

PENGABDIAN PADA MASYARAKAT  
Model Pembelajaran Kreatif dan Inovatif untuk Mata Pelajaran Ekonomi



[tejo@uny.ac.id](mailto:tejo@uny.ac.id)

**FAKULTAS EKONOMI  
PENDIDIKAN EKONOMI  
YOGYAKARTA  
2011**

Model Pembelajaran Kreatif dan Inovatif untuk Mata Pelajaran Ekonomi

Disampaikan oleh Tejo Nurseto, MPd

YEES UNY 30 Januari 2011

[tejo@uny.ac.id](mailto:tejo@uny.ac.id)

**A. Pendahuluan**

Model pembelajaran yang selama ini hanya menekankan pada pemikiran reproduktif, hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan sudah saatnya untuk ditinggalkan, kini beralih ke proses-proses pemikiran yang tinggi termasuk berfikir kreatif dan inovatif. Hal ini dikarenakan berfikir kreatif, inovatif dan produktif sangat dibutuhkan untuk menghadapi berbagai perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sudah saatnya proses pembelajaran yang menghambat kreativitas siswa dihilangkan, yaitu dengan cara memberi kebebasan kepada siswa dalam menjalankan proses berfikirnya atau dalam proses belajarnya.

Pendidikan merupakan kunci untuk semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, sebab dengan pendidikan manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai warga masyarakat. Dalam rangka mewujudkan potensi diri menjadi multiple kompetensi harus melewati proses pendidikan yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Berlangsungnya proses pembelajaran tidak terlepas dengan lingkungan sekitar. Sesungguhnya pembelajaran tidak terbatas pada empat dinding kelas. Pembelajaran dengan pendekatan lingkungan menghapus kejenuhan dan menciptakan peserta didik yang cinta lingkungan.

## **B. Pembelajaran PAIKEM**

PAIKEM adalah suatu akronim yang digunakan dalam konteks pembelajaran. Akronim sejenis yang digunakan yakni ASIK yang berarti Aktif, Senang, Inovatif dan Kreatif. Secara umum memang dikenal dengan sebutan PAKEM yakni Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Tetapi seiring dengan perkembangannya ditambah dengan pengembangan dari pembelajaran kreatif yakni pembelajaran yang inovatif. Dan sekarang lebih dikenal dengan PAIKEM yaitu Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan.

Menurut Syah dan Kariadinata (2009: 1) PAIKEM merupakan singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Selanjutnya, PAIKEM dapat didefinisikan sebagai: pendekatan mengajar (approach to teaching) yang digunakan bersama metode tertentu dan pelbagai media pengajaran yang disertai penataan lingkungan sedemikian rupa agar proses pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan

Adapun maksud dari masing-masing kata PAIKEM menurut Suparlan dkk, (2008: 70) yaitu : 1) Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif mengajukan pertanyaan, mengemukakan gagasan, dan memecahkan masalah. 2) Inovatif yaitu guru harus menciptakan kondisi belajar dan kegiatan pembelajaran yang baru sesuai tuntutan dan perkembangan pendidikan. 3) Kreatif yaitu guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa. 4) Efektif yaitu menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses

pembelajaran yakni mencapai tujuan/kompetensi yang ditetapkan. 5) Menyenangkan yaitu guru harus mampu menciptakan suasana belajarmengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya tinggi.

Berdasarkan pengertian tersebut menunjukkan bahwa Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Siswa dituntut untuk mandiri dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan guru bertugas sebagai motivator dan fasilitator. Setiap kegiatan yang dilakukan siswa selalu dipantau dan setiap kesulitan yang dihadapi siswa selalu memberi solusi.

