

Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan

14 September 2019, Hal. 617-624

ISSN: 2686 – 2972 ; e-ISSN: 2686 - 2964

## Refleksi pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik di SMP Muhammadiyah Bantul

Destri Ratna Ma'rifah, Hani Irawati, Novi Febrianti

Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Jln. Ringroad Selatan, Kragilan, Tamanan, Banguntapan Bantul DIY

Email: [destrirm@pbio.uad.ac.id](mailto:destrirm@pbio.uad.ac.id)

### ABSTRAK

Mewujudkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan adalah tugas bagi guru dengan siswa sebagai subjek belajar. Siswa akan cenderung mengikuti apa yang dilakukan oleh guru sebagaimana istilah, guru adalah sosok yang digugu dan ditiru. Pembelajaran yang menyenangkan dapat terwujud diawali dengan pemilihan strategi, model, dan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran dan karakteristik siswa. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru di SMP Muhammadiyah Bantul untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan berbagai strategi, model, dan metode pembelajaran. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah dengan memberikan pelatihan bagi guru-guru di SMP Muhammadiyah Bantul. Hasil dari pengabdian menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan pengalaman dan motivasi kembali agar dapat memperkaya pengetahuan kembali terkait penyelenggaraan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

**Kata kunci:** refleksi, pembelajaran menyenangkan, SMP Muhammadiyah Bantul

### ABSTRACT

*Creating joyful learning activities was a task for teachers with students as learning subjects. Students will tend to follow what was done by the teacher as a term, the teacher is a figure who is teased and imitated. Fun learning could be realized starting with the selection of strategies, models, and learning methods that are appropriate in accordance with the characteristics of learning materials and student characteristics. The purpose of this dedication is to provide training to teachers in SMP Muhammadiyah Bantul in creating joyful learning by using a variety of strategies, models, and learning methods. The method used in this service was to provide training for teachers in SMP Muhammadiyah Bantul. The results of dedication showed that the teacher has carried out fun learning activities. Therefore, experience and motivation were needed in order to enrich the knowledge related to the organization of learning that was joyful for students.*

**Keywords:** reflection, joyful learning, SMP Muhammadiyah Bantul

## PENDAHULUAN

Belajar menyenangkan bukan saja harapan dari peserta didik tetapi juga guru. Belajar dengan proses menyenangkan mampu membuat peserta didik lebih memahaminya apa yang diajarkan. Kegiatan belajar menyenangkan perlu difasilitasi oleh guru selaku manager di kelas. Pembelajaran yang menyenangkan harus diawali dengan perencanaan yang matang dan sistematis.

Berdasarkan informasi dari beberapa guru di SMP Muhammadiyah di Bantul, pelatihan bagi guru mengenai keahlian dalam proses pembelajaran masih kurang. Pelatihan yang berkaitan dengan model-model pembelajaran dan metode pembelajaran belum banyak diselenggarakan. Pelatihan selama ini hanya berfokus pada pembuatan proposal Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan birokrasi dalam pembuatan perangkat pembelajaran. Pelatihan yang demikian belum dapat meningkatkan kemampuan psikomotor guru sehingga diperlukan suatu pelatihan yang mampu memfasilitasi guru kepada teknis cara menyiapkan pembelajaran yang menyenangkan.

## METODE

Guna mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan, perlu dilakukan pelatihan dan pendampingan kepada guru di SMP Muhammadiyah Bantul. Pelatihan dan pendampingan ini tidak dilaksanakan sekaligus melainkan bertahap. Tahapan pertama adalah kegiatan pelatihan. Tahap selanjutnya adalah kegiatan pendampingan dalam penyelenggaraan pembelajaran di kelas.

Kegiatan pelatihan dilakukan dengan metode ceramah secara klasikal dan diskusi. Diskusi dilaksanakan dalam kelompok-kelompok dan klasikal. Di dalam diskusi kelompok peserta diberikan plano dan spidol sebagai media menuangkan hasil pemikiran kelompok terhadap topik yang dibahas. Ceramah secara klasikal dilakukan di awal kegiatan sebagai bagian dari orientasi kegiatan pengabdian. Diskusi berkelompok ditempuh pada masing-masing kelompok guru yang dibagi berdasarkan kedekatan karakteristik keilmuan mata pelajaran yang diampu.

Kegiatan pengabdian ini memerlukan pakar yang menguasai terkait strategi pembelajaran, model pembelajaran, karakteristik peserta didik SMP, dan metode pembelajaran. Keahlian yang disediakan ini guna mendukung peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta terkait topik yang diangkat dalam kegiatan pengabdian ini. Pelatihan dan pendampingan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam mengelola kelas dan sangat bermanfaat bagi peserta [1].

## HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Hasil kegiatan tidak dapat secara langsung teramati. Mengingat bahwa hasil dari suatu pendidikan tidak dapat diketahui secara instant. Meskipun demikian, dampak yang ditimbulkan dapat diketahui ketika kegiatan ini dilaksanakan.

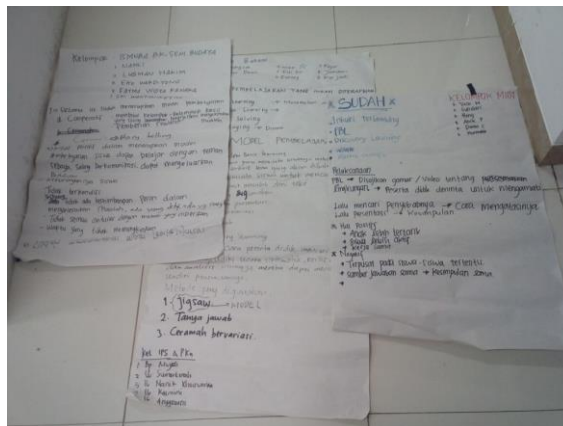
Memiliki waktu untuk melakukan refleksi adalah hal yang mungkin langka bagi guru di sekolah. Kegiatan pengabdian ini menjadikan guru di SMP Muhammadiyah Bantul memiliki kesempatan untuk merefleksikan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Berbekal refleksi ini guru diharapkan mampu merencanakan kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi peserta didik. Guru merupakan ujung tombak dari pelaksanaan pendidikan dalam proses belajar mengajar di kelas, dimana guru langsung berhadapan dengan peserta didik yang merupakan subjek belajar, untuk itulah guru dituntut harus memiliki keterampilan dalam mengajar dan menerapkannya dalam proses pembelajaran di kelas [1].

Pembelajaran yang menyenangkan salah satunya dapat terjadi jika guru mampu untuk membuat variasi pada setiap pertemuan. Variasi ini ditentukan bukan hanya oleh materi yang

dijarkan tetapi sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pengalaman afektif melalui materi pelajaran yang menarik, metode dan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta antusias dan menyenangkan menjadikan peserta didik memiliki kecenderungan positif untuk belajar [2]. Dengan demikian memang diperlukan adanya informasi yang banyak terkait dengan metode, model, dan strategi pembelajaran.

Di sekolah masih terdapat guru yang sekadar menggunakan metode, model atau strategi yang sama di semua kelas. Penggunaan model pembelajaran yang variatif dapat menjadikan peserta didik lebih bersemangat untuk belajar. Semangat belajar inilah yang nantinya akan membantu dalam meningkatkan prestasi akademik ataupun non-akademik peserta didik. Guru hendaknya menggunakan model dan metode yang menarik dalam pembelajaran di kelas sehingga dapat mengurangi rasa malas dan bosan dalam pembelajaran [3].

Kemampuan guru dalam melakukan refleksi belum banyak diungkapkan. Bahkan dalam kegiatan pembelajarannya cenderung berlalu begitu saja tanpa adanya pemaknaan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Refleksi ini perlu dilatihkan sehingga guru mampu untuk mengulas dengan tepat apa saja kekurangan dari pembelajaran demi perbaikan selanjutnya. Gambar 1 menyajikan hasil refleksi dari guru berdasarkan apa saja yang selama ini telah dilakukan.



Gambar 1. Contoh hasil refleksi guru

Berdasarkan hasil refleksi sebagaimana nampak pada gambar, diketahui bahwa guru telah berupaya untuk membuat pembelajaran menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran menyenangkan adalah suatu proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan yang dapat menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai maksimal [4]. Rangkuman model dan kegiatan pembelajaran yang pernah dilakukan guru SMP Muhammadiyah Bantul disajikan pada Tabel 1.

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 1 dapat diketahui beberapa fakta. Guru di SMP Muhammadiyah Bantul sesungguhnya telah banyak mencoba menggunakan model dan/atau metode pembelajaran yang berpotensi membuat peserta didik dapat belajar dengan menyenangkan. Selama kegiatan diskusi berlangsung, pernyataan yang diberikan oleh guru mengindikasikan bahwa siswa masih belum dapat belajar secara efektif meskipun pembelajaran sudah diselenggarakan secara menyenangkan.

