



JURNAL ADMINISTRASI PENDIDIKAN INDONESIA VOL. 14 No. 1, Th. 2023 (1-10)

(Print ISSN 2613-9561 Online ISSN 2686-245X)

Tersedia online di https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ap

MANAJEMEN PEMBELAJARAN BERBASIS *JOYFUL LEARNING* DAN IMPLIKASINYA DALAM *LEARNING REVOLUTION*

Diterima: 21 Maret 2023; Direvisi: 5 April 2023; Disetujui; 15 Mei 2023

Permalink/DOI: https://doi.org/10.23887/jurnal_ap.v14i1.2093

I.M. Pastika

SMA Negeri 1 Banjar, Buleleng, Indonesia
e-mail: pastikamade971@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami hakikat pembelajaran menyenangkan, dan menemukan implikasi pembelajaran menyenangkan dalam revolusi pembelajaran. Penelitian ini adalah *researching from home* dengan mengoleksi data-data mengenai pembelajaran, pembelajaran menyenangkan, dan revolusi pembelajaran melalui eksplorasi Google Books dan Google Scholar. Terdapat empat tahap pengumpulan data pada penelitian ini yaitu (1) mencatat semua temuan terkait variabel penelitian; (2) memadukan segala temuan terkait variabel penelitian; (3) menganalisis segala temuan; dan (4) mengkritisi, untuk menghadirkan temuan baru. Teknik dokumentasi diimplementasikan dalam pengumpulan data penelitian, yaitu dengan jalan membaca, mempelajari, mengkaji, dan mencatat literatur yang ada kaitannya dengan masalah yang dibahas. Data yang diperoleh melalui satu sumber yaitu data sekunder. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kartu data. Analisis data dilakukan dalam dua tahap, yaitu (1) analisis pada saat pengumpulan data; dan (2) analisis setelah dilakukan proses pengumpulan data. Validasi data mengacu pada tiga kategori yakni kepercayaan, keteralihan, dan keabsahan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menyenangkan pada hakikatnya adalah pembelajaran yang berpusat pada anak didik, menekankan pada proses, difasilitasi secara komprehensif, dan efektif. Secara teoritis, pembelajaran menyenangkan dapat meningkatkan kemampuan memori dan secara praktis berimplikasi terhadap lahirnya strategi-strategi pembelajaran menyenangkan seperti pembelajaran menyenangkan melalui permainan, humor, dan lagu.

Kata kunci: manajemen pembelajