuat siswa lebih tertarik, dan termotivasi untuk melaksanakan proses pembelajaran. Dengan mengefektikan pembelajaran, *sisya* menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar, serta meningkatkan pemahaman dan retensi materi. *Sisya* juga mengembangkan keterampilan kritis, seperti kemampuan memecahkan masalah dan berpikir kreatif. Secara keseluruhan, strategi PAIKEM dapat mewujudkan lingkungan belajar yang efektif dan lebih dinamis, serta dapat mempersiapkan *sisya* dengan baik untuk menghadapi berbagai persoalan di masa depan. Hal tersebut senada dengan Jauhar (2011:164) yang mengatakan bahwa proses pembelajaran harus mampu memberikan tantangan kepada untuk mengembangkan potensi diri yang dimiliki dengan optimal dan penuh percaya diri.

Secara keseluruhan, strategi PAIKEM menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, yang membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik dan siap menghadapi berbagai tantangan di masa depan.

5. Pembelajaran menyenangkan

Implementasi pembelajaran menyenangkan memiliki dampak yang signifikan pada *sisya*. Pertama, pembelajaran yang menyenangkan meningkatkan motivasi dan semangat belajar *sisya*. Suasana yang nyaman dan tidak monoton membuat *sisya* lebih terlibat secara aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran. Kedua, metode yang melibatkan seluruh indra, pikiran, dan otak *sisya* seperti games asah otak atau permainan tradisional memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna. Sehingga hal ini juga membantu *sisya* mengembangkan keterampilan kognitif secara efektif. Selain itu, penerapan pembelajaran bermakna dengan materi yang relevan dan pengenalan permainan tradisional juga mengenalkan nilai-nilai budaya dan menghidupkan warisan budaya yang mulai dilupakan. Ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar *sisya* tetapi juga membantu mereka memahami dan menghargai nilai-nilai budaya yang penting. Secara keseluruhan, pembelajaran menyenangkan dalam strategi PAIKEM telah berhasil meningkatkan motivasi belajar *sisya*, menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, meningkatkan keterlibatan *sisya*, dan mendukung perkembangan pengetahuan mereka dengan lebih efektif dan tanpa mereka sadari. Hal ini senada dengan Rudiarta & Pramana (2021:90) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran menyenangkan dapat meningkatkan perhatian *sisya*, membuat pembelajaran lebih relevan, meningkatkan rasa percaya diri *sisya*, dan meningkatkan kepuasan belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan *acarya* dan *sisya* di Pasraman Samiaga, dapat ditemukan bahwa implementasi strategi PAIKEM dapat meningkatkan motivasi belajar *sisya*. Hal ini disebabkan karena beberapa hal berikut.

1. *Sisya* semangat untuk mengikuti pembelajaran

Implementasi strategi PAIKEM yang melibatkan berbagai aspek seperti pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan membuat *sisya* lebih semangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Adanya pemanfaatan teknologi, permainan edukatif, suasana yang nyaman, dan adanya interaksi yang baik antara *acarya* dan *sisya* membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga hal inilah yang membuat *sisya* selalu semangat dan antusias mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Faozi dkk (2024) yang mengungkapkan bahwa implementasi PAIKEM dapat menambah semangat belajar.



2. *Sisya* tidak merasa tertekan atau tegang mengikuti pembelajaran

Strategi PAIKEM bertujuan untuk mewujudkan lingkungan belajar yang ramah, nyaman dan menyenangkan bagi *sisya*. Adanya suasana dan lingkungan yang mendukung serta pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, dapat membuat *sisya* tidak merasa tertekan atau tegang ketika mengikuti proses pembelajaran. Adanya *ice breaking*, games, dan permainan edukatif dapat menghilangkan stres dan ketegangan selama proses pembelajaran sehingga *sisya* merasa lebih rileks. Hal ini sejalan dengan yang Fauziah dan Sahlani (2023) mengungkapkan bahwa PAIKEM dapat membuat *sisya* mengikuti aktivitas pembelajaran tanpa adanya beban.

