

Persepsi Tentang Pembelajaran Menyenangkan dan Pembelajaran Bermakna bagi Guru MA di Kalimantan Timur

Fatimah Nurlala Iwani

Universitas Islam Negeri Sultan Aji Mauhammad Idris Samarinda, Indonesia

email: imahnr101@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v2i3.85>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 13 Desember 2021

Revisi Akhir: 05 Maret 2022

Disetujui: 23 Mei 2022

Terbit: 30 Juni 2022

Kata Kunci:

Pembelajaran Menyenangkan

Pembelajaran Bermakna

Hasil Belajar

Motivasi



ABSTRAK

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui persepsi tentang pembelajaran menyenangkan dan bermakna bagi guru MA di Kalimantan Timur. Metode penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini pun juga termasuk dalam penelitian survey, yang bersandar pada teknik pengumpulan data berupa angket, data survey ini dikumpul dari populasi responden yang mengisi agar bersifat nyata. Hasil penelitian menemukan bahwa pembelajaran menyenangkan dan bermakna memiliki peran positif dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dalam proses pembelajaran penting sekali untuk membangun suasana yang menyenangkan dan bermakna agar para siswa tertarik untuk belajar dikelas dan tidak merasa bosan. Salah satu peran seorang guru ialah guru dapat mengelola bahan atau materi pembelajaran agar pembelajaran didalam kelas dapat terwujud dengan baik dan efektif serta dapat memotivasi para siswa untuk aktif berinteraksi dengan guru sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna. Dengan adanya respon siswa ketika pada proses pembelajaran akan bermanfaat bagi guru sebagai umpan balik. Tetapi jika dalam proses pembelajaran tidak ada respon dari siswa, maka guru harus mengetahui apakah siswa tersebut sudah mengerti akan pelajaran yang telah dibahas atau takut dan malu untuk bertanya, maka dari itu perlu adanya evaluasi diri agar bisa terus mengetahui kekurangan dirinya dalam mengajar.

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, guru merupakan profesi yang paling penting. Dalam hal ini dikarenakan kedudukan pendidikan yang fundamental dalam kerangka kehidupan bangsa (Kristiawan & Rahmat, 2018). Guru adalah bagian unsur penting dalam dunia pendidikan sebab keberadaannya sangat diperlukan. Pengertian guru menurut Undang-Undang RI No. 14 Bab 1 Pasal 1 Tahun 2005 berbunyi, "Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah." Selain mentransfer ilmu, guru juga berperan untuk mewujudkan nilai-nilai pada peserta didik. Dalam melahirkan nilai-nilai kepada siswa hendaknya guru memiliki kepribadian yang positif dan idealisme idealisme, karena diharapkan nantinya bisa dijadikan suri tauladan pada setiap tindakannya. Adapun prinsip dari seorang guru yaitu seseorang yang dapat mentransformasikan pengetahuan dan keterampilannya kepada orang lain dan tentu memiliki akhlakul karimah sekaligus mampu menjalankan kewajiban dan tugasnya dengan baik (Budi Raharjo, 2010).

Seiring berjalannya waktu, zaman era globalisasi ini akan terus berkembang pesat, mengharuskan peningkatan kualitas pendidikan. Untuk mengembangkan mutu pendidikan, guru dituntut untuk meningkatkan kualitasnya karena sebaik apapun kurikulum yang dibuat oleh pemerintah, dan selengkap apapun sarana dan prasarana yang telah disediakan tetapi guru yang tidak tepat yang mengaplikasikannya maka sudah dipastikan pembelajaran yang dihasilkan tentu tidak akan berjalan dengan maksimal (Friani et al., 2017).

Kendala yang sering dihadapi pada kurikulum yaitu minimnya kreativitas terhadap penguasaan kelas dan penguasaan materi. Terdapat banyak guru yang hanya menerapkan metode ceramah secara monoton tanpa adanya varian metode yang bisa menyebabkan banyak siswa yang jenuh didalam kelas akibatnya semangat dalam belajarnya akan berkurang sehingga hasil belajarnya pun siswa ikut menurun (Secara et al., 2020).

