Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan
Vol.7, No.2, Desember 2021
e-ISSN 2621 – 2676, p-ISSN 2528 - 0775

MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN PADA PELAJARAN PKN

[1]Ardian Abdi, SH., MH
[1]taniaaryi@gmail.com
[1]Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Budidaya Binjai

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada pembelajaran PKn. Metode yang digunakan dalam penyusunan jurnal ini adalah studi literatur atau kajian pustaka dari buku-buku dan jurnal ilmiah yang diterbitkan dalam jangka waktu 10 tahun terakhir. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa Pembelajaran yang menyenangkan pada pelajaran PKN dapat diartikan sebagai proses penyampaian suatu bahan ajar yang akan diberikan kepada peserta didik. Berorientasi pada tujuan pembelajaran, pilih teknik pembelajaran sesuai dengan keterampilan, dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai sebanyak mungkin.

Kata Kunci: Pembelajaran, Menyenangkan, Pendidikan Kewarganegaraan

ABSTRACT

This study aims to describe how to create fun learning in Civics learning. The method used in compiling this journal is literature study or literature review of books and scientific journals published within the last 10 years. Based on the results of this study it can be seen that fun learning in PKN lessons can be interpreted as the process of delivering a teaching material that will be given to students. Oriented to learning objectives, select learning techniques according to skills, and use appropriate learning media as much as possible.

Keywords: Learning, Fun, Citizenship Education

I. PENDAHULUAN

Secara arti bahasa menyenangkan adalah menjadikan senang, membuat bersuka hati, membangkitkan rasa senang hati, memuaskan, menarik (hati), merasa senang (puas), dan sebagainya. Pembelajaran yang menyenangkan (Joyfull learning) bukan semata-mata pembelajaran yang mengharuskan anak-anak untuk tertawa terbahak-bahak, melainkan sebuah pembelajaran yang didalamnya terdapat kohesi yang kuat antara guru dan murid dalam suasana yang sama sekali tidak ada tekanan. Yang ada hanyalah komunikasi yang saling mendukung. Joyfull learning pada dasarnya adalah pendekatan yang digunakan oleh pengajar (guru) untuk membuat siswa lebih dapat menerima materi yang disampaikan dikarenakan suasana yang menyenangkan dan tanpa ketegangan. (Hermansyah, 2009)

Pembelajaran yang menyenangkan dapat diartikan sebagai proses penyampaian suatu bahan ajar yang akan diberikan kepada peserta didik dengan suatu metode atau cara tertentu dengan benar, dan tentunya membuat hati para peserta didik senang. Istilah menyenangkan dimaksudkan bahwa proses pembelajaran harus berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran akan dapat tercapai secara maksimal. Disamping itu, pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menjadi hadiah, reward bagi peserta didik yang pada gilirannya akan mendorong motivasi semakin aktif dan berprestasi pada kegiatan belajar berikutnya. Learning is fun, belajar itu menyenangkan. Lingkungan belajar yang baik adalah lingkungan yang menantang dan merangsang para siswa untuk belajar, memberikan rasa aman dan kepuasan serta mencapai tujuan yang diharapkan. Selain itu, proses pembelajaran harus dibuat dengan

mudah sekaligus menyenangkan agar siswa tidak tertekan secara psikologis dan merasa bosan terhadap suasana di kelas serta apa yang diajarkan oleh gurunya.

Berdasarkan pengamatan, pelajaran PKn merupakan pelajaran yang membosankan karena metode pelajaran yang digunakan hanya berpusat pada guru saja, menggunakan metode ceramah saja, siswa bosan mendengarkan penjelasan dari guru. Untuk itu perlu mengkaji ulang setiap strategi pembelajaran yang tepat agar tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan ketika pelajaran PKN berlangsung. Agar proses kegiatan belajar mengajar ada feed backnya juga bagi siswa.

