

Konsep Pembelajaran Menyenangkan Bagi Siswa Kelas Bawah Tingkat Sekolah Dasar

Erna Rahmawati

Sekolah Interaktif Abdussalam

rahmae369@gmail.com

ABSTRACT

Fun learning is a method of learning that uses a basic needs-based approach for lower-class students. Fun learning is needed especially for lower-class students who have characteristics: a lot of moving, requiring a lot of teacher attention and a lot of introducing new things for students with a tendency to a limited level of concentration. This fun learning is an urgent need in this modern era. Therefore, this study aims to explain the concept of fun learning, especially for elementary school students (grades 1-3) elementary school level. The methodology used in this research uses a type of qualitative research with an analytical descriptive approach. The results showed that the concept of learning fun for elementary school lower class students should be based on the needs of lower-class students who prioritize motor movement over cognitive, explain the material in a visual way rather than auditory, involve students in the learning process (two-way learning rather than one-way), and include elements of games in learning.

Keywords: *Learning, Fun, Lower Classes, Elementary School, Methods*

ABSTRAK

Pembelajaran menyenangkan merupakan sebuah metode pembelajaran yang menggunakan pendekatan berbasis kebutuhan dasar bagi siswa kelas bawah. Pembelajaran menyenangkan terutama dibutuhkan bagi siswa kelas bawah yang memiliki karakteristik: banyak bergerak, banyak membutuhkan perhatian guru, dan banyak memperkenalkan hal-hal baru bagi siswa dengan kecenderungan tingkat konsentrasi siswa kelas bawah yang terbatas. Pembelajaran menyenangkan ini merupakan sebuah kebutuhan yang urgen di masa sekarang ini. Oleh karenanya, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan konsep pembelajaran menyenangkan khususnya bagi siswa kelas bawah (kelas 1-3) tingkat sekolah dasar. Metodologi yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif analitis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep pembelajaran menyenangkan bagi siswa kelas bawah tingkat sekolah dasar harus berbasis kebutuhan siswa kelas bawah yang lebih mengedepankan gerak motorik dibanding kognitif; menjelaskan materi dengan cara visual dibanding auditori; melibatkan siswa dalam proses pembelajaran (pembelajaran dua arah dibanding satu arah), dan memasukkan unsur *game* dalam pembelajaran.

Kata kunci: *Pembelajaran, Menyenangkan, Kelas Bawah, SD, Metode*

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses yang penting dalam transfer ilmu pengetahuan di kelas (Kirom, 2017). Makin terencana dan tersistem dengan baik kegiatan pembelajaran, makin baik pula proses dan hasil kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan tersebut. Pada dasarnya tugas tersebut secara tersurat sudah tercantum dalam Undang-Undang No.14 tentang Guru dan Dosen Tahun 2005, yang salah satunya guru harus memiliki kemampuan profesional dan pedagogik, yang turunannya guru harus mampu memahami materi yang diajarkan dengan baik sebagai bagian kompetensi profesionalnya (UU No.14 tahun 2005). Di sisi lain guru juga harus mampu memiliki metode atau cara mengelola kegiatan pembelajaran di kelas dengan baik, efektif, inspiratif dan tentu saja menyenangkan bagi siswanya (Mulyani, 2009). Seorang guru yang profesional harus memiliki rencana dan

skenario pembelajaran yang disusun sesuai dengan karakteristik siswanya dalam setiap kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, makin terencana sebuah kegiatan pembelajaran, akan makin terwujud output atau hasil kegiatan pembelajaran yang diharapkan (Magdalena et al, 2020).

Dalam praktiknya, implementasi pentingnya perencanaan sebuah kegiatan pembelajaran yang menyenangkan tidak semudah membalikkan telapak tangan. Ada banyak faktor yang mempengaruhinya, salah satunya adalah kualitas sumber daya manusia (SDM). Faktanya tidak semua guru memiliki pengetahuan bagaimana konsep pembelajaran yang menyenangkan yang dapat diterapkan di kelas, baik pembelajaran tatap muka (PTM) maupun pembelajaran jarak jauh (PTT). Sebagai contoh, berdasarkan informasi di media nasional diberitakan bahwa selama masa pandemi mayoritas pelajar menyatakan mereka merasakan kebosanan dalam pelaksanaan kegiatan belajar (Kompas, 2020). Terlepas dari faktor-faktor penyebab yang lain, faktor guru sebagai aktor utama dalam kegiatan pembelajaran tentunya sangat berperan di dalamnya. Hambatan-hambatan yang menjadikan kegiatan pembelajaran membosankan harusnya dapat diatasi melalui rencana pembelajaran yang efektif berbasis kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan fenomena tersebut, maka menjadi penting untuk merumuskan konsep pembelajaran yang efektif dan efisien terutama bagi siswa kelas bawah, yaitu siswa kelas 1 sampai kelas 3 tingkat sekolah dasar yang membutuhkan perhatian lebih dalam kegiatan pembelajarannya. Siswa kelas bawah ini memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan siswa kelas atas dalam hal kemandirian, konsentrasi dan motivasi belajarnya. Diharapkan dengan rumusan konsep pembelajaran yang menyenangkan yang adaptif bagi siswa kelas bawah tingkat sekolah dasar tersebut dapat membantu para guru, khususnya guru-guru kelas bawah, dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa-siswanya. Pada akhirnya, apakah kegiatan pembelajaran dilakukan secara tatap muka (luring) ataupun jarak jauh (daring), setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan haruslah menyenangkan bagi para peserta didik, menginspirasi mereka dan memotivasi mereka untuk lebih giat lagi belajar dalam rangka menggapai cita-cita mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini ditulis dengan menggunakan metode penelitian kualitatif yaitu metode penelitian yang bertujuan mendalami atau merumuskan suatu konsep tertentu dengan studi pustaka sebagai pendekatannya. Sumber data penelitian berupa publikasi kepustakaan yang diperoleh dari buku, jurnal atau sumber internet yang berkaitan dan sejalan dengan topik pembahasan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara pelacakan terhadap sumber-sumber publikasi tersebut. Teknik analisis data menggunakan teknis analisis data deskriptif-analitis, yaitu menggambarkan sebuah rumusan konsep dengan mengacu kepada teori-teori yang dirangkum dalam penelitian ini. Rumusan konsep tersebut kemudian oleh penulis dijabarkan dan dianalisis untuk kemudian disimpulkan sebagai sebuah konsep yang relevan. Selanjutnya rumusan konsep tersebut menjadi output yang diharapkan dari tujuan penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Pembelajaran yang Menyenangkan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata *pembelajaran* secara harfiah bermakna 'proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar' (KBBI, 2021), sedangkan kata *menyenangkan* secara harfiah bermakna 'menjadikan senang; membuat bersuka hati, membangkitkan rasa senang hati; memuaskan; menarik (hati), merasa senang (puas dan sebagainya) akan; menyukai.' (KBBI, 2021).

Secara definisi, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pendidik, peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Hanafy, 2014). Pengertian ini sejalan dengan yang tertuang di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 yang secara prinsip menyatakan bahwa suatu proses pembelajaran setidaknya melibatkan pendidik dan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar (UU No.20 Tahun 2003). Singkatnya secara pengertian 'pembelajaran' merupakan suatu proses yang di dalamnya memerlukan perencanaan, strategi dan evaluasi yang melibatkan guru sebagai fasilitatornya dan peserta didik sebagai aktor utama dalam kegiatan belajar tersebut. Oleh karenanya, makin baik faktor-faktor pendukung terciptanya proses pembelajaran yang baik, makin baik pula hasil kegiatan dari proses pembelajaran tersebut.

Terminologi *menyenangkan* bisa didefinisikan sebagai suatu keadaan di mana peserta didik tidak merasakan kondisi yang membosankan dan menurunnya motivasi belajar dalam suatu proses kegiatan pembelajaran (Mulyati, 2019). Setidaknya menurut pengertian tersebut ada beberapa indikator penting suatu proses kegiatan pembelajaran dikatakan menyenangkan, yaitu: (1) Peserta didik tidak merasakan kebosanan dalam proses kegiatan pembelajaran; dan (2) Peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi dalam proses kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka *proses pembelajaran yang menyenangkan* bisa didefinisikan sebagai 'suatu proses pembelajaran yang melibatkan interaksi belajar antara pendidik dan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan cara-cara yang membuat peserta didik bersemangat dan termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran tersebut'.

Untuk mewujudkan konsep pembelajaran yang menyenangkan di kelas, diperlukan langkah-langkah sistematis yang perlu dilakukan oleh para pendidik di sekolah, antara lain:

a. Tahap Perencanaan Pembelajaran

Dalam ilmu manajemen, perencanaan merupakan aspek yang penting yang perlu dilakukan sebelum memulai suatu kegiatan (Purba, 2018). Perencanaan berfungsi sebagai acuan kegiatan sehingga dengannya akan mengurangi ketidakpastian dalam kegiatan yang akan dilakukan. Begitu pun dalam lingkup pembelajaran, perencanaan pembelajaran sangat penting bagi para pendidik dalam menjalankan alur kegiatan pembelajaran yang menarik, inspiratif, dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik belajar peserta didik dalam rangka mewujudkan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

b. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran

Setelah tahap perencanaan pembelajaran, tahap selanjutnya adalah tahap pelaksanaan pembelajaran. Pada tahap ini implementasi strategi pembelajaran menjadi faktor kunci. Secara definisi *strategi pembelajaran* merupakan strategi pengorganisasian, pemberian pembelajaran, penyajian bahan ajar, penggunaan media pengajaran, pengelolaan jadwal dan pengalokasian pengajaran yang diorganisasikan (Darmansyah dkk., 2007). Artinya dalam melaksanakan proses pembelajaran, maka seluruh instrumen

pendukung proses pembelajaran mulai dari kesiapan materi, bahan ajar, alat bantu pembelajaran atau media pembelajaran, metode ajar dan alokasi waktu pembelajaran sudah dipastikan tersedia dan dalam prakteknya bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

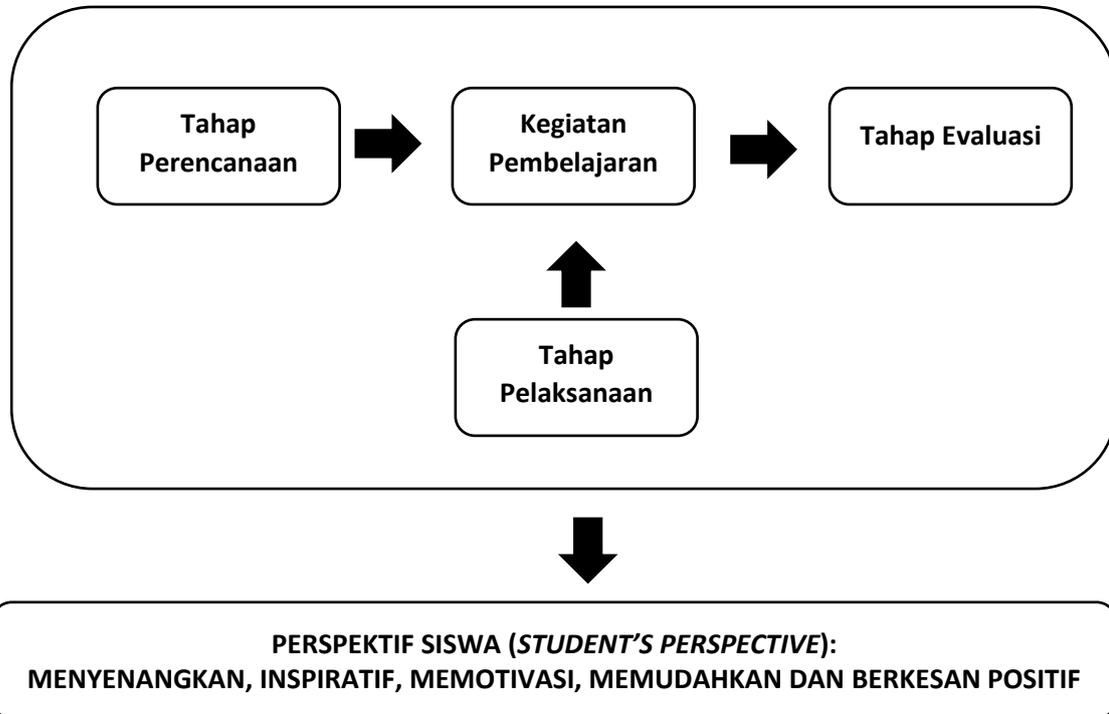
c. Tahap Evaluasi Pembelajaran

Tahap selanjutnya setelah tahap perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran adalah tahap evaluasi. *Evaluasi*, secara bahasa bermakna 'nilai atau harga' yang terambil dari istilah '*evaluation*', atau bisa juga diartikan 'Penilaian' yang terambil dari kata '*al-taqdir*', (Idrus, 2019). Secara pengertian, *evaluasi* secara umum dapat diartikan sebagai proses sistematis untuk menentukan nilai sesuatu (ketentuan, kegiatan, keputusan, unjuk-kerja, proses, orang, objek dan yang lainnya) berdasarkan kriteria tertentu melalui penilaian (Mahirah, 2017). Jadi yang dimaksud dalam pembahasan ini adalah penilaian yang berhubungan dalam bidang pendidikan dengan menggunakan instrumen atau alat ukur yang sudah ditetapkan.

Tahapan evaluasi pembelajaran ini menjadi tolok ukur keberhasilan proses pembelajaran (Haryanto, 2020). Hal ini disebabkan pada tahap ini para pendidik dapat mengukur tingkat keberhasilan proses pembelajaran dari ukuran-ukuran yang ditetapkan, seperti standar nilai KKM, dan standar-standar evaluasi lainnya. Tahap evaluasi juga mempunyai peran yang penting bagi para pendidik karena setiap hasil evaluasi pembelajaran membutuhkan tindak lanjut untuk perbaikan pada kegiatan pembelajaran berikutnya agar menjadi lebih baik lagi.

Atas dasar penjelasan-penjelasan di atas, maka penting bagi para pendidik untuk memahami tahapan-tahapan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran tersebut, sebelum mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran di kelas. Makin terencana dengan baik, maka akan makin baik hasil dari proses pembelajarannya.

Gambar
Peta Konsep Pembelajaran Menyenangkan



Pembelajaran yang menyenangkan dan implementasinya di kelas bawah tingkat Sekolah Dasar

Setelah memahami pentingnya konsep pembelajaran yang menyenangkan (*fun learning*) dan tahapan-tahapan proses pembelajaran yang harus diketahui oleh para pendidik, maka penting pula untuk memastikan perencanaan pembelajaran menyenangkan tersebut dapat diimplementasikan dengan baik di kelas, khususnya pada peserta didik kelas bawah tingkat sekolah dasar yang menjadi fokus kajian dalam penelitian ini.

Dalam Zulvira dkk (2021), dijelaskan bahwa pembelajaran pada level sekolah dasar dikelompokkan ke dalam dua bagian yaitu: (1) Kelompok pembelajaran siswa kelas rendah (bawah), dan (2) kelompok pembelajaran untuk siswa kelas tinggi (atas). Jadi secara pengertian, pembelajaran siswa kelas rendah (bawah) merupakan proses pembelajaran yang dilaksanakan bagi siswa kelas 1, 2 dan 3, sedangkan proses pembelajaran bagi siswa kelas tinggi (atas) diperuntukkan bagi siswa kelas 3,4 dan 5. (Zulvira dkk, 2021)

Berdasarkan penjelasan di atas fokus utamanya adalah bagaimana mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan, inspiratif dan memotivasi serta memberi kesan positif bagi pembelajaran siswa kelas bawah (kelas 1, 2 dan 3 SD). Sebelum lebih lanjut membahasnya, alangkah baiknya diperhatikan terlebih dahulu karakteristik siswa kelas bawah tersebut.

Karakteristik yang perlu dikembangkan untuk siswa kelas bawah, sebagaimana dijelaskan dalam Zulvira dkk, (2021), setidaknya meliputi dua hal, yaitu:

- 1) Karakteristik yang berhubungan dengan *Social-Help Skills*

Tujuan *social-help skills* adalah menciptakan kondisi berupa perasaan siswa menjadi lebih berharga, bermanfaat atau berguna yang dampaknya pada fase ini siswa akan lebih cenderung senang dengan pembelajaran yang basis dasarnya bersifat kooperatif. Oleh karenanya, pembelajaran yang melibatkan kelompok dan kebersamaan akan lebih disukai oleh siswa kelas bawah. Selain itu, pada fase ini pula siswa yang terkategori kelas bawah akan menampilkan sisi keakuan dirinya masing-masing, seperti: keakuan laki-laki atau perempuan (jenis kelamin), senang dengan pertemanan, senang berbagi, mulai mandiri dalam melakukan sesuatu dan senang berkompetisi dengan teman kelasnya.

2. Karakteristik yang berhubungan dengan *Play Skills*

Karakteristik yang berhubungan dengan *play skills* umumnya berkaitan dengan aspek kemampuan bergerak siswa (motorik kasar dan halus) semisal: siswa senang berlari, saling mengejar, saling menangkap, saling melempar dan kegiatan bergerak lainnya. Aspek ini melatih ketahanan dan koordinasi antar anggota tubuh siswa sehingga membangun kekuatan dan ketahanan tubuh siswa.

Dari karakteristik di atas, maka implementasi pembelajaran yang menyenangkan di kelas bawah tingkat sekolah dasar haruslah juga memperhatikan kedua aspek di atas, yaitu: aspek *social-help skills* dan aspek *play skills*. Contoh konkretnya, misalnya dalam menjelaskan materi tertentu di bidang studi tertentu, maka dengan memperhatikan aspek di atas guru atau pendidik akan melakukan langkah sebagai berikut: (1) Guru merencanakan kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan gaya belajar siswa kelas bawah yang berbasis aspek *social-help skills* dan aspek *play skills* tadi. Kemudian membuat rancangan dan skenario pembelajaran sekaligus perangkat yang dibutuhkannya; (2) Selanjutnya guru akan mengimplementasikannya dalam proses kegiatan pembelajaran di kelasnya masing-masing. Skenario pembelajaran yang sudah disusun akan membantu guru mengelola kelas dengan baik dan sesuai kebutuhan serta karakteristik siswanya. Dengan begini, kebutuhan siswa akan terpenuhi, dan hasilnya proses pembelajaran akan menjadi jauh memudahkan, menyenangkan dan memiliki kesan positif bagi siswa yang terpenuhi kebutuhan belajarnya. (3) Terakhir, evaluasi pembelajaran akan membantu melihat kesuksesan pembelajaran yang dilakukan apakah sudah mencapai indikator yang ditetapkan atau belum. Jika belum, maka dilakukan tindak lanjut berupa perbaikan-perbaikan untuk proses pembelajaran selanjutnya. Dengan proses ini, maka bisa dipastikan implementasi proses pembelajaran di kelas bawah akan berjalan dengan baik dan dampaknya siswa kelas bawah akan mendapatkan proses pembelajaran yang sesuai karakteristik dan kebutuhannya. Jika hal ini terpenuhi, maka proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa kelas bawah tingkat sekolah dasar akan terpenuhi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwasanya konsep pembelajaran yang menyenangkan menjadi salah satu metode belajar alternatif yang dibutuhkan di era modern saat ini. Di mana proses pembelajaran tidak lagi hanya terpaku kepada proses pembelajaran tatap muka (PTM) tetapi dalam situasi tertentu semisal masa pandemi seperti saat ini mengharuskan proses pembelajaran dilakukan melalui pembelajaran jarak jauh (PJJ/Daring), yang sangat memungkinkan para peserta didik