Di zaman modern ini, proses belajar mengajar yang sebenarnya menyenangkan dengan menggunakan varian metode, nampaknya tidak selalu berjalan dengan lancar karena pemahaman guru yang kurang dalam penguasaan metode pembelajaran. Dengan demikian, seringkali guru menggunakan metode yang praktis yaitu metode ceramah dan juga metode diskusi, dimana metode diskusi ini siswa diarahkan untuk membuat kelompok kemudian berdiskusi bersama-sama dengan kelompoknya masing-masing. Bahayanya yaitu jika sebagian guru yang menerapkan metode diskusi ini, yang mana guru hanya memberikan suatu materi kepada para kelompok kemudian guru tersebut menyuruh mencari bahan materi tersebut dengan menggunakan hp kemudian setelah itu guru mengabaikan kelompoknya sampai dengan waktu pembelajaran habis. Akibatnya pengetahuan siswa yang didapat akan menurun jika tanpa adanya penjelasan dari gurunya (Andrian, 2017).

Sebagaimana permasalahan yang sudah dijelaskan diatas, solusi untuk mengatasi hal tersebut adalah perlu adanya upaya pelatihan untuk guru secara intensif untuk memahami kurikulum yang ditawarkan. Ada beberapa cara lain agar bisa memotivasi siswa yaitu pertama, guru pandai dalam menguasai materi. Maksudnya, guru disini menguasai dan paham akan materi yang ingin disampaikan ketika proses pembelajaran berlangsung. Kedua, guru pandai dalam menguasai metode pembelajaran dan kondisi kelas. Maksudnya, guru mampu melihat situasi psikis siswa kemudian memanfaatkan suasana kelas dalam penyampaian materi dengan metode yang bervariasi, tidak hanya belajar dikelas dan bisa juga belajar sembari bermain sehingga pembelajaran didalam kelas menjadi menyenangkan dan bermakna (Secara et al., 2020).

Pembelajaran dikatakan menyenangkan jika pembelajaran tersebut bisa menarik perhatian para siswanya sebaliknya jika pembelajaran yang tidak menyenangkan itu kondisi kelasnya jenuh, dalam penyampaian materinya membosankan sehingga dapat mengurangi semangat belajar siswa. Guru berkewajiban untuk mewujudkan kondisi belajar yang menyenangkan dan bermakna agar siswa tidak merasa bosan dalam UU No.20 Pasal 40 ayat 2 berbunyi “para guru dan tenaga kependidikan diwajibkan untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis” (Sumiati, 2018). Dalam membentuk pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna maka diperlukan adanya pengenalan tentang persepsi dan tentunya tuntutan siswa juga dalam pembelajaran. Dengan adanya pengenalan, maka guru bisa memperoleh pelajaran yang berguna agar dapat memperbaiki dalam bentuk pengajarannya sehingga proses pembelajaran bisa berjalan dengan maksimal.

Dari banyaknya literatur yang ada mengenai persepsi tentang pembelajaran menyenangkan dan bermakna bagi guru, masalah yang muncul dalam proses pembelajaran ini adalah kebanyakan guru tidak variatif dalam menggunakan berbagai metode pembelajaran sehingga mengakibatkan pembelajaran yang tidak menyenangkan dan bermakna, padahal sangat disayangkan jika siswa-siswa sudah siap belajar tetapi pengetahuannya tidak sampai di otaknya dikarenakan masalah yang tadi. Maka dari itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana persepsi tentang pembelajaran menyenangkan dan bermakna bagi Guru di MTs kota Samarinda jika diterapkan.

KAJIAN PUSTAKA

Dalam dunia pendidikan terdapat banyak sekali metode dan strategi pembelajaran yang dapat di gunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Karena dengan adanya pembelajaran yang menyenangkan maka secara tidak langsung akan

membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dan lebih antusias lagi dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan begitu di harapkan dapat meminimalisir adanya rasa bosan atau jenuh dari peserta didik saat melaksanakan pembelajaran.

