



Optimalisasi Belajar Menyenangkan di Hari Bermutu pada SD IT Baiturrahim Parik Putuih

Bambang Trisno¹, Absharini Kardena², Yulifda Elin Yuspita³,
Iltavia⁴, Puti Andam Dewi⁵, Elviana⁶, Fatur Rahmi⁷, Hidra
Ariza⁸, Fenny Ayu Monia⁹, Wira Wahyuni¹⁰
IAIN Bukittinggi, Indonesia

Informasi Artikel

Submitted mmmmd, yyyy
Revision mmmmd, yyyy
Accepted mmmmd, yyyy
Published mmmmd, yyyy

Abstract

Learning in schools must be fun for both the teacher and the students. Because with fun learning, students can develop themselves in the process of learning activities. Students express themselves without being forced or controlled by other students who are around them. So that the principle of learning and playing fun can be realized and the potential that exists in him can be optimized. While in the field there are still many teachers who have not optimized their creativity in developing a fun learning model. In fact, the creativity of teachers in fun learning is highly expected and much needed by students. Therefore, this dedication aims to optimize fun learning on quality days at SDIT Baiturrahim Parik Putuih. The results of this service activity show that students look very enthusiastic in participating in creative and innovative learning from the presenters, such as the integration of games and technology in the learning process at school.

Keywords: Fun Learning

Pembelajaran di sekolah mesti menyenangkan baik oleh guru apalagi bagi peserta didiknya. Karena dengan belajar yang menyenangkan peserta didik bisa mengembangkan dirinya dalam proses aktivitas belajar. Peserta didik mengekspresikan diri tanpa terpaksa atau dikendalikan oleh peserta didik lain yang berada disekitarnya. Sehingga prinsip belajar dan bermain yang menyenangkan dapat diwujudkan dan potensi yang ada dalam dirinya dapat dioptimalkan. Sementara dilapangan masih banyak guru yang belum mengoptimalkan kreatifitasnya dalam mengembangkan model pembelajaran yang menyenangkan. Padahal, kreativitas guru di dalam pembelajaran yang menyenangkan sangat diharapkan dan sangat dibutuhkan oleh siswa. Oleh karenanya pengabdian ini bertujuan untuk mengoptimalkan belajar yang menyenangkan di hari bermutu pada SDIT Baiturrahim Parik Putuih. Hasil dari kegiatan pengabdian ini memperlihatkan peserta didik terlihat sangat antusias mengikuti pembelajaran yang kreatif dan inovatif dari pemateri, seperti integrasi permainan dan teknologi pada proses pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: Belajar menyenangkan

Pendahuluan

Dalam proses pendidikan, kemauan untuk mengajar saja tidaklah cukup. Keterampilan seorang guru dalam mengajar serta dapat menimbulkan kesenangan bagi peserta didiknya adalah suatu keharusan. Sehingga tidak cukup keinginan untuk mendidik anak-anak di usia dini saja, ada persyaratan lain yang harus dipunyai

oleh seorang guru sebagai pendidik. Salah satu syarat menjadi seorang guru itu adalah harus kreatif (Dewantara et al., 2020). Guru harus kreatif dalam membuat suasana belajar menjadi menyenangkan serta mampu membuat perhatian para peserta didik terpusat secara penuh ketika proses pembelajaran tersebut berlangsung. Saat time on task atau waktu

perhatian peserta didik yang tinggi menjadi awal pembelajaran yang menyenangkan baik bagi guru sebagai pendidik maupun siswa sebagai peserta didik.

Belajar yang menyenangkan bisa juga didefinisikan sebagai pembelajaran yang dapat menarik segala perhatian peserta didik dengan bermacam-macam metode pembelajaran yang dipakai oleh pendidik, sehingga peserta didik bisa betah dan tidak merasa jenuh ataupun bosan selama pembelajaran itu berlangsung. Dengan kata lain, belajar yang menyenangkan adalah proses pembelajaran yang di dalamnya ada suasana kebahagiaan dan mengesankan dan menarik perhatian serta minat para peserta didik untuk berpartisipasi berperan aktif, sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan optimal dan tujuannya tercapai secara maksimal.

Tujuan belajar itu sangat penting. Karena tujuan belajar ialah adanya perubahan-perubahan pada diri seseorang untuk menjadi yang lebih baik lagi. Dan itu bisa diperoleh dengan cara merangsang dan memotivasi peserta didik dengan pembelajaran yang berkualitas. Inilah salah satu alasan mengapa metode pembelajaran yang baik dan menarik itu perlukan agar proses pembelajaran ini menjadi berkualitas dan menyenangkan (Setyawan et al., 2020). Dengan begitu, indikator belajar mestinya harus ada tindakan-tindakan untuk membawa perubahan pada knowledge (pengetahuan). Hal ini dapat diperhatikan melalui perilaku peserta didik dalam mengamati, melihat dan memahami apa yang dia pelajari. Salah satu alasan seorang anak dalam belajar selalu dalam wujud bermain adalah karena jiwa anak itu memang bermain. Maknanya anak-anak akan sangat senang bermain dan mereka sangat menikmati

permainan. (Hayati et al., 2021) mengatakan bahwa penyediaan alat permainan bagi anak adalah suatu keharusan. Karena dengan bermain, anak dapat mengeksplorasi diri dan jiwa sosial mereka, bermain dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Bagi anak, bermain adalah suatu yang sangat serius, meskipun bermain itu bukanlah pekerjaan. Akan tetapi ini akan sangat berkaitan dengan unsur-unsur yang ada dalam diri setiap anak. Baik itu unsur keterampilan, kemampuan fisik, unsur ketangkasan maupun unsur kesehatan anak secara jasmani dan rohani. Hal ini sejalan dengan pendapat (Mulyati, 2019) yang mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Makanya (Trinova, 2012) mengatakan ada lima manfaat dari bermain. Diantaranya adalah: manfaat keseimbangan, manfaat kognitif, afektif, spiritual dan manfaat motorik. Manfaat motorik merupakan sesuatu yang berkaitan dengan nilai-nilai baik pada permainan yang berdampak pada fisik anak.

Salah satu persoalan nyata yang ada di lapangan adalah masih ada para pendidik di sekolah dasar yang kurang mengoptimalkan metode pembelajaran yang menyenangkan ini. Salah satunya yaitu di Sekolah Dasar IT Baiturrahim Parik Putuuh Kabupaten Agam, Sumatera Barat. Dari hasil pra-observasi dan pra-wawancara dengan para guru di SD IT tersebut, diketahui bahwa masih ada guru yang belum mengoptimalkan kreatifitasnya dalam mengembangkan model pembelajaran yang menyenangkan. Padahal, berdasarkan wawancara awal dengan Bapak Maryono Kepala sekolah SD IT Baiturrahim Parik Putuuh pada 1 November 2021 beliau mengatakan bahwa kreativitas guru di dalam pembelajaran yang menyenangkan sangat diharapkan dan sangat dibutuhkan oleh peserta didik di sekolah

tersebut. Karena fondasi awal untuk meningkatkan kualitas peserta didik dalam tumbuh dan kembangnya mereka adalah guru mampu mengimplementasikan belajar yang menyenangkan. Belajar yang menyenangkan mampu mengembangkan potensi yang ada pada diri anak secara maksimal. Apalagi yang menjadi ciri khas dan unggulan sekolah ini adalah tahfidzul quran. Untuk mencetak generasi yang cerdas, berakhlak mulia, penghapal quran tentu harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Hanya saja lanjut beliau, masih ada guru yang belum mengoptimalkan belajar yang menyenangkan ini.