menjadi bosan dan tidak termotivasi dalam proses pembelajaran, terutama bagi peserta didik kelas bawah tingkat sekolah dasar yang membutuhkan ruang gerak yang lebih luas.

Melalui rumusan konsep pembelajaran yang menyenangkan ini, para pendidik akan memiliki pengetahuan dan gambaran tentang bagaimana menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan terutama bagi peserta didik kelas bawah tingkat sekolah dasar yang rentan mengalami hambatan belajar berupa kebosanan dan penurunan motivasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmansyah *et al.* (2007). Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan melalui Optimalisasi Jeda Strategis dengan Karikatur Humor dalam Belajar Matematika. *Jurnal Teknodik*, 11(3), 39-67. <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/461/297>
- Hanafy, M.S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Lentera Pendidikan*, 17(1), 66-79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Haryanto. (2020). *Evaluasi Pembelajaran (Konsep dan Manajemen)* Cetakan I, Yogyakarta: UNY Press.
- Idrus, I. (2019). Evaluasi dalam Proses Pembelajaran. *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2), 920-935. <http://doi.org/10.35673/ajmpi.v9i2.427>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (online). dalam <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/senang> diakses 27 September 2021, pukul 12.00.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (online) dalam <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/belajar> , diakses tanggal 27 September 2021, pukul 12.15.
- Kirom, A. (2017). Peran Guru dan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural. *Al-Murabbi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3 (1), 69-80. <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai/article/view/893>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, N., & Amalia, D.A. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 312-328. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/828>
- Mahirah, B. (2017). Evaluasi Belajar Peserta Didik (Siswa). *Jurnal Idarah*, 1(2), 257-267. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v1i2.4269>
- Mulyani, F. (2009). Konsep Kompetensi Guru dalam Undang-Undang No.14 Tahun 2005 tentang Kompetensi Guru. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 3 (1), 1-8.
- Mulyati, M. (2019). Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan dalam Menumbuhkan Peminatan Anak Usia Dini terhadap Pembelajaran. *Alim: Jurnal of Islamic Education*, 1(2), 277-294. <https://doi.org/10.51275/alim.v1i2.150>

Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal

Volume 4 Nomor 1 (2022) 171-178 P-ISSN 2656-274x E-ISSN 2656-4691
DOI: 10.47476/reslaj.v4i1.568

Purba, J.H. (2018). Perencanaan Strategi Sumber Daya Manusia dan Prestasi Kerja Karyawan. *Jurnal Manajemen*, 4 (1), 43-51.
<http://ejournal.lmiimedan.net/index.php/jm/article/view/29>

Syafii, M, (2020, 16 April). *Survei: Sistem Belajar Online Membosankan dan Bikin Stress*. *KOMPAS.com*. Diakses Minggu, 26 September 2020, pukul 11.00 dari <https://regional.kompas.com/read/2020/04/16/15230481/survei-sistem-belajar-online-membosankan-dan-bikin-stres?page=all>

Undang-Undang Republik Indonesia tentang Guru dan Dosen No.14 Tahun 2009.

Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003.

Zulvira, R., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5 (1), 1846-1851.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1187>