Menurut Ismail (2008), pembelajaran menyenangkan ialah suatu teknik pembelajaran yang menyenangkan juga mengesankan dimana siswa akan ikut tertarik dalam pembelajaran dan juga menjadi aktif sehingga bisa mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal (Trinova, 2012). Agar pembelajaran bisa menyenangkan dan tidak bosan atau bahkan tertekan, maka guru harus memperhatikan aktivitas kejiwaan peserta didik dalam belajar. Aktivitas kejiwaan disini berkaitan dengan bagaimana anak belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki secara individu (Sulthon, 2017). Selain itu, pembelajaran ini juga bisa sebagai hadiah oleh para siswa yang tentunya nanti bisa memberikan motivasi agar semakin aktif dan berprestasi pada kegiatan belajar selanjutnya. Rusman menyatakan bahwa pembelajaran menyenangkan adalah proses pembelajaran yang dimana didalamnya terdapat kolerasi antar guru dengan murid, tanpa adanya keterpaksaan batin atau perasaan tertekan, bisa juga dikatakan bahwa pembelajaran menyenangkan ini mempunyai interaksi yang baik antara guru dengan muridnya (Ii & Teoritis, n.d.). Dengan adanya hubungan yang erat kepada murid, maka membuat siswa berani mencoba, berani bertanya dengan gurunya, serta berani menyampaikan pendapatnya.

Menurut Ausabel yang dikutip oleh Burhanuddin menyatakan bahwa pembelajaran bermakna adalah proses pembelajaran yang menghubungkan suatu informasi yang baru dengan konsep-konsep relevan yang ada pada struktur kognitif seseorang. Struktur kognitif tersebut berupa persepsi-persepsi, generalisasi-generalisasi, dan pedoman-pedoman yang sudah pernah dipelajari siswa (Rahmah, 2018). Hampir sama dengan pendapat yang dimiliki oleh Suparno yang menyatakan bahwa pembelajaran bermakna merupakan proses pembelajaran dimana informasi atau pengetahuan yang baru dikaitkan dengan materi pengetahuan yang telah dimiliki oleh seseorang yang tengah dalam proses pembelajaran (Najib & Elhefni, 2016).

Ada tiga manfaat jika guru menerapkan pembelajaran bermakna, yaitu: pertama, informasi yang dipelajari secara bermakna lebih lama dapat diingat maksud dari bermakna jika anak mengalami langsung apa yang dipelajarinya dengan mengaktifkan lebih banyak indera daripada hanya mendengarkan orang/guru menjelaskan materi pembelajaran. Kedua, informasi-informasi baru yang dibangun siswa akan memudahkan proses belajar berikutnya untuk materi belajar berkelanjutan. Ketiga, informasi yang dilupakan sesudah terbangun struktur pengetahuan baru akan mempermudah proses belajar hal-hal yang mirip walaupun telah terlupakan (Nisa, 2021). Dengan demikian, untuk bisa menerapkan adanya pembelajaran bermakna maka yang dilakukan oleh guru ialah senantiasa terus berusaha untuk menggali dan mengetahui konsep-konsep atau pengetahuan yang telah dimiliki siswa dan membantu menautkannya secara sinkron pengetahuan tersebut dengan konsep-konsep yang telah diajarkan. Sehingga, lebih banyak mengaktifkan semua indera siswa ketimbang hanya mendengar penjelasan seorang guru saja serta siswa lebih banyak mempunyai pengalaman.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan hal penting yang harus diperhatikan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Tujuan dari penelitian adalah untuk memaparkan persepsi tentang pembelajaran menyenangkan dan bermakna bagi guru MA di Kalimantan Timur. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah upaya untuk menemukan, mencatat dan mengklarifikasi kondisi yang ada sekarang (Hidayatulah et al., 2021). Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *google form* yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat oleh peneliti kemudian dari jawaban-jawaban yang telah diterima oleh peneliti akan dikaji masalah yang ditemukannya serta dicarikan solusinya maupun kepaduan dengan literatur dari kajian pustaka. Penelitian ini pun juga termasuk dalam penelitian survey, yang bersandar pada teknik pengumpulan data berupa angket, peneliti melakukan penyebaran angket melalui *Whatsapp Group*. Berikut tabel yang dapat dilihat dari instrument yang diadaptasi.