Berangkat dari permasalahan diatas, penulistertarik untuk melakukan pengabdian masyarakat dengan mengangkat tema “Optimalisasi Belajar menyenangkan di hari bermutu pada SDIT Baiturrahim Parik Putuih”

Metode Pelaksanaan

Kegiatan ini diawali dengan melakukan observasi awal ke sekolah SD IT Baiturrahim Parik Putuih. selain melakukan observasi, tim juga melakukan kesepakatan dengan kepala sekolah berkaitan dengan teknis pelaksanaan pengabdian masyarakat ini. pelaksanaan belajar menyenangkan di hari bermutu pada SDIT Baiturrahim Parik Putuih untuk optimalisasi belajar menyenangkan bagi peserta didik kelas IV, kelas V dan kelas VI, maka pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui beberapa langkah berikut:

1. Penyajian materi dalam bentuk pengenalan atau pembelajaran. Menurut (Mulyadi, 2017), dalam rangka menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, pengenalan

tentang persepsi kepada siswa terhadap pembelajaran adalah penting.

2. Menyajikan materi dalam bentuk permainan (*games*). Ini dilakukan dalam bentuk demonstrasi agar peserta didik mengenali permainan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Seperti yang diungkapkan olah (Endayani et al., 2020) bahwa salah satu metode dalam pembelajaran itu adalah dengan cara memperagakan aturan dan urutan dalam melaksanakan kegiatan.
3. Peserta didik melakukan permainan dalam bentuk perlombaan

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan Pengabdian kepada masyarakat ini diikuti oleh peserta didik kelas IV, kelas V dan kelas VI pada SD IT Baiturrahim Parik Putuih KABUPATEN AGAM . dimana siswa kelas IV berjumlah 26 orang, kelas V berjumlah 18 orang dan kelas VI berjumlah 37 orang. Kegiatan PKM ini dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 05 November 2021. Kegiatan dibuka secara resmi oleh bapak Maryono selaku kepala sekolah, dan perkenalan anggota pengabdian oleh Bambang Trisno selaku ketua TIM.

Pengenalan materi dalam bentuk pengenalan dan pembelajaran.

Materi yang disampaikan pada pelaksanaan kegiatan disesuaikan dengan bidang ilmu masing-masing pengabdian. Ada materi Alphabet and toys untuk mata pelajaran bahasa Inggris di kelas IV yang disampaikan oleh Absharini dan tim. Penyampaian materi mengenal nama-nama malaikat berikut dengan tugasnya pada mata pelajaran PAI di kelas V

yang disampaikan oleh Puti Andam Dewi bersama tim. Lalu ada materi bilangan prima, FPB dan KPK serta kalbataku pada mata pelajaran Matematika di kelas VI oleh Itavia dan tim. Pelaksanaan pengenalan materi ini

berjalan baik dan terlihat peserta didik sangat antusias dan serius menyimak pemaparan dari tim pengabdian. Hal ini bisa dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Pengenalan materi di dalam kelas

Menyajikan materi dalam bentuk permainan (*games*).

Ini dilakukan dalam bentuk demonstrasi agar peserta didik mengenali permainan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Demonstrasi ini dilakukan secara langsung oleh masing-masing tim pengabdian di depan peserta didik kelas IV, V dan VI. Yang disampaikan itu adalah peraturan permainan yang akan

dicobakan oleh peserta didik. Urutan permainan dan alat-alat apa saja yang digunakan serta bagaimana cara menggunakannya. Pelaksanaan demonstrasi ini juga berjalan baik, terlihat peserta didik sudah mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan serta menyimak teknis pelaksanaan dari permainan yang akan dilaksanakan. Hal ini bisa dilihat dari gambar 2 berikut:



Gambar 2. Demonstrasi bentuk permainan

Evaluasi dalam bentuk perlombaan

Pelaksanaan permainan dalam bentuk perlombaan yang dilakukan oleh tim pengabdian, ada yang di dalam kelas dan ada yang di luar kelas. Untuk anak kelas IV dan V dilakukan di luar lapangan. Kelas IV dan kelas V dilakukan di luar kelas karena peserta didik akan

membutuhkan prasarana yang lebih luas dalam proses pembelajaran bersama tim pengabdian. Sementara untuk anak kelas VI dilakukan di dalam kelas karena membutuhkan sound system, LCD projector serta laptop sebagai media yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.



