

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN INOVATIF SEBAGAI UPAYA
MEWUJUDKAN PEMBELAJARAN AKTIF, KREATIF DAN
MENYENANGKAN DI MI RAUDHATUL FIRDAUS BATAM**

Aulya Putri¹, Patimah², Natasya Amelia Loviana³, Sarah Salsabila⁴, Silvia Rahayu⁵,
Nurhayati⁶, Nurvia Santi⁷, Deassy Arestya⁸, Sabrun Jamil⁹

^{1,2,3,4,5,7,8,9}Sekolah Tinggi Ilmu Al-Qur'an Kepulauan Riau

⁶Insitut Agama Islam Hidayatullah Batam

e-mail : aulyaputri208@gmail.com¹, patimahpatma84@gmail.com²,
tasyaloviana73@gmail.com³, sarahsalsa48@gmail.com⁴,
slvarhy006@gmail.com⁵, nurhayatirazeq@gmail.com⁶,
nurvia.santi89@gmail.com⁷, deassy31.stiqkepri@gmail.com⁸,
sabrunjamil@stiq-kepri.ac.id⁹

ABSTRACT

Efforts to improve the quality of education in madrasahs require teachers to implement innovative learning strategies so that learning activities become more active, creative, and enjoyable. This study aims to describe the implementation of innovative learning strategies as an effort to realize active, creative, and enjoyable learning at MI Raudhatul Firdaus Batam. This research employed a qualitative method with a descriptive case study approach. Data were collected through classroom observations, interviews with the principal and teachers, and analysis of documents such as lesson plans (RPP) and students' project results. The findings show that teachers applied various innovative strategies, including PAIKEM (Active, Innovative, Creative, Effective, and Joyful Learning), Project-Based Learning, Problem-Based Learning, Cooperative Learning, and Game-Based Learning using digital media such as Quizizz and Kahoot. These strategies were proven to enhance students' motivation, participation, and critical thinking skills. Learning activities also became more contextual and infused with Islamic values, as character education was integrated into every learning activity. Overall, the implementation of innovative learning strategies designed collaboratively and based on Islamic values successfully created a more meaningful, active, and enjoyable learning atmosphere at MI Raudhatul Firdaus Batam.

Keywords: *innovative learning strategies, PAIKEM, Project-Based Learning, Game-Based Learning, MI Raudhatul Firdaus.*

ABSTRAK

Upaya meningkatkan mutu pendidikan di madrasah menuntut guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif agar kegiatan belajar lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan strategi pembelajaran inovatif sebagai cara mewujudkan pembelajaran

yang aktif, kreatif, serta menyenangkan di MI Raudhatul Firdaus Batam. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi kegiatan belajar, wawancara dengan kepala madrasah dan guru, serta analisis dokumen seperti RPP dan hasil proyek siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menerapkan berbagai strategi pembelajaran, di antaranya PAIKEM, Project-Based Learning, Problem-Based Learning, Cooperative Learning, serta Game-Based Learning melalui media digital seperti Quizizz dan Kahoot. Penerapan strategi-strategi tersebut terbukti meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Pembelajaran juga menjadi lebih kontekstual dan bernuansa Islami karena nilai-nilai karakter diintegrasikan dalam setiap kegiatan belajar. Secara keseluruhan, penerapan strategi pembelajaran inovatif yang dirancang secara kolaboratif dan berlandaskan nilai-nilai Islam mampu menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna, aktif, dan menyenangkan di MI Raudhatul Firdaus Batam.

Kata kunci: strategi pembelajaran inovatif, PAIKEM, Project-Based Learning, Game-Based Learning, MI Raudhatul Firdaus.