Tabel 1. Instrumen Penelitian

No.	Instrumen yang diadaptasi
P1	Pembelajaran menyenangkan dan bermakna dapat mendorong semangat siswa sehingga menjadi aktif dalam kelas
P2	Pembelajaran menyenangkan dapat mengembangkan potensi siswa
P3	Pembelajaran menyenangkan dapat meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran
P4	Guru harus mengetahui pengetahuan yang dimiliki oleh siswa
P5	Guru harus memahami kebutuhan dan keinginan siswa
P6	Guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan mudah, menyenangkan, mandiri, dan kreatif
P7	Guru harus memiliki pengetahuan tentang teknologi
P8	Guru mengajar hanya dengan menggunakan metode ceramah saja
P9	Pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna diterapkan dengan memperhatikan dan mempertimbangkan lingkungan terdekat siswa
P10	Guru menerapkan pembelajaran menyenangkan dan bermakna akan efektif dalam proses pembelajaran

Adapun sampel yang menjadi responden dari penelitian ini yaitu berjumlah 97 orang terdiri dari guru, mahasiswa dan siswa yang berdomisili di wilayah provinsi Kalimantan Timur. Responden ditentukan secara random menggunakan teknik *simple random sampling* dengan mempertimbangkan homogenitas populasi. (Kristina et al., 2020). Google form yang telah dibuat oleh peneliti disebarkan melalui *Whatsapp Group* guru, mahasiswa dan siswa. Data yang dikumpulkan berdasarkan dari adaptasi dalam bermacam literatur yang memiliki kesusutkutpautan permasalahan penelitian terkait model pembelajaran, keaktifan siswa, keefektifan belajar. Jawaban dari setiap item pertanyaan tersebut memiliki gradasi dari yang sangat setuju juga ada yang sangat tidak setuju. Berikut sebaran responden pada Tabel 2.

Tabel 2. Jumlah Responden

Status :	
Guru	27 orang
Mahasiswa	44 orang
Siswa	26 orang
Kota :	
Balikpapan	73 orang
Samarinda	5 orang
Samboja	1 orang
Berau	1 orang
Bontang	3 orang
Kutai Kartanegara	5 orang
Kutai Barat	1 orang
Penajam Paser Utara	1 orang
Lainnya	7 orang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui persepsi guru, mahasiswa dan siswa mengenai pembelajaran menyenangkan dan bermakna. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa responden sangat setuju jika semua guru menerapkan pembelajaran menyenangkan dan bermakna baik didalam kelas maupun diluar kelas. Persepsi tersebut bisa dilihat tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Jawaban Responden

No.	Item Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Adanya model pembelajaran menyenangkan dan bermakna dapat mendorong semangat siswa sehingga menjadi aktif didalam kelas	68%	32%		
2.	Menerapkan model pembelajaran dengan menyenangkan dapat mengembangkan potensi siswa secara optimal?	53,6%	46,4%		
3.	Adanya pembelajaran menyenangkan dapat meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran?	51,5%	46,4%	1%	1%
4.	Guru harus mengetahui pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa untuk bisa memadukan antara pengetahuan yang telah ia miliki dengan pengetahuan yang baru diajarkan	48,5%	48,5%	3,1%	
5.	Agar bisa tercapai pembelajaran menjadi menyenangkan, guru harus memahami kebutuhan dan keinginan siswa?	48,5%	48,5%	3,1%	
6.	Untuk mendukung terciptanya kegiatan pembelajaran yang bermakna maka diperlukan perencanaan yang baik?	55,7%	43,3%	1%	
7.	Pembelajaran akan menyenangkan dan bermakna jika guru sudah memiliki pengetahuan tentang teknologi?	37,1%	54,6%	8,2%	
8.	Pembelajaran akan menyenangkan jika guru mengajar hanya dengan menggunakan metode ceramah saja?	10,3%	11,3%	62,9%	15,5%
9.	Pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dapat diterapkan dengan memperhatikan dan mempertimbangkan lingkungan terdekat siswa?	27,8%	60,8%	10,3%	1%
10.	Pembelajaran menjadi efektif jika guru menerapkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna?	62,9%	36,1%	1%	

Ket :