3. *Sisya* merasa terdorong untuk aktif

Pembelajaran aktif dalam strategi PAIKEM mendorong *sisya* untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan diskusi, tanya jawab, presentasi, dan berbagai kegiatan lain dalam proses pembelajaran. *Sisya* merasa terdorong untuk aktif berkontribusi dalam proses pembelajaran ketika *acarya* memberikan pertanyaan yang merangsang pemikiran kritis dan melibatkan *sisya* dalam setiap kegiatan pembelajaran. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Arifudin dan Amaliah (2023) menungungkapkan bahwa penerapan strategi PAIKEM dapat membuat *sisya* yang lebih partisipatif dalam proses pembelajaran karena melibatkan interaksi multi arah.

4. *Sisya* tidak bosan mengikuti pembelajaran

Strategi PAIKEM yang menekankan pada lima aspek penting seperti pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan membuat pelaksanaan proses pembelajaran lebih bervariatif. Implementasi strategi ini memberikan dampak positif bagi motivasi belajar *sisya* karena dapat menciptakan suasana yang nyaman dan lingkungan belajar yang menyenangkan. Penelitian Hasanah dan Ain (2022) mendukung hal ini dengan menunjukkan bahwa strategi PAIKEM dapat membuat proses pembelajaran tidak membosankan.

5. *Sisya* termotivasi untuk giat belajar

Inovasi pembelajaran seperti penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif dan alat peraga, serta berbagai media pembelajaran, membuat materi lebih mudah dipahami dan menarik. Sehingga hal ini meningkatkan motivasi *sisya* untuk lebih giat belajar, karena mereka merasa proses belajar menjadi lebih menarik dan bermanfaat. Giat belajar merupakan salah satu indikator termotivasi. Sebagaimana yang mengungkapkan bahwa

6. *Sisya* bertanya kepada *acarya* maupun teman ketika ada materi yang belum dipahami,

Suasana belajar yang terbuka dan mendukung, mendorong *sisya* untuk tidak ragu bertanya kepada *acarya* ketika ada hal yang belum dipahami. Selain itu, sikap ramah dan terbuka *acarya* terhadap pertanyaan *sisya* juga membuat *sisya* merasa nyaman untuk mencari penjelasan lebih lanjut. Penerapan metode tutor sebaya juga mendorong *sisya* untuk bertanya kepada teman dan saling membantu. Ketika ada materi yang belum dipahami, *sisya* merasa nyaman bertanya kepada teman-teman mereka yang lebih menguasai, sehingga tercipta suasana saling mendukung dalam belajar. Dalam konteks ini, adanya kemauan *sisya* yang bertanya kepada teman merupakan sebuah dampak positif yang ditumbulkan dari penerapan PAIKEM. Hal ini juga sejalan dengan prinsip-prinsip PAIKEM yang terdiri dari mengalami, komunikasi, interaksi, dan refleksi (Lif dan Sofyan 2011:25-27). Dimana *sisya* dalam hal ini



telah terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, melakukan komunikasi, berinteraksi, dan melakukan refleksi.

7. *Sisya* sadar dan termotivasi akan pentingnya belajar

Pembelajaran yang memiliki makna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, dapat memberikan dampak positif yang membuat *sisya* menyadari akan pentingnya belajar. Ketika materi pelajaran dikaitkan dengan konteks nyata, maka *sisya* termotivasi untuk belajar karena mereka melihat langsung manfaatnya. Hal tersebut didukung oleh Nanda (2022:45) yang menjelaskan bahwa selalu termotivasi dan sadar akan pentingnya belajar merupakan salah satu indikator motivasi belajar.

8. *Sisya* percaya bahwa usaha yang dilakukan tidak akan menghianati hasil

Melalui pendekatan yang menghargai proses belajar dan usaha *sisya*, strategi PAIKEM membangun kepercayaan diri *sisya* bahwa setiap usaha yang mereka lakukan akan membawa hasil. Adanya *reward* berupa pujian, materi, atau hadiah kecil merupakan bentuk usaha *acarya* yang dilakukan untuk meningkatkan kepercayaan *sisya* bahwa usaha yang dilakukan tidak akan menghianati hasil. Melalui umpan balik positif dan pengakuan terhadap upaya *sisya* membuat *sisya* mereka merasa dihargai dan termotivasi untuk terus berusaha. Percaya bahwa usaha yang dilakukan tidak akan mengkhianati hasil yang dicapai merupakan salah satu indikator motivasi belajar yang diungkapkan oleh Nanda (2022:45).