A. Pendahuluan

Peningkatan kualitas pendidikan di madrasah menuntut penerapan strategi pembelajaran yang inovatif agar proses belajar tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga menumbuhkan keaktifan, kreativitas, dan motivasi siswa. Di MI Raudhatul Firdaus Batam, guru mulai menerapkan berbagai pendekatan seperti PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan), Project-Based Learning (PjBL), Problem-Based Learning (PBL), Cooperative Learning, dan Game-Based Learning. (Nikmah, 2025)

Pendekatan tersebut diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta relevan dengan kehidupan siswa. Namun, penerapannya masih menghadapi kendala seperti keterbatasan waktu, variasi kemampuan teknologi guru, dan sarana pembelajaran yang belum merata. (Megawati, 2018)

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa strategi pembelajaran inovatif efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. PjBL meningkatkan

kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif siswa sekolah dasar. Sementara itu, melalui tinjauan sistematis menyimpulkan bahwa Game Based Learning dapat memperkuat motivasi dan keterlibatan belajar apabila didukung desain pedagogis yang tepat.

Penelitian lain menunjukkan bahwa model PAIKEM berbasis media interaktif efektif meningkatkan pemahaman konsep matematis. Ketiga penelitian tersebut memperkuat urgensi penerapan strategi pembelajaran inovatif, tetapi sebagian besar masih berfokus pada konteks sekolah umum, bukan madrasah. (Nikmah, 2025)

Penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) karena mengkaji penerapan strategi pembelajaran inovatif dalam konteks madrasah dengan mengintegrasikan nilai-nilai Islami dan penggunaan media digital sederhana di lingkungan dengan keterbatasan sumber daya. Hasilnya diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi guru madrasah untuk mengembangkan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan sesuai karakteristik siswa MI.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui bagaimana strategi pembelajaran inovatif diterapkan di MI Raudhatul Firdaus, faktor pendukung dan penghambatnya, serta pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hipotesis penelitian ini adalah bahwa penerapan strategi pembelajaran inovatif berbasis PAIKEM secara signifikan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. (Sutomo & Sahlan, 2022)

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif studi kasus yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam penerapan strategi pembelajaran inovatif di MI Raudhatul Firdaus Batam (Nurhayati & Rosadi, 2022). Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk memahami fenomena pendidikan secara kontekstual dan alami, terutama dalam mengamati penerapan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) di lingkungan madrasah. (Hanafi et al., n.d.)

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Raudhatul Firdaus Batam. Subjek penelitian meliputi kepala madrasah, tiga guru kelas, dua guru mata pelajaran, serta sejumlah siswa yang terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran inovatif. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling, yakni pemilihan informan berdasarkan pertimbangan peran, pengalaman, dan keterlibatan mereka dalam penerapan strategi pembelajaran berbasis PAIKEM di madrasah. (Sutomo & Suhardi, 2023)

Data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data

primer diperoleh melalui observasi dan wawancara langsung dengan guru serta kepala madrasah, sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen RPP, silabus, hasil proyek siswa, serta arsip pembelajaran terdahulu.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui penerapan metode pembelajaran inovatif seperti Project-Based Learning, Problem-Based Learning, dan Game-Based Learning di kelas. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur untuk menggali informasi mengenai strategi guru, dukungan kepala madrasah, serta kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tertulis yang mendukung hasil observasi dan wawancara, seperti foto kegiatan, hasil kerja siswa, dan perangkat pembelajaran. (Hulu et al., 2024)

Data dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldana, yang meliputi tiga tahapan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, n.d.). Proses analisis dilakukan secara terus-menerus sejak data dikumpulkan hingga ditemukan pola dan makna yang relevan. Hasil analisis kemudian dibandingkan dengan teori pembelajaran inovatif dan temuan penelitian terdahulu untuk memperkuat validitas hasil penelitian.

Untuk menjamin keabsahan data, digunakan teknik triangulasi sumber dan metode. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar data yang diperoleh lebih terpercaya. Selain itu,

dilakukan juga member check kepada guru dan kepala madrasah untuk memastikan bahwa interpretasi peneliti sesuai dengan kondisi sebenarnya di lapangan (Nurhayati, Lias Hasibuan, 2021).