P : Pertanyaan Peneliti

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

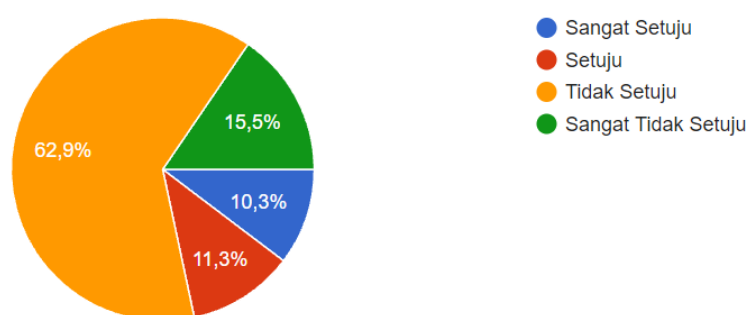
STS : Sangat Tidak Setuju

Dari paparan tabel 3. diatas bahwa persentase sangat setuju hasilnya 68% yang menunjukkan sangat tinggi dari item pertanyaan pertama yaitu mengenai menerapkan model pembelajaran menyenangkan dan bermakna, hal ini berarti responden sepakat bahwa semua guru diharuskan untuk menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna dalam kegiatan proses belajar mengajar. Dalam proses belajar, guru berperan dalam membangun dan meningkatkan aktivitas belajar siswa. Terutama mengenai siswa yang mana hilang perhatiannya dalam pembelajaran. Lebih lanjut, disini guru memiliki kewajiban memupuk minat dan perhatiannya terhadap pembelajaran agar guru bisa lebih baik dalam mengajar, kualitasnya meningkat, sehingga belajar siswa bisa optimal (Mulyadi, 2017). Dengan adanya persepsi dan tuntutan siswa terhadap pembelajaran, akan bermanfaat sebagai umpan balik dalam rangka

mewujudkan pembelajaran yang diminati oleh siswa yaitu pembelajaran menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, baik calon guru maupun yang sudah menjadi guru harus terampil dalam mengajar, agar bisa mengajar dengan baik.

Guru Harus Memahami Kebutuhan dan Minat Siswa

Perlu diketahui, bahwa minat belajar siswa terhadap pelajaran sekolah tidak bersangkut pada materi pembelajaran tetapi bergantung pada bagaimana cara guru mengajar, walaupun materi pelajaran itu susah tetapi jika siswa tertarik pada cara mengajar gurunya yang menyenangkan maka materi pelajaran tersebut bisa menjadi mudah (Wulandari, 2016). Dengan demikian, seorang guru harus memahami metode-metode pembelajaran dan strategi khusus karena dapat dikatakan bahwa adanya hasil belajar siswa yang tinggi dan berkualitas, dapat dihasilkan dari proses pembelajaran yang berkualitas, untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas seorang tenaga pendidik membutuhkan kemampuan dalam menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dalam kelas, ketidaksesuaian metode pembelajaran yang diterapkan dapat menurunkan kualitas proses pembelajaran itu sendiri, dengan demikian maka perbaikan dan peningkatan hasil belajar siswa di sekolah dapat dilaksanakan dengan adanya penggunaan metode pembelajaran yang tepat oleh guru bukan hanya menggunakan metode ceramah secara monoton (Nasution, 2017). Berbicara tentang metode pembelajaran berikut gambar mengenai persepsi responden jika pembelajaran menyenangkan hanya diterapkan dengan menggunakan metode ceramah.



Gambar 1. Hasil penelitian tentang Persepsi Responden

Dari gambar 1. Hasil menunjukkan paling banyak tidak setuju jika guru yang menerapkan metode ceramah saja karena metode tersebut tidak cukup dan tidak akan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Perlu diluruskan, metode ceramah disini jika guru terlalu serius dalam menyampaikan materi, kurangnya humor, dan penjelasan materinya bertele-tele yang membuat siswa jenuh. Hal tersebut bisa mempengaruhi perilaku belajarnya, dimana siswa disini ternyata malas belajar bukan karena dari dirinya sendiri tapi perilaku tersebut timbul dikarenakan persepsi mereka terhadap pembelajaran yang negative sehingga belajar siswa menjadi tidak baik. Dalam kaitan ini, solusinya adalah guru harus berupaya untuk memperbaiki cara mengelola pembelajarannya sehingga para siswa bisa belajar dengan baik.

Dalam memperbaikinya bisa dengan cara menerapkan model pembelajaran dengan game (permainan), guru menerapkan model belajar ini sebagai pondasi awal dalam meningkatkan kualitas perkembangan peserta didik. Siswa bisa mengekspresikan dirinya dalam menjalani seluruh aktivitasnya tanpa adanya paksaan, pengendalian dari para pendidik yang ada disekitarnya, namun tidak lupa untuk tetap mewujudkan prinsip belajar dan bermain yang menyenangkan sehingga bisa berkembang secara optimal (Trinova, 2012). Solusi lainnya yaitu guru menyampaikan materi bisa diselengi dengan humor yang bisa menimbulkan adanya perasaan kelucuan bagi yang mendengar sehingga terdorong untuk tertawa. Dikutip dari Darmansyah, bahwa humor memiliki manfaat didalam pendidikan yaitu : (1) Humor untuk

memikat perhatian siswa, (2) Humor dapat mengurangi kebosanan dalam pembelajaran, (3) Humor dapat membantu mencairkan suasana tegang dalam kelas, (4) Humor membantu dalam mengatasi kelelahan jasmani dan rohani dalam belajar, (5) Humor memudahkan interaksi dan komunikasi (Wulandari, 2016).