Adapun menurut pendapat penulis, pembelajaran menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan ini, guru dituntut untuk mampu mendesain materi pembelajaran yang mengedepankan keterlibatan aktif peserta didik di kelas, seperti simulasi, game, team quiz, role playing dan sebagainya. Dengan adanya hal demikian, peserta didik akan mampu untuk berfikir, akan timbul kreativitas yang tinggi, dan akan timbul kemandirian dalam diri peserta didik. Di dalam kelas, seorang guru haruslah profesional. Guru harus mampu menyampaikan materi sealami dan senyaman mungkin bagi siswa, agar siswa tidak frustasi karena tidak segera mengerti tentang apa yang dibahas oleh guru. Di sini muncullah joyful and meaningful teaching. Sebuah pembelajaran idealnya menyenangkan dan penuh makna. Guru memiliki peran besar di sini. Belajar adalah kegiatan yang penuh risiko. Siswa dapat memilih jalan mereka sendiri, tetapi di sini ada peran guru yang mengiringi mereka. Bukan untuk menyamai, tetapi lebih ke membimbing. Karena penuh risiko, sehingga setiap usaha siswa harus kita beri apresiasi. Agar semangat untuk belajar terus meningkat.

II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penyusunan jurnal ini adalah studi literatur atau kajian pustaka dari buku-buku dan jurnal ilmiah yang diterbitkan dalam jangka waktu 10 tahun terakhir.

III. HASIL PENELITIAN

Istilah pembelajaran mengacu pada dua aktivitas yaitu mengajar dan belajar. Aktivitas mengajar berkaitan dengan apa yang dilakukan oleh guru dan aktivitas belajar berkaitan dengan siswa. Hal ini seperti yang diungkap oleh Munib Chatib bahwa pembelajaran adalah proses transfer ilmu dua arah, antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi. Sementara Achjar Chalil mendefiniskan pembelajaran sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan menurut Arief.S Sadiman pembelajaran adalah proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui saluran atau media tertentu.

Dari ketiga definisi tersebut dapat dipahami bahwa dalam pembelajaran memuat tiga unsur penting yaitu: (1)Proses yang direncanakan guru, (2) Sumber belajar, dan (3) Siswa yang belajar. Dalam konteks pembelajaran menyenangkan, siswa lebih diarahkan untuk memiliki motivasi tinggi dalam belajar dengan menciptakan situasi yang menyenangkan dan mengembirakan. Menurut Rusman pembelajaran menyenangkan (joyfull instruction) merupakan suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu kohesi yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan. Pembelajaran menyenangkan adalah adanya pola hubungan baik antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Guru memosisikan diri sebagai mitra belajar siswa, bahkan dalam hal tertentu tidak menutup kemungkinan guru belajar dari siswanya. Dalam hal ini perlu diciptakan suasana yang demokratis dan tidak ada beban, baik guru maupun siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

Menurut Indrawati dan Wawan Setiawan (2009) Pembelajaran dikatakan menyenangkan apabila di dalamnya terdapat suasana yang rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, bangkitnya minat belajar, adanya keterlibatan penuh, perhatian peserta didik tercurah, lingkungan belajar yang menarik, bersemangat, perasaan gembira, konsentrasi tinggi. Sementara sebaliknya pembelajaran menjadi tidak menyenangkan apabila suasana

tertekan, perasaan terancam, perasaan menakutkan, merasa tidak berdaya, tidak bersemangat, malas/tidak berminat, jenuh/bosan, suasana pembelajaran monoton, pembelajaran tidak menarik siswa. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Ini berarti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Pembelajaran efektif adalah apabila terciptanya suasana yang menimbulkan konsentrasi belajar siswa. Menurut hasil penelitian, konsentrasi yang tinggi meningkatkan hasil belajar. Dalam penelitian mengenai otak dan pembelajaran menungkapkan fakta yang mengejutkan, yaitu apabila sesuatu dipelajari sungguh-sungguh (dimana perhatian yang tinggi dari seorang tercurah) maka struktur system syaraf kimiawi seseorang berubah. Di dalam diri seseorang tercipta hal-hal baru seperti jaringan syaraf baru, jalur elektris baru, asosiasi baru, dan koneksi baru. Tentu saja konsentrasi yang tinggi tidak akan terwujud jika kondisi kelas tidak nyaman. Oleh karena itu pengaturan lingkungan belajar sangat diperlukan agar anak mampu melakukan kontrol terhadap pemenuhan kebutuhan emosionalnya.