Sebelum kegiatan penelitian dimulai, peneliti terlebih dahulu meminta izin resmi dari pihak madrasah. Seluruh informan diberikan penjelasan mengenai tujuan penelitian, dan partisipasi mereka bersifat sukarela. Identitas informan disamarkan untuk menjaga kerahasiaan data sesuai dengan prinsip etika penelitian pendidikan (Creswell, 2022).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Di MI Radhatul Firdaus Batam, penerapan pendekatan pembelajaran inovatif memainkan peran yang sangat penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berarti bagi para siswa. Dengan menggunakan pendekatan tersebut siswa diletakkan di pusat proses pembelajaran, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan, motivasi, dan dukungan yang diperlukan (Nurhayati et al., 2024).

Alih-alih hanya menerima informasi secara pasif siswa diajak untuk aktif berpartisipasi dalam eksplorasi, penelitian, dan pemecahan masalah yang mendorong keterlibatan mandiri. Lingkungan pembelajaran yang ada didesain untuk mendukung kreativitas serta partisipasi siswa untuk menciptakan suasana yang memperkuat rasa percaya diri dan membuka peluang bagi mereka untuk menghadapi pengalaman baru. Metode ini juga membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan rasa ingin tahu terhadap

materi pelajaran yang menjadikan pendekatan pembelajaran inovatif sebagai pilar utama dalam peningkatan kualitas pendidikan di MI Radhatul Firdaus Batam.

Model PAIKEM diterapkan secara konsisten untuk mendorong partisipasi siswa dalam pembelajaran. Guru mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan yang bersifat eksploratif seperti eksperimen, diskusi kelompok, dan proyek-proyek praktis yang dirancang untuk merangsang pemahaman lebih dalam tentang materi. Melalui keterlibatan ini siswa tidak hanya belajar tentang teori, tetapi juga mengembangkan keterampilan praktis dan keterampilan sosial.

Guru juga menciptakan kegiatan yang menantang namun tetap menyenangkan, sehingga motivasi belajar siswa semakin meningkat. Selain itu, kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik siswa, menghasilkan suasana kelas yang dinamis dan interaktif yang mampu menarik perhatian mereka. Penerapan model ini terbukti efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa serta mempererat hubungan positif antara guru dan siswa.(Afandi et al., 2013)

Pendekatan Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) juga digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Di MI Radhatul Firdaus Batam siswa diberikan kesempatan untuk menyelesaikan proyek-proyek yang berkaitan langsung dengan kehidupan mereka sehari-hari. Melalui proyek ini, siswa belajar bekerja dalam tim dan berbagi ide, serta bertanggung jawab atas hasil kerja kelompok. Guru bertindak sebagai pembimbing yang

memberikan arahan dan evaluasi selama proses pembelajaran untuk memastikan tujuan pendidikan tercapai dengan baik. Pendekatan ini mendorong siswa untuk lebih mandiri dan mampu menghubungkan teori dengan praktik, serta meningkatkan rasa percaya diri dan kesadaran sosial mereka. Karena PjBL tidak hanya membantu siswa memahami materi lebih mendalam, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan dan bermakna.(Fitri et al., 2020)

Metode Game-Based Learning (GBL) juga digunakan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Melalui permainan edukatif, siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan tanpa mengurangi tujuan akademik yang ingin dicapai. Guru memanfaatkan berbagai jenis permainan, baik yang berbasis kartu, permainan papan, maupun aplikasi interaktif untuk memperkuat pemahaman konsep-konsep yang diajarkan. Aktivitas bermain ini memungkinkan siswa untuk mengasah keterampilan berpikir cepat, kerjasama tim, serta sportivitas. Suasana kelas yang ceria dan penuh interaksi positif menciptakan lingkungan yang memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Dengan penerapan yang tepat, GBL terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperkuat hubungan sosial antar siswa.(Purwanti, 2022)