“*Interacting with nature brings a unique joy*”, berinteraksi dengan alam dapat membawa kesenangan yang khas [5]. Kegiatan pembelajaran yang tidak hanya diselenggarakan di dalam kelas berbatasan tembok dapat menjadikan kegiatan belajar menyenangkan. Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa guru telah melakukan upaya tersebut.

Akan tetapi, hal tersebut tidak selalu dilakukan oleh guru di setiap rumpun mata pelajaran. Guru BK, IPS, PKn yang pernah melakukan *outing class/outdoor learning*.

Tabel 1. Refleksi kegiatan pembelajaran guru SMP Muhammadiyah Bantul

No	Rumpun mata pelajaran	Model dan/atau metode pembelajaran	Pelaksanaan yang pernah dilakukan
1.	MIPA	a. Inkuiri terbimbing b. <i>Problem Based Learning</i> (PBL) c. <i>Discovery Learning</i> d. <i>Worked Example</i>	Menyajikan gambar/video tentang lingkungan (PBL) kemudian peserta didik diminta mengamati, mencari penyebab dan cara mengatasi untuk kemudian dipresentasikan dan disimpulkan
2.	Bahasa	a. <i>Discovery Learning</i> b. <i>Cooperative Learning</i> c. <i>Problem Solving</i> d. <i>Role Playing</i> e. Demonstrasi	Demonstrasi dilakukan dengan siswa memperagakan tata cara membuat minuman atau makanan dalam bahasa Inggris
3.	ISMUBA, BK, Seni-Budaya	a. <i>Cooperative Learning</i> b. <i>Outdoor learning</i> (BK)	Membuat kelompok-kelompok kecil yang saling bekerja sama menyelesaikan masalah, ceramah dengan <i>story telling</i> (ISMUBA)
4.	IPS dan PKn	a. <i>Outdoor learning</i> (IPS, PKn)	mengunjungi tempat sejarah, museum (IPS), mengunjungi pasar, supermarket, bank (IPS), kunjungan ke pusat pemerintahan di Bantul (PKn)

“Often, teachers are so focused on ensuring that students pass achievement tests that they have little or no time to address students' social and emotional needs” [6]. Seringkali guru berfokus dengan kegiatan pembelajaran yang mampu membuat peserta didik tuntas. Hal ini dilakukan mengingat tuntutan bagi guru adalah dapat menjadikan peserta didiknya lulus dengan prestasi yang baik. Oleh karena itu, kecenderungannya adalah guru menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang diharapkan dapat berdampak lebih banyak pada kognisi peserta didik dibandingkan pada aspek kebutuhan sosial dan emosional.

Dampak positif dan negatif dari kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan guru dapat dicermati pada Tabel 2. Hasil ini merupakan refleksi setelah diskusi bersama dengan anggota kelompok rumpun mata pelajaran.

Peserta didik dapat mengekspresikan diri dalam menjalani seluruh aktivitas, tanpa adanya paksaan, pengendalian dari para pendidik yang berada di sekitarnya, namun tetap mewujudkan prinsip belajar dan bermain menyenangkan hingga potensi yang ada pada dirinya berkembang optimal [4]. Kegiatan yang memungkinkan peserta didik berperilaku demikian adalah guru sebagai pengelola kegiatan pembelajaran. Hal ini juga sesuai dengan peran guru sebagai fasilitator kegiatan belajar peserta didik.

Pembelajaran perlu dilaksanakan secara aktif dan inovatif dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan [7]. Pembelajaran menyenangkan melalui pemberian tugas menjadikan peserta didik lebih aktif dan kreatif karena memungkinkan adanya interaksi dan kerjasama yang baik antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru [3]. Pengalaman dan motivasi yang diberikan berpotensi meningkatkan kepercayaan diri guru dalam

mengembangkan kegiatan pembelajaran. Gambar 3 menyajikan kegiatan yang dilakukan oleh guru sebagai bagian dari kegiatan belajar menyenangkan, yaitu berdiskusi dengan kelompok kecil.