### **C. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Kreatif dan Inovatif**

Pembelajaran kreatif dan inovatif dilandasi strategi yang berprinsip pada:

1. Berpusat pada peserta didik
2. Mengembangkan kreativitas peserta didik
3. Suasana yang menarik, menyenangkan, dan bermakna
4. Prinsip pembelajaran aktif, Inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM)
5. Mengembangkan beragam kemampuan yang bermuatan nilai dan makna
6. Belajar melalui berbuat, peserta didik aktif berbuat
7. Menekankan pada penggalan, penemuan, dan penciptaan
8. Pembelajaran dalam situasi nyata dan konteks sebenarnya
9. Menggunakan pembelajaran tuntas di sekolah

Pembelajaran inovatif bisa mengadaptasi dari model pembelajaran yang menyenangkan. *Learning is fun* merupakan kunci yang diterapkan dalam pembelajaran inovatif. Jika siswa sudah menanamkan hal ini di pikirannya tidak akan

ada lagi siswa yang pasif di kelas, perasaan tertekan dengan tenggat waktu tugas, kemungkinan kegagalan, keterbatasan pilihan, dan tentu saja rasa bosan.

Membangun metode pembelajaran inovatif sendiri bisa dilakukan dengan cara diantaranya mengakomodir setiap karakteristik diri. Artinya mengukur daya kemampuan serap ilmu masing-masing orang. Contohnya saja sebagian orang ada yang berkemampuan dalam menyerap ilmu dengan menggunakan visual atau mengandalkan kemampuan penglihatan, auditory atau kemampuan mendengar, dan kinestetik. Dan hal tersebut harus disesuaikan pula dengan upaya penyeimbangan fungsi otak kiri dan otak kanan yang akan mengakibatkan proses renovasi mental, diantaranya membangun rasa percaya diri siswa.

Kreatif dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa. Menyenangkan adalah suasana belajar-mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya (“time on task”) tinggi.

Menurut hasil penelitian, tingginya waktu curah perhatian terbukti meningkatkan hasil belajar. Keadaan aktif dan menyenangkan tidaklah cukup jika proses pembelajaran tidak efektif, yaitu tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran berlangsung, sebab pembelajaran memiliki sejumlah tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Jika pembelajaran hanya aktif dan menyenangkan tetapi tidak efektif, maka pembelajaran tersebut tak ubahnya seperti bermain biasa.

untuk dapat melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan Inofatif perlu memperhatikan faktor-faktor dibawah ini:

1. Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat.
2. Guru menggunakan berbagai alat bantu dan berbagai cara dalam membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa.

3. Guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan 'pojok baca'
4. Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok.
5. Guru mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkam siswa dalam menciptakan lingkungan sekolahnya.

### **C. Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Pembelajaran Ekonomi**

Dipandang dari sudut manapun, kebutuhan akan kreativitas sangat penting. Berkembangnya teknologi serta dampak yang ditimbulkannya sangat menuntut kemampuan untuk beradaptasi secara kreatif dan kepiawaian mencari pemecahan yang imajinatif. Demikian pula dari sudut pendidikan. Sudah saatnya penekanan dalam proses belajar mengajar yang hanya menekankan pada pemikiran reproduktif, hafalan dan mencari satu jawaban yang benar terhadap soal-soal yang diberikan untuk ditinggalkan, kini beralih ke proses-proses pemikiran yang tinggi termasuk berfikir kreatif dan inovatif. Dengan kata lain saat ini kreativitas dan berfikir produktif benar-benar dibutuhkan agar kompetensi yang diharapkan dari pembelajaran ekonomi dapat tercapai. Tentang defenisi kreativitas sendiri para ahli memiliki pandangan yang berbeda-beda. Conny Semiawan (1987:7) mengatakan kreativitas adalah "Kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah".

Utami Munandar (2002:33) mengatakan kreativitas sebagai: „Kemampuan umum untuk mencipta sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya“ Defenisi yang menekankan dimensi produk kreatif menekankan unsur orisinalitas, kebaharuan, dan kebermaknaan, seperti defenisi kreativitas yang dikemukakan oleh Barron (Utami Munandar,2002:28) yang menyatakan bahwa 'Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang baru'. Begitu pula menurut Haefele (Utami Munandar,2002:28)' Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial'. Defenisi Haefele ini menunjukkan

bahwa tidak keseluruhan produk itu harus baru, tetapi kombinasinya. unsur-unsurnya bisa saja sudah ada lama sebelumnya. Defenisi Haefele menekankan pula bahwa suatu produk kreatif tidak hanya harus baru tetapi juga diakui sebagai bermakna. Produk kreatif yang dihasilkan oleh individu yang dibuktikan dalam karya-karya kreatifnya menjadi ukuran, apakah ia atau mereka layak disebut sebagai orang kreatif, istimewa atau tidak.