Berbagai pendekatan inovatif, seperti PAIKEM, PJBL, dan GBL, terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Dalam pembelajaran di MI Radhatul Firdaus Batam siswa diajak untuk menganalisis informasi, menyusun argumen, dan memecahkan masalah dengan menggunakan logika dan

bukti. Guru memberikan pertanyaan terbuka yang mendorong siswa untuk berpikir lebih reflektif dan kreatif. Proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan partisipatif, karena setiap siswa diberi kesempatan untuk berkontribusi dalam diskusi kelas. Pendekatan ini tidak hanya membiasakan siswa untuk menghadapi tantangan akademik, tetapi juga mengajarkan mereka berpikir secara sistematis dan kritis. Dengan demikian, proses pembelajaran di MI Radhatul Firdaus Batam mampu menciptakan iklim yang merangsang rasa ingin tahu dan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.(Mustafa & Roesdiyanto, 2021)

Selain aspek akademik, penerapan pembelajaran inovatif ini juga berkontribusi pada pembentukan karakter siswa. Guru di MI Radhatul Firdaus Batam menanamkan nilai-nilai seperti kerja sama, tanggung jawab, dan disiplin melalui kegiatan kelompok dan proyek bersama. Kegiatan kolaboratif ini mendorong siswa untuk saling menghargai dan membantu teman-teman mereka dalam menyelesaikan tugas. Lingkungan belajar yang mendukung juga memperkuat nilai-nilai empati dan toleransi di antara siswa.

Guru memainkan peran penting dalam membentuk kesadaran moral dan etika dalam setiap aktivitas pembelajaran. Nilai-nilai ini sangat sejalan dengan ajaran Islam, yang menjadikan pembelajaran tidak hanya fokus pada pengembangan intelektual, tetapi juga pada pembentukan akhlak yang baik. Dengan demikian, strategi pembelajaran inovatif ini efektif dalam membangun karakter islami yang kuat pada diri siswa. (Aqib, 2022)

Keberhasilan penerapan strategi pembelajaran inovatif di MI Radhatul Firdaus Batam sangat bergantung

pada kreativitas dan profesionalisme guru. Guru yang mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi pendidikan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih relevan dan modern. Pelatihan yang berkelanjutan dan kolaborasi antarpendidik menjadi faktor kunci dalam memperkaya metode pengajaran. Guru juga perlu menyiapkan media digital dan sumber belajar yang sesuai dengan kurikulum serta minat siswa. Selain itu, dukungan dari kepala madrasah dan lingkungan sekolah sangat penting untuk memastikan inovasi dalam pembelajaran tetap berlanjut. Oleh karena itu, guru tidak hanya berfungsi sebagai pengajar, tetapi juga sebagai agen perubahan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Komitmen seluruh komunitas sekolah menjadi faktor penting dalam keberhasilan penerapan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan di madrasah ini. (Rafikasari et al., 2021)

Secara keseluruhan, penerapan strategi pembelajaran inovatif di MI Radhatul Firdaus Batam memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pendidikan. Kombinasi model PAIKEM, PjBL, dan GBL menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan, tetapi juga keterampilan berpikir, sosial, dan spiritual yang seimbang.

Guru berhasil menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif dan mendorong semangat kolaborasi di antara siswa. Inovasi dalam pembelajaran ini membentuk generasi yang mandiri, percaya diri, dan memiliki karakter islami yang kuat. Dengan pelaksanaan yang konsisten, madrasah ini dapat menjadi contoh dalam menerapkan

strategi pembelajaran modern yang tetap berlandaskan nilai-nilai islami. Oleh karena itu, pembelajaran inovatif harus terus dikembangkan untuk membangun generasi pembelajar yang berakhlak dan berdaya saing tinggi sepanjang hayat. (Rahmah et al., 2023)

Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM di MI Raudatul Firdaus Batam

Penerapan strategi pembelajaran berbasis PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) di MI Raudatul Firdaus Batam telah menunjukkan perubahan yang sangat signifikan dalam kualitas pembelajaran. Sebelumnya, pembelajaran di sekolah ini lebih bersifat konvensional, dengan siswa lebih pasif dalam menerima materi dari guru. Namun, setelah PAIKEM diterapkan siswa berperan lebih aktif dalam setiap sesi pembelajaran dan guru berfungsi tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk mengolah dan mencari informasi lebih dalam. (Maslahah, 2022)