Gambar 3. Permainan dan perlombaan di luar kelas



Gambar 4. Permainan dan perlombaan di dalam kelas

Discussion

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan di SD IT Baiturrahim Agam, diperoleh suatu bentuk hasil yang memuaskan dari kegiatan pengabdian tersebut. Hal ini terlihat dari tingginya minat dan keinginan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran selama kegiatan pelaksanaan kegiatan kepada masyarakat tersebut.

Kegiatan pengabdian ini merupakan upaya mengoptimalkan bentuk pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Seperti yang dinyatakan oleh (Markopoulos, 2021), pembelajaran yang menyenangkan membawa manfaat bagi siswa dalam bentuk meningkatkan keinginan belajar, pemahaman materi, motivasi belajar, sikap, kepercayaan diri serta focus belajar.

Lebih lanjut, (Grace et al., 2020) menguraikan bahwa indikasi dari sebuah bentuk pembelajaran yang menyenangkan dapat dilihat dari beberapa faktor yaitu: menarik, menginspirasi, relevan dan melibatkan siswa secara aktif.

Dari teori yang dinyatakan oleh Grace dkk diatas, dapat dianalisis bahwa kegiatan pengabdian yang telah dilakukan di SD IT Baiturrahim telah memenuhi standar atau kriteria dari suatu bentuk pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan.

Secara lebih rinci, kegiatan pengabdian ini terdiri dari tiga kegiatan utama, yaitu:

1. Pengenalan materi dalam bentuk pengenalan dan pembelajaran

Kegiatan pengenalan materi ini terbagi dalam 3 materi utama yaitu bahasa (*alphabet and toys* dalam bahasa Inggris dan bahasa Arab), pendidikan agama Islam (pengenalan nama-nama malaikat) serta matematika (materi

bilangan prima, FPB dan KPK serta kalbataku pada mata pelajaran Matematika). Ketiga materi inti dari tiga mata pelajaran tersebut diajarkan serta dikenalkan dengan cara menyenangkan yaitu dengan nyanyian, gambar serta uraian ringkas dari tim pengabdian. Secara teori, (Kolb, 1984) menyatakan bahwa pengenalan materi ajar dapat dilakukan tidak hanya melalui buku teks namun jika bisa melalui sumber-sumber belajar lainnya yang menarik bagi siswa. Kegiatan yang dilibatkan yang cenderung untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar lebih diutamakan pada kegiatan yang memberi pengalaman langsung bagi siswa. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu lagu dan gambar. Lagu dan gambar telah sering menjadi media pembelajaran yang terbukti menyenangkan bagi siswa.

2. Menyajikan materi dalam bentuk permainan (*games*).

Penyajian materi dalam bentuk permainan menjadi tahapan berikutnya dalam kegiatan pengabdian ini. Ketiga materi yakni bahasa, PAI serta matematika diujikan kembali kepada siswa dalam bentuk kegiatan yang sederhana namun menyenangkan sehingga membuat siswa berlomba untuk mengikuti kegiatan tersebut. Permainan yang diberikan terdiri dari permainan tebak kata, tebak angka, serta soal matematika dengan aplikasi kahoot.

3. Evaluasi dalam bentuk perlombaan

Kegiatan permainan yang telah dilakukan dalam rangka penyajian materi kemudian diikuti oleh evaluasi pembelajaran. Kegiatan evaluasi pembelajaran tetap mengikuti pola pembelajaran yang menyenangkan, yaitu dengan melaksanakan perlombaan. Seyogyanya sebuah permainan, maka dalam kegiatan ini, perlombaan yang dilaksanakan tetap mengikuti alur adanya pemenang serta reward yang

diberikan kepada para pemenang. Reward yang diberikan menjadi bentuk apresiasi lanjutan yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan motivasi belajar siswa (Wilkinson et al., 2021). Dari hasil pantauan selama pelaksanaan pengabdian, terlihat bahwa mayoritas siswa mampu menjawab pertanyaan yang diajukan dalam perlombaan. Selain itu, antusiasme siswa dalam menjawab pertanyaan juga sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan yang dilakukan menarik bagi siswa serta dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam penguasaan materi. Seperti yang dinyatakan oleh... pembelajaran yang berbasis kegiatan yang menyenangkan membawa manfaat bagi siswa untuk meningkatkan motivasi belajar sekaligus meningkatkan pemahaman materi pelajaran.