Penerapan strategi PAIKEM di Pasraman Samiaga telah terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar *sisya*. Hal ini berkaitan erat dengan teori motivasi prestasi McClelland. Menurut teori ini, tindakan seseorang akan dipengaruhi oleh tiga kebutuhan utama, yaitu: *achievement* (kebutuhan untuk mencapai prestasi atau pencapaian), *power* (kebutuhan untuk memiliki kekuasaan), dan *affiliate* (kebutuhan untuk terhubung dengan orang lain) (Muhfizar, 2021:125-127). Strategi PAIKEM yang diterapkan dengan mencakup pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan membuat proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan menarik sehingga *sisya* menjadi tidak bosan dan semangat. Dalam hal ini, kebutuhan akan pencapaian dalam diri *sisya* telah terpenuhi. Selain itu, lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan serta suasana yang ramah dan terbuka dapat mendukung proses pembelajaran dan keterlibatan *sisya* sebab dapat mengurangi stres dan ketegangan dalam diri *sisya*. Hal ini sejalan dengan kebutuhan akan afiliasi. Sedangkan kebutuhan akan kekuasaan diperoleh oleh *sisya* dengan adanya metode pembelajaran yang memberikan kebebasan dan keleluasaan kepada *sisya* untuk berpartisipasi secara optimal dalam berbagai kegiatan seperti diskusi, tanya jawab, dan permainan edukatif. Adanya Umpan balik positif dan penghargaan juga dapat membangun kepercayaan diri *sisya* sehingga *sisya* berusaha untuk menghasilkan prestasi dan memperkuat motivasi belajar mereka.

Secara keseluruhan, pengimplementasian strategi PAIKEM di Pasraman Samiaga memiliki berbagai kelebihan seperti:

1. Meningkatkan keaktifan dan kepercayaan diri *sisya*
2. Meningkatkan kemampuan komunikasi dan sosial *sisya*
3. Menarik perhatian dan mencegah kebosanan *sisya* dalam belajar
4. Mewujudkan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan
5. Memfasilitasi *sisya* untuk lebih inovatif dan kreatif
6. Membuat *sisya* lebih mandiri dan kreatif.



7. Meningkatkan kesadaran *sisya* akan pentingnya belajar
8. Membuat pembelajaran lebih efektif
9. Meningkatkan prestasi dan hasil belajar.

Berkaitan dengan berbagai kelebihan diatas, Trianto (2010) mengungkapkan bahwa PAIKEM memiliki berbagai kelebihan seperti: membuat *sisya* terlibat secara aktif, meningkatkan komunikasi *acarya* dan *sisya*, mewujudkan interaksi multiarah, dan membuat peserta didik memikirkan kembali kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.

Adapun kendala yang dihadapi oleh *acarya* dalam menerapkan strategi PAIKEM yakni:

1. Media pembelajaran yang belum memadai
2. Proses pembelajaran yang masih menggunakan sistem kelas rangkap (gabungan *sisya* dari tingkat *Utama Widya*, *Pratama Widya*, dan *Adi Widya*).
3. *Sisya* masih sering membutuhkan stimulus
4. Pemahaman *sisya* yang berbeda-beda sehingga membuat *acarya* harus ekstra dalam menentukan metode, materi, dan media yang sesuai untuk semua *sisya*.