Dengan penerapan metode ini, MI Raudatul Firdaus berhasil mengubah dinamika kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini terlihat dari peningkatan motivasi belajar siswa yang sangat signifikan. Salah satu faktor utama yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan adalah penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Aplikasi seperti Quizlet dan Kahoot memungkinkan siswa untuk berkompetisi dalam kuis yang menguji pengetahuan mereka tentang materi yang diajarkan. Dengan cara ini, pembelajaran tidak hanya terbatas pada teks dan buku

pelajaran, tetapi siswa juga dapat belajar melalui permainan yang menantang, namun tetap edukatif. menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi siswa hingga 50%, dan hal ini terbukti di MI Raudatul Firdaus, di mana siswa menunjukkan peningkatan antusiasme yang besar ketika menggunakan aplikasi-aplikasi ini. (Sutomo & Suhardi, 2023)

Pendekatan Pembelajaran Inovatif di MI Raudatul Firdaus:

1. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), pendekatan **Cooperative Learning** diterapkan dengan cara siswa bekerja dalam kelompok untuk mendiskusikan dan menyelesaikan tugas bersama. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan interaksi sosial, tetapi juga memperdalam pemahaman materi melalui diskusi kelompok. Sebagai contoh, dalam pembelajaran sejarah Islam, siswa dibagi menjadi kelompok kecil untuk mempelajari dan mempresentasikan topik tertentu, seperti kisah Nabi Muhammad SAW. Hasil observasi menunjukkan peningkatan partisipasi aktif siswa dalam diskusi dan presentasi kelompok yang juga memperkuat kemampuan mereka dalam berkolaborasi.
2. Di mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), **penerapan Project-Based Learning (PBL)** melalui proyek pembuatan model rumah ramah lingkungan sangat efektif. Siswa bekerja dalam kelompok untuk merancang dan membangun model rumah menggunakan bahan daur ulang. Proyek ini

mengajarkan konsep-konsep ilmiah sambil mengembangkan keterampilan kolaboratif dan kreativitas. Selain itu, proyek ini memberikan pemahaman lebih dalam mengenai energi terbarukan, pengelolaan limbah, dan konservasi sumber daya alam. Evaluasi menunjukkan bahwa siswa lebih memahami konsep-konsep ini melalui pengalaman langsung yang mereka peroleh dalam proyek tersebut. (Kamaruddin et al., 2023)

3. Dalam pembelajaran Matematika dan IPA, **Problem-Based Learning** digunakan untuk memberikan masalah nyata yang harus dipecahkan siswa. Sebagai contoh, dalam pembelajaran Matematika, siswa diberikan masalah yang melibatkan perhitungan luas dan volume bangun ruang, yang harus diselesaikan melalui diskusi kelompok. Pendekatan ini meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Hasil tes menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep-konsep matematika di kalangan siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis masalah. (Rahmat et al., 2023)

Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Penerapan strategi pembelajaran inovatif di MI Raudatul Firdaus telah berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media digital interaktif, seperti aplikasi Quizizz dan Kahoot, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. (Hulu

et al., 2024) Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kuis dan tantangan yang diberikan melalui aplikasi tersebut. (Khozain, 2023)

Selain itu, penerapan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) dalam mata pelajaran IPA dan Matematika memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas yang menyenangkan. Misalnya, dalam pembelajaran konsep geometri, siswa diajak untuk bermain puzzle geometri yang menguji keterampilan mereka dalam mengenali bentuk dan menghitung luas. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga memperkuat keterampilan berpikir logis dan kreatif siswa. (Purwanti, 2022)

Pemberian kebebasan kepada siswa untuk memilih topik proyek yang mereka minati juga berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar. Dalam proyek pembuatan model rumah ramah lingkungan, siswa diberi pilihan untuk memilih jenis rumah yang akan mereka bangun, seperti rumah dengan sistem pemanfaatan energi surya atau rumah dengan sistem pengelolaan air hujan. Pilihan ini memberikan rasa memiliki dan tanggung jawab terhadap proyek yang mereka kerjakan, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. (Shofiyah et al., 2024)

Tantangan dalam Implementasi PAIKEM

Meskipun penerapan PAIKEM di MI Raudatul Firdaus Batam menunjukkan hasil yang positif, ada beberapa tantangan yang dihadapi dalam implementasinya. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan waktu dalam kurikulum

yang padat. Metode pembelajaran berbasis proyek dan diskusi kelompok sering kali membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang lebih singkat dan terstruktur. Oleh karena itu, untuk mengatasi hal ini, perlu ada penyesuaian waktu yang memadai dalam jadwal pembelajaran untuk mendukung penggunaan metode PAIKEM. (Nita et al., 2022)

Selain itu, meskipun teknologi telah digunakan untuk mendukung pembelajaran, keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah masih menjadi hambatan. Meskipun sudah ada beberapa perangkat teknologi seperti tablet dan smartphone pribadi yang digunakan oleh siswa, MI Raudatul Firdaus Batam belum sepenuhnya dilengkapi dengan fasilitas komputer atau perangkat keras yang lebih lengkap untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini dapat mengurangi efektivitas penggunaan teknologi dalam meningkatkan pembelajaran, dan untuk itu perlu ada upaya lebih lanjut untuk memperbaiki dan memperluas akses ke perangkat teknologi yang lebih memadai. (Iskawati, n.d.)

Penerapan PAIKEM dalam Pembentukan Karakter Siswa

Selain meningkatkan hasil belajar akademik, PAIKEM juga berperan besar dalam pembentukan karakter siswa. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar untuk menguasai materi akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, kreativitas, dan kepemimpinan. Melalui Cooperative Learning, siswa diajarkan untuk bekerja sama dalam kelompok, saling membantu, dan mendengarkan pendapat teman-temannya. Hal ini sangat penting dalam

mengembangkan karakter siswa yang dapat bekerja dalam tim, menyelesaikan masalah bersama, dan memiliki rasa empati terhadap orang lain. (Annuar et al., 2025)

Selain itu, dalam Project-Based Learning, siswa diberikan tanggung jawab untuk merancang dan melaksanakan proyek yang relevan dengan kehidupan nyata. Ini tidak hanya mengajarkan keterampilan akademik, tetapi juga melatih mereka untuk menjadi individu yang bertanggung jawab, kreatif, dan peduli terhadap isu-isu lingkungan dan sosial. Proyek pembuatan model rumah ramah lingkungan, misalnya, mengajarkan siswa untuk berpikir kritis tentang pentingnya keberlanjutan dan bagaimana mereka dapat berkontribusi terhadap pelestarian lingkungan. (Amanda, 2024)

Peran Orang Tua dan Masyarakat dalam Penerapan PAIKEM

Untuk memaksimalkan penerapan PAIKEM, dukungan dari orang tua dan masyarakat sangat penting. Orang tua dapat berperan aktif dalam mendukung kegiatan pembelajaran di rumah, seperti membantu anak mereka dalam proyek-proyek yang diberikan di sekolah atau berdiskusi mengenai konsep-konsep yang sedang dipelajari. Selain itu, masyarakat juga dapat terlibat dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam proyek-proyek nyata, (Rahmah et al., 2023) seperti kegiatan pengelolaan sampah atau upaya penghijauan di lingkungan sekitar. Dengan kolaborasi yang erat antara sekolah, orang tua, dan masyarakat, penerapan PAIKEM dapat berjalan dengan lebih optimal. (Anugraini, 2020)

Keberlanjutan PAIKEM di MI Raudatul Firdaus

Penerapan PAIKEM di MI Raudatul Firdaus Batam telah membuahkan hasil yang sangat positif, namun agar keberhasilan ini berkelanjutan, perlu ada evaluasi dan pembaruan secara berkala terhadap metode yang diterapkan. Hal ini mencakup pelatihan berkala untuk para guru agar mereka dapat terus mengembangkan kreativitas dan keterampilan dalam menggunakan teknologi serta metode pembelajaran inovatif lainnya. Selain itu, penting untuk terus melakukan evaluasi terhadap dampak PAIKEM terhadap hasil belajar dan perkembangan karakter siswa agar setiap tantangan dapat segera diatasi dan proses pembelajaran dapat terus berkembang. (Fitri et al., 2020)

Dampak Jangka Panjang Penerapan PAIKEM

Penerapan PAIKEM di MI Raudatul Firdaus memberikan dampak jangka panjang yang sangat positif. Siswa yang terbiasa dengan pembelajaran berbasis PAIKEM cenderung memiliki keterampilan berpikir kritis yang lebih baik, serta mampu menyelesaikan masalah dengan lebih efektif. Selain itu, siswa juga belajar untuk lebih mandiri dan memiliki rasa tanggung jawab dalam kegiatan kelompok maupun individu. Keberhasilan dalam mengintegrasikan teknologi, kreativitas, dan kolaborasi dalam pembelajaran akan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan global yang semakin kompleks. (LUMA'UL'ADILAH, 2023) Dalam surat Taha Ayat 114 disebutkan ;

"وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا"

Dan katakanlah, "Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan." (QS. Taha: 114)

Ayat ini mengajarkan kita untuk terus memohon kepada Allah agar diberikan ilmu yang bermanfaat. Dengan PAIKEM, siswa bukan hanya diberikan ilmu secara teori, tetapi juga diberi kesempatan untuk mengembangkan pengetahuan mereka melalui pengalaman belajar yang aktif dan kreatif. Pembelajaran yang aktif memungkinkan siswa untuk lebih memahami materi yang diajarkan dan lebih mudah mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MI Raudhatul Firdaus Batam, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran inovatif melalui pendekatan PAIKEM, Project-Based Learning, dan Game-Based Learning berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Guru tidak lagi berperan sebagai pusat pembelajaran, melainkan sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan berinovasi. Penerapan strategi ini terbukti meningkatkan motivasi, partisipasi, serta hasil belajar siswa, sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter dan keislaman dalam setiap kegiatan belajar. Meski masih dihadapkan pada kendala seperti keterbatasan waktu dan sarana teknologi, komitmen guru dan dukungan madrasah menjadi faktor penting dalam menjaga keberlanjutan inovasi pembelajaran. Secara keseluruhan, strategi ini efektif membentuk generasi madrasah yang cerdas, mandiri, dan berakhlak mulia.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, O. P., & Gunarto, H. (2013). Model dan metode pembelajaran. *Semarang: Unissula*, 16.
- Amanda, R. (2024). *Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) terhadap Meta-Skills dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMA*. Universitas Jambi.
- Annuar, H., Etin, S., & Khaerudin, K. (2025). *Model pembelajaran saintifik berbasis game-based learning*.
- Anugraini, A. P. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Materi Pecahan Dengan Model Pembelajaran Pakem Siswa Sekolah Dasar. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 3(1), 31–38.
- Aqib, Z. (2022). *Kupas Tuntas Strategi Pakem Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif & Menyenangkan*. Penerbit Andi.
- Creswell, J. W. (2022). *Research Design : Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches* (4th ed.). SAGE Publications Ltd.
- Fitri, M., Yuanita, P., & Maimunah, M. (2020). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika terintegrasi keterampilan abad 21 melalui penerapan model problem based learning (PBL). *Jurnal Gantang*, 5(1), 77–85.
- Hanafi, A. N., Septiwi, E., & Noviyanti, S. (n.d.). Penerapan Metode Pakem pada Pembelajaran Siswa Sekolah

- Dasar di Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 278–282.
- Hulu, M. S., Lase, B. P., Harefa, H. O. N., & Lase, F. (2024). Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Civic Skill Siswa pada Mata Pelajaran PPKn. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 10754–10761.
- Iskawati, E. (n.d.). Diplomasi Kesehatan Indonesia Dalam Menangani COVID-19. *Sriwijaya Journal of International Relations*.
- Kamaruddin, I., Waroka, L. A., Palyanti, M., Indriyani, L. T., Priakusuma, A., & Utama, F. (2023). The Influence of Parenting Patterns on Learning Motivation of High School Students. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(2), 171–179.
- Khozain, N. (2023). Development of android-based indonesian cultural exploration educational game for madrasah ibtidaiyah students. *Mudarrisa: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 15(2), 243–268.
- LUMA'UL'ADILAH, H. (2023). Dampak media pembelajaran interaktif dalam pendidikan. *Eksponen*, 13(2), 66–76.
- Maslahah, N. (2022). Model pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM) dengan media interaktif: dampak terhadap pemahaman konsep matematis. *JURNAL SILOGISME: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 7(1), 29–37.
- Megawati, S. P. (2018). Implementasi Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan (Pakem) Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Viii MTs Darul Arqam Muhammadiyah Gombara Kota Makassar. *Al-Maraji': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 2(2), 74–85.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (n.d.). *dan Saldana, J.(2014). Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook*. USA: Sage Publications. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press.
- Mustafa, P. S., & Roesdiyanto, R. (2021). Penerapan teori belajar konstruktivisme melalui model PAKEM dalam permainan bolavoli pada sekolah menengah pertama. *Jendela Olahraga*, 6(1), 50–56.
- Nikmah, N. (2025). Penerapan Model Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Fiqih Pada Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Tunggalpayung. *Wulang: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 24–31.
- Nita, D., Arbaini, W., & Syaripah, S. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis Budaya Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Di SD Negeri 6 Rejang Lebong*. IAIN CURUP.
- Nurhayati, Lias Hasibuan, K. I. R. (2021). Determinas Minat Belajar Dan Sikap Terhadap Prestasi Belajar Melalui Kreativitas Mahasiswa. *Angewandte*

- Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(10), 2013–2015.
- Nurhayati, N., Latif, M., & Anwar, K. (2024). The Influence of Organizational Culture, Career Expectations, and Leadership Beliefs On Achievement Motivation In Integrated Islamic Primary Schools Riau Islands *Dinasti International Journal of ...*, 5(5), 1150–1168.
<https://dinastipub.org/DIJEMSS/article/view/2700%0Ahttps://dinastipub.org/DIJEMSS/article/download/2700/1803>
- Nurhayati, N., & Rosadi, K. I. (2022). Determinasi Manajemen Pendidikan Islam: Sistem Pendidikan, Pengelolaan Pendidikan dan Tenaga Pendidikan Islam. *International Edition*, 3(1), 451–464.
- Purwanti, K. Y. (2022). *Game Based Learning dengan Perfect Number untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD*. Penerbit Lakeisha.
- Rafikasari, F., Ibrahim, M., Amin, S. M., & Djazilan, S. (2021). Keefektifan pembelajaran agama islam melalui pendekatan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (pakem) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3232–3241.
- Rahmah, R., Hamida, H. R., Larasati, N. J., Rohmaniyah, A., & Prastowo, A. (2023). Analisis evaluasi pembelajaran berbasis project based learning dalam Kurikulum Merdeka di madrasah ibtidayah Yogyakarta. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5842–5856.
- Rahmat, A., Zubaidi, M., & Mirnawati, M. (2023). *Desain Pembelajaran Berbasis Proyek*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Shofiyah, N., Ali, E. Y., & Sujana, A. (2024). Peran Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V Materi Rantai Makanan. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1893–1903.
- Sutomo, M., & Sahlan, M. (2022). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis ICT terhadap Kecerdasan Visual Peserta Didik dalam Pendidikan Agama Islam. *SALIHA: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 61–77.
- Sutomo, M., & Suhardi, A. (2023). PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF SECIL MEMBACA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1).