Tabel 2. Refleksi kegiatan pembelajaran guru SMP Muhammadiyah Bantul

No	Rumpun mata pelajaran	Dampak positif kegiatan yang pernah dilakukan	Dampak negatif kegiatan yang pernah dilakukan
1.	MIPA	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik lebih tertarik</li> <li>b. Peserta didik lebih aktif</li> <li>c. Peserta didik dapat bekerja sama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Terpusat pada peserta didik tertentu</li> <li>b. Sumber yang digunakan sama menjadikan jawaban sama dan simpulan pun sama</li> </ul>
2.	Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pembelajaran menyenangkan</li> <li>b. Siswa tertarik</li> <li>c. Peserta didik berani tampil</li> <li>d. Peserta didik berani mengemukakan pendapat</li> <li>e. Peserta didik ikut menjadi lebih rajin</li> <li>f. Peserta didik mampu bekerja sama</li> <li>g. Minat baca peserta didik meningkat dengan mencari informasi sendiri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Ketidaksiapan peserta didik</li> <li>b. Partisipasi peserta didik rendah</li> <li>c. Anak yang malas membaca menjadi pasif</li> <li>d. Diskriminatif dalam pemilihan anggota kelompok</li> </ul>
3.	ISMUBA, BK, Seni-Budaya	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik dapat belajar dengan teman sebaya</li> <li>b. Peserta didik dapat saling berkomunikasi</li> <li>c. Peserta didik dapat mengeluarkan pendapat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kegiatan pembelajaran tidak terkondisi</li> <li>b. Terkadang ada peserta didik yang aktif ada yang pasif</li> <li>c. Tidak semua peserta didik antusias terhadap metode yang digunakan</li> <li>d. Waktu tidak memungkinkan</li> </ul>
4.	IPS, PKn	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Peserta didik belajar berpikir kritis</li> <li>b. Peserta didik berani mengemukakan pendapat</li> <li>c. Peserta didik menjadi lebih aktif ketika KBM</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kelas menjadi gaduh</li> <li>b. Ada peserta didik yang tidak aktif</li> <li>c. Sulit untuk mengefisienkan waktu</li> <li>d. Keterbatasan media pembelajaran berupa buku dan alat tulis</li> <li>e. Masih banyak peserta didik yang kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat</li> </ul>



Gambar 2. Refleksi kegiatan pembelajaran guru bersama narasumber



(a)



(b)

Gambar 3. Kegiatan diskusi dengan rumpun mata pelajaran (a) ISMUBA, BK, Seni Budaya; (b) IPS, PKn

## SIMPULAN

Pembelajaran yang menyenangkan perlu diupayakan oleh guru dengan memperhatikan karakteristik dari peserta didik dan materi pelajaran. Potensi lingkungan juga dapat digunakan untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Adanya kelompok guru mungkin dapat membantu karena dapat saling bertukar informasi tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dan memungkinkan untuk membuat rencana bersama pembelajaran bagi peserta didik. Kegiatan pembelajaran menyenangkan tetap harus diupayakan hingga pembelajaran bukan hanya milik guru tetapi menjadi milik peserta didik.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada Universitas Ahmad Dahlan, melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat atas kesempatan dan pembiayaan yang telah diberikan. Pengabdian ini tidak dapat terlaksana dengan baik tanpa dukungan dari SMPO Muhammadiyah Bantul. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada mahasiswa yang telah membantu dalam teknis, pengambilan gambar Ananda Lathief, Fauzan, dan Asti.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Maryani, I., dan Septiani, P. D. (2019). Pelatihan dan Pendampingan Pengelolaan Kelas Berbasis Gaya Belajar Bagi Guru Paud dan TK di Desa Muntuk, Dlingo, Bantul, Yogyakarta. *Jurnal Pemberdayaan: Publikasi Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 103-110.

- [2] Anggoro, S., Sopandi, W., dan Sholehuddin, M. (2017). Influence of Joyful Learning on Elementary School Students' Attitudes Toward Science. *Journal of Physics Conference Series*, 8(12), 1-7.
- [3] Permatasari, A. I., Mulyani, B., dan Nurhayati, N. D. (2014). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Joyful Learning dengan Metode Pemberian Tugas Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pokok Koloid Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Simo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(1), 117-122.
- [4] Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Jurnal Al-Ta'lim*, 1(3), 209-215.
- [5] Wolk, S. (2008). Joy in School. *Educational Leadership*, 66(1), 8-15.
- [6] Allred, C. G. (2008). Seven Strategies for Building Positive Classrooms. *Educational Leadership*, 66 (1), 8-15.
- [7] Mintasih, D. (2016). Merancang Pembelajaran Menyenangkan Bagi Generasi Digital. *Jurnal eL-Tarbawi*, 9(1), 39-48.