Lingkungan belajar yang demokratis memberi kebebasan kepada anak untuk melakukan pilihan-pilihan tindakan belajar dan akan mendorong anak untuk terlibat secara fisik, emosional dan mental dalam proses belajar, sehingga akan dapat memunculkan kegiatan-kegiatan yang kreatif-produktif. Asri budiningsih (2005:7). Demikian pula sebaliknya, prakarsa anak untuk belajar akan mati bila kepadanya dihadapkan pada berbagai macam aturan yang tak ada kaitannya dengan belajar. Banyaknya aturan yang sering kali dibuat oleh pengajar dan harus ditaati oleh anak akan menyebabkan anak selalu diliputi rasa takut. Lebih jauh lagi, anak akan kehilangan kebebasan berbuat dan melakukan control diri. Apa yang terjadi bila anak selalu dikuasai oleh rasa takut. Anak akan mengembangkan pertahanan diri (defence mechanism), sehingga yang dipelajari bukanlah pesan-pesan pembelajaran, melainkan cara-cara untuk mempertahankan diri mengatasi rasa takut. Anak-anak demikian tidak akan mengalami growth in learning, dan akan selalu menyembunyikan ketidakmampuannya. Asri Budiningsih (2005:7). Pembelajaran yang menyenangkan adalah keinginan dari semua para pendidik dan peserta didik. Cara agar pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan adalah guru sebagai pendidik harus mampu memiliki keikhlasan yang tinggi dalam mengajar. Setelah ikhlas tumbuh di hati, maka akan terlihatlah kebahagiaan seorang guru. Ketika guru senang, maka akan terlihat wajah yang penuh dengan senyuman, dari wajah yang penuh senyuman manis inilah pembelajaran yang menyenangkan dimulai.

Seringkali guru kurang memperhatikan hal yang terlihat kecil dan sepele ini. Terlalu menganggap media pembelajaranlah yang membuat pembelajaran itu menjadi menyenangkan, bukan karena senyuman atau kebahagiaan seorang guru. Selain guru harus profesional. Itulah yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Selain itu juga seorang guru harus mampu profesional di bidang keilmuan yang diampunya, dia harus menguasai materi yang akan disampaikan kepada para peserta didiknya. Tanpa penguasaan materi, jangan berharap pembelajaran menjadi menyenangkan. (Mulyasa, 2005). Seorang guru juga harus mampu memotivasi, dan mengembangkan potensi peserta didik dalam mengajar sehingga menjadikan Indonesia sebagai bangsa yang mampu menghasilkan peserta didik yang cerdas, dan memberikan kontribusi di bidangnya masing-masing. Guru pun dituntut untuk menyampaikan materinya dengan menarik, baik menggunakan alat peraga atau media pembelajaran. Lebih bagus lagi bila mampu mengembangkan multimedia pembelajaran. Strategi pembelajaran yang baik Hermansyah (2009) menyampaikan beberapa kriteria yang dapat digunakan dalam memilih strategi pembelajaran yang menyenangkan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Berorientasi pada tujuan pembelajaran. Tipe prilaku apa yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik.
2. Pilih teknik pembelajaran sesuai dengan keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki saat bekerja nanti.
3. Gunakan media pembelajaran yang sebanyak mungkin memberikan rangsangan pada indera peserta didik.

Kriteria pemilihan strategi pembelajaran yang menyenangkan hendaknya dilandasi prinsip efisiensi dan efektifitas dalam mencapai tujuan pembelajaran dan tingkat keterlibatan peserta didik. Untuk itu, seorang pengajar haruslah berpikir strategi pembelajaran yang menyenangkan manakah yang paling efektif dan efisien dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan yang dirumuskan, dapat memilih strategi pembelajaran menyenangkan yang tepat diarahkan agar peserta didik dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran secara optimal.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas maka dapat dismpulkan bahwa Pembelajaran yang menyenangkan pada pelajaran PKN dapat diartikan sebagai proses penyampaian suatu bahan ajar yang akan diberikan kepada peserta didik. Berorientasi pada tujuan pembelajaran, pilih teknik pembelajaran sesuai dengan keterampilan, dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai sebanyak mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

Hermansyah.2009.Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif,Dan Menyenangkan(PAKEM). Jakarta:Widya Swara Madya

Indrawati dan Wawan Setiawan.2009.Modul Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan.Jakarta:PTKIPA Press.

Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan bagi Peserta Didik. Al-Talim Journal, 19(3), 209-215.

Wahyuni, R. (2017). Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan dan Bermakna dengan Metode Quantum Teaching. *Fakultas Ilmu Pendidikan*, *1*(2), 50-63.