IV. SIMPULAN

PAIKEM merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pada terwujudnya proses pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Strategi PAIKEM menekankan pada pengalaman belajar yang menarik, merangsang kreativitas, dan meningkatkan motivasi belajar *sisya*. Selain itu, startegi PAIKEM juga berpusat pada kreativitas *acarya* dalam menggunakan media yang variatif dan inovatif serta melibatkan *sisya* secara aktif dalam aktivitas pembelajaran. Implementasi PAIKEM di Pasraman Samiaga telah mempu meningkatkan motivasi belajar *sisya*. Hal ini terbukti dengan meningkatnya semangat *sisya* untuk mengikuti pembelajaran, *sisya* tidak merasa tertekan atau tegang mengikuti pembelajaran, *sisya* merasa terdorong untuk aktif, *sisya* tidak bosan mengikuti pembelajaran, *sisya* termotivasi untuk giat belajar, *sisya* bertanya kepada *acarya* maupun teman ketika ada materi yang belum dipahami, *sisya* sadar dan termotivasi akan pentingnya belajar, *sisya* percaya bahwa usaha yang dilakukan tidak akan menghianati hasil. Dalam proses implementasi strategi PAIKEM, beberapa kendala yang dihadapi yakni media pembelajaran yang belum memadai, proses pembelajaran yang masih menggunakan sistem kelas rangkap, *sisya* masih sering membutuhkan stimulus, dan pemahaman *sisya* yang berbeda-beda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifudin, W., and N. Amaliah. 2023. "Penerapan Strategi PAIKEM Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Sisya* Kelas X SMA Cenderawasih Makassar." *Jurnal Ilmiah Pena* 15(2):56–59.
- Aswan, H. 2016. "Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM Edisi Revisi." *Aswada Pressindo* 88.
- Bagiarta, I. M. 2021. "Penerapan PAIKEM Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA." *Journal of Education Action Research* 5(2):285–93.
- Cahyono, Dedi Dwi, Mohammad Khusnul Hamda, and Eka Danik Prahastiwi. 2022. "PEMIKIRAN ABRAHAM MASLOW TENTANG MOTIVASI DALAM BELAJAR." *Tajdid Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan* 6(1):37–48.



- Dkk, Hartono. 2012. *PAIKEM Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan*. Pekanbaru: Zanafa Publishing.
- Faozi, Achmad, Titik Haryati, and I. Made Sudana. 2024. "Implementasi PAIKEM Di Sekolah Dasar Negeru 2 Patukangan Kendal." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9(2):767–78.
- Fauziah, N. S., and L. Sahlani. 2023. "Implementasi Model Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan (PAIKEM) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik." *Islamic Journal of Education* 2(1):21–30.
- Hasanah, N., and S. Q. Ain. 2022. "Strategi Pembelajaran PAIKEM Di Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(6):10214–27.
- Jauhar, Mohammad. 2011. *Implementasi PAIKEM Dari Behavioristik Sampai Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Kholishoh, Umi. 2021. "Upaya Acarya PAI Dalam Meningkatkan Keaktifan Sisya Melalui Strategi PAIKEM Di Kelas XI IPS SMAN 1 Jetis Ponorogo." *Doctoral Dissertation IAIN Ponorogo*.
- Lif, Khoiru Ahmadi, and Amri Sofyan. 2011. *PAIKEM GEMBROT*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Maryani, Dini. 2023. "Implementasi Strategi PAIKEM Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMP Negeri 1 Padamara Purbalingga." *Doctoral Dissertation, UIN KH Saifuddin Zuhri Purwokerto*.
- Nanda, Novitasari. 2022. "Pengaruh Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (Paikem) terhadap Motivasi Belajar Sisya pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kecamatan Kubu Babussalam Kabupaten Rokan Hilir." *(Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau)*. 1–23.
- Naufal, Musyaffa' Rafif. 2023. "Efektivitas Multimedia Dalam Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum Merdeka Di Kelas IX SMPN 25 Tangerang." *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan* 3(1):56–63.
- Nurjan, Syarifan. 2016. *Psikologi Belajar*. Ponorogo: CV. WADE GRUP.
- Rihlasyita, W. R., and R. D. Rahmawati. 2022. "Analisis Penerapan Metode PAIKEM GEMBROT Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Pandemi Wilda." *EDUSCOPE* 08(01):40–55.
- Rudiarta, I. Wayan, and Ida Bagus Kade Yoga Pramana. 2021. "Mengembangkan Pembelajaran PAIKEM Di Pasraman Dalam Menyongsong Era Society 5.0." *Science And Religion Discourse* 85–96.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Acarya)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. 2018. "Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar." Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Uno, H. B., and N. Mohamad. 2022. *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yusuf, Bistari Basuni. 2017. "Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif." *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan* 1(2):13–20.