Guru Harus Menguasai Ilmu Teknologi

Secara teknis, untuk mewujudkan kelas yang menyenangkan menurut Davison memberikan saran agar pendidik mengubah cara mengajarnya dengan membuat aktifitas sebagai berikut: mewujudkan simulasi- simulasi berbasis teknologi, mengurangi waktu ceramah, memperbanyak diskusi kelompok, menyediakan internet siap pakai, merancang kerja kelompok, membuat model pembelajaran berbasis Inquiry, mengajar sedikit hafalan banyak interaksi, dan menerapkan kelas blog atau Wikipedia (Mintasih, 2016). Dari pendapat tersebut, dapat diartikan bahwa dari tabel 3. Item pertanyaan nomor 7 memiliki hasil paling banyak 54,6% yaitu bahwa responden disini setuju jika seorang guru harus menguasai akan tentang teknologi, dimana, dengan menguasai teknologi ini, guru lebih mudah menerapkan pembelajaran aktif dan menyenangkan. Penggunaan teknologi bisa digunakan dengan cara mengaplikasikan materi pembelajaran menggunakan powerpoint. Lewat dari powepoint tersebut, guru bisa menampilkan gambar, audio dan video yang bisa menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak bosan dan jenuh didalam kelas (Miftah, 2013).

Pada dasarnya tiap guru pastinya berkeinginan agar materi pembelajaran yang dijelaskan kepada peserta didiknya bisa dipahami secara tuntas. Agar harapan tersebut terpenuhi maka guru hendaknya mampu untuk memberikan pelayanan yang sama terhadap siswanya sehingga seluruh siswanya dikelas merasa mendapatkan perhatian yang sama, untuk menerima layanan yang sama tentunya guru perlu solusi dan strategi yang tepat sehingga harapan yang telah direncanakan di setiap pembelajaran bisa tercapai (ABIDIN, 2019). Salah satu cara yang bisa ditempuh adalah guru kreatif dan inovatif dalam menggunakan model-model pembelajaran yang bisa membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna. Keberhasilan dari seorang guru itu tidak terlepas dari kemampuannya dalam mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada tingkat keseriusan siswa secara efektif dalam belajar.

Rendah kualitas guru saat ini, karena kurangnya guru yang profesional, yang mana guru tidak hanya sebatas untuk menjalankan profesinya saja tetapi juga harus memiliki daya tarik yang kuat untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya yang bertepatan pada kaidah-kaidah profesionalisme guru (Danniarti, 2018). Kemampuan seorang guru dalam mendesain, melaksanakan dan evaluasi semua susunan proses pembelajaran merupakan bagian paling penting, karena guru merupakan ujung tombak dalam meningkatkan kualitas pendidikan, yang juga melakukan komunikasi secara langsung dengan siswa didalam proses pembelajaran (Kristiawan & Rahmat, 2018).

Dengan demikian, seorang guru dituntut agar bisa kreatif dan inovatif dalam mengelola pembelajaran. Tidak hanya mengenal dengan metode ceramah saja tetapi juga harus memiliki perencanaan pembelajaran dahulu sebelum mengajar (Efektif & Pembelajaran, 2011). Merancang dan menciptakan suasana kelas menjadi menyenangkan dan bermakna, tidak lupa dengan pemanfaatan teknologi yang sudah ada karena mau bagaimanapun kita sekarang sudah hidup dizaman serba teknologi, perubahan ini memaksa seorang guru harus melakukan penyesuaian dan memfasilitasi siswa agar bisa meningkatkan hasil belajar mereka dengan mengondisikan pembelajaran sesuai dengan zaman (Najib & Elhefni, 2016).