Kesimpulan

Dari kegiatan pengabdian yang telah dilakukan diperoleh 3 simpulan utama, yaitu:

1. Sebelum adanya kegiatan pengabdian yang dilakukan, proses pembelajaran yang dilaksanakan di SD IT Baiturrahim masih menghadapi problematika dari sisi kreatifitas guru serta ketertarikan siswa dalam mempelajari materi pelajaran.
2. Dalam proses pelaksanaan pengabdian, kegiatan yang dilaksanakan mencakup kegiatan pengenalan materi, penyajian materi dalam bentuk permainan serta evaluasi materi telah dilaksanakan dengan konsep pembelajaran yang menyenangkan
3. Evaluasi yang dilakukan pasca pelaksanaan kegiatan pengabdian

menunjukkan hasil yang sangat memuaskan. Dalam kata lain, tujuan kegiatan pengabdian masyarakat untuk mengoptimalkan proses pembelajaran yang menyenangkan telah tercapai.

Berdasarkan evaluasi terhadap kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan, maka dapat dinyatakan bahwa penting bagi guru untuk bisa menemukan kegiatan pembelajaran yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa. Selain itu, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran yang menyenangkan memberi dampak positif terhadap motivasi belajar siswa serta peningkatan penguasaan materi siswa. Oleh sebab itu, sangat disarankan pada setiap guru untuk selalu memperbaharui pengetahuan serta tetap mendapat pendampingan yang massif serta komprehensif tentang bentuk-bentuk pembelajaran yang menyenangkan.

Daftar Pustaka

- Dewantara, A. H., B. A., & Harnida. (2020). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Journal of Primary Education*, 1(1), 15–28.
- Endayani, T., Rina, C., & Agustina, M. (2020). Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Al - Azkiya : Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 5(2), 150–158. <https://doi.org/10.32505/al-azkiya.v5i2.2155>
- Grace, M., Campagnolo, P. D. B., Alves, I. M. D. R., De Borba, G. S., & Seemiller, C. (2020). What makes learning enjoyable Perspectives of today's college students in the U.S. and Brazil.

- Journal of Pedagogical Research*, 5(1), 1–17.
<https://doi.org/10.33902/jpr.2020065267>
- Hayati, L., Husnaini, N., & Qadafi, M. (2021). *Problematika Penggunaan Alat Permainan Edukatif Pada Pembelajaran Di PAUD Al-Jihadul dan PAUD An-Nur Kabupaten Lombok Timur*. 3(1), 52–62.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development*. Prentice Hall, Inc., 1984, 20–38.
<https://doi.org/10.1016/B978-0-7506-7223-8.50017-4>
- Markopoulos, P. (2021). *Entertainment Computing – ICEC 2021*. 13056(November).
<https://doi.org/10.1007/978-3-030-89394-1>
- Mulyadi, Y. (2017). Pembelajaran Menyenangkan di Sekolah Menengah. *Jurnal Kependidikan FKIP- Universitas Suryakencana*, XVIII, 1–16.
- Mulyati, M. (2019). Alim | Journal of Islamic Education. *Alim Journal of Islamic*, I(2), 389–400.
- Setyawan, A., Azzahra, E. F., Astuti, I. T., Ica, I. E., Septyorini, E. A., & Susanti, S. D. (2020). Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1), 238–243.
- 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>
- Wilkinson, M. P., Slaney, C. L., Mellor, J. R., & Jane Robinson, E. S. (2021). Investigation of reward learning and feedback sensitivity in non-clinical participants with a history of early life stress. *PLoS ONE*, 16(12 December), 1–20.
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0260444>