Orang yang tingkat kreatifitasnya tinggi umumnya tingkat produktifitasnyapun tinggi, dengan kata lain orang kreatif juga produktif. Kata kreatif dan produktif berjalan seiring, oleh karena itu berbicara kreatif berarti juga bicara tentang produktif. Pembelajaran kreatif dan produktif melandaskan kepada Teori Belajar Kognitif, dengan tokohnya: Piaaget, Bruner dan Ausubel. Ketiga tokoh Teori Kognitif ini sama menekankan pada pentingnya keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar. Menurut Piaget (dalam C. Asri Budiningsih), hanya dengan mengaktifkan siswa secara optimal maka proses asimilasi dan akomodasi pengetahuan dan pengalaman dapat terjadi dengan baik. Bruner lebih banyak memberikan kebebasan kepada siswa pada bentuk belajar induktif, yang menuntut banyak dilakukan pengulangan. Sedangkan Ausubel lebih mementingkan struktur disiplin ilmu. Dalam proses belajar lebih banyak menekankan pada cara berfikir deduktif.

Model Pembelajaran kreatif dan produktif dalam bidang studi ekonomi lebih memungkinkan untuk diterapkan, karena sifat analitis dari ilmu ekonomi selain deduktif juga bersifat induktif. Artinya analisis ekonomi dapat berangkat dari teori maupun secara empirik. Dengan demikian melalui pembelajaran bidang studi ekonomi sebenarnya dapat melahirkan anak didik yang kreatif dan produktif. Model pembelajaran kreatif dan produktif memberi kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan imajinasi dan daya kreatifitasnya, sehingga dalam model ini yang lebih dominan berperan adalah siswa sedangkan guru hanya bertindak sebagai organisator, fasilitator dan evaluator. Untuk dapat mengembangkan model pembelajaran ini maka harus didukung dengan kondisi lingkungan yang kondusif. Karena masih ada lingkungan yang kurang kondusif yang kurang menghargai imajinasi atau fantasi, yang sebenarnya hal ini dapat mendorong kreativitas dan inovasi. Kreativitas juga tidak berkembang dalam kebudayaan yang terlalu menekankan komformitas dan tradisi, dan kurang terbuka terhadap perubahan atau perkembangan baru. Agar model pembelajaran ini dapat efektif, maka terlebih

dahulu guru harus memahami bahwa seseorang akan menjadi lebih kreatif dalam mengatasi setiap masalah (misalnya dalam pemenuhan kebutuhan hidup) apabila dihadapkan pada kondisi dan suasana lingkungan yang menantang. Oleh sebab itu jangan sampai muncul hambatan dalam kreativitas seseorang yang salah satunya karena kurang adanya dukungan dan respon terhadap gagasan-gagasan baru.

#### DAFTAR PUSTAKA

Bafadal, Ibrahim. 2003. Manajemen Peningkatan Mutu Sekolah Dasar: dari Sentralisasi menuju Desentralisasi. Jakarta: Bumi Aksara.

<http://gora.edublogs.org/2007/04/09/kompetisi-nasional-guru-inovatif-2007/>

<http://www.umy.ac.id/berita.php?id=323>

Suparlan, Dasim, dan Danny. 2008. *PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan)*. Bandung : PT Genesindo.

Syah ,Muhibbin dan Kariadinata, Rahayu. 2009 *Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM)*. Pendidikan dan Latihan Profesi Guru(PLPG) Rayon Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

Umaedi (1999) Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Directorate Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Directorate Pendidikan Menengah Umum. Indonesia, Jakarta.