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna memiliki peran positif dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, dan siswa tidak merasa bosan bahkan tertekan jika menerapkan model pembelajaran tersebut. Guru yang menerapkan pembelajaran yang

menyenangkan dan bermakna dapat membuat peserta didik untuk aktif bertanya, siswa memberikan respon terhadap gurunya sebagai umpan balik, dan menciptakan suasana belajar yang nyaman dan kondusif sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal, serta siswa mendapatkan pengalaman belajar yang berkesan, salah satunya yaitu diperoleh dari kegiatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas belajar siswa. Dalam proses pembelajaran juga penting sekali untuk membangun suasana yang menyenangkan dan bermakna agar para siswa tertarik untuk belajar dikelas, itulah pentingnya seorang guru untuk menguasai dan memahami metode pembelajaran agar tidak monoton menggunakan metode ceramah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. (2019). Kreativitas Guru Menggunakan Model Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Didaktika*, 11(2), 225. <https://doi.org/10.30863/Didaktika.V11i2.168>
- Andrian, R. (2017). Pembelajaran Bermakna Berbasis Post It. *Jurnal Mudarrisuna*, 7(1), 103–118.
- Budi Raharjo, S. (2010). Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Menciptakan Akhlak Mulia. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 16, 229–238. <https://media.neliti.com/media/publications/123218-id-pendidikan-karakter-sebagai-upaya-mencip.pdf>
- Danniarti, R. (2018). Modul Panduan Profesionalisme Guru Yang Efektif Dalam Proses Pembelajaran. In *Palembang: Cv Amanah* (Issue April).
- Efektif, Y., & Pembelajaran, D. (2011). Karakteristik Guru Dan Sekolah Yang Efektif Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(2).
- Friani, I. F., Sulaiman, & Mislinawati. (2017). Kendala Guru Dalam Menerapkan Model Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Berdasarkan Kurikulum 2013 Di Sd Negeri 2 Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fkip Unsyiah*, 2, 88–97.
- Hidayatullah, M. A., Astuti, R. S., & Simanjuntak, S. Y. (2021). Persepsi Siswa Dalam Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(1), 14–24. <https://doi.org/10.38048/jipcb.V8i1.116>
- Ii, B. A. B., & Teoritis, A. K. (N.D.). M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), Hal. 24 Hartono, Loc. Cit, Hal. 11 9. 9–36.
- Kristiawan, M., & Rahmat, N. (2018). Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 373–390. <https://journal.iainnumetrolampung.ac.id/index.php/ji/article/view/348>
- Kristina, M., Sari, R. N., & Nagara, E. S. (2020). Model Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid 19 Di Provinsi Lampung. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 4(2), 200. <https://doi.org/10.24252/idaarah.V4i2.16945>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.V1n2.P95--105>
- Mintasih, D. (2016). Merancang Pembelajaran Menyenangkan Bagi Generasi Digital. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1x(1), 39–48.
- Mulyadi, Y. (2017). Pembelajaran Menyenangkan Di Sekolah Menengah. *Jurnal Kependidikan Fkip-Universitas Suryakencana*, Xviii, 1–16. <https://jurnal.unsur.ac.id/jkp/article/view/214/142>
- Najib, D. A., & Elhefni. (2016). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Bermakna (Meaningfull Learning) Pada Pembelajaran Tematik Ips Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Di Mi Ahliyah Iv Palembang. *Jip: Jurnal Ilmiah Pgmi*, 2(1), 19–28.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9–16.
- Nisa, Suci Khoirun. (2021). Model Pembelajaran Meaningful Learning. 24. <http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/S5vfa>
- Rahmah, N. (2018). Belajar Bermakna Ausubel. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan*

- Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(1), 43–48. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.V1i1.54>
- Secara, D., Dengan, T., & Menggunakan, D. (2020). *Jurnal Tarbiyah & Ilmu Keguruan (Jtik) Borneo*. I(2), 63–71.
- Sulthon, S. (2017). Pembelajaran Ipa Yang Efektif Dan Menyenangkan Bagi Siswa Mi. *Elementary: Islamic Teacher Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.21043/Elementary.V4i1.1969>
- Sumiati, S. (2018). Peranan Guru Kelas Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Tarbawi : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(02), 145–164. <https://doi.org/10.26618/jtw.V3i02.1599>
- Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209–215. <https://doi.org/10.15548/jt.V19i3.55>
- Wulandari, D. (2016). Model Pembelajaran Yang Menyenangkan Berbasis Peminatan. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 6(2), 851. <https://doi.org/10.21067/jip.V6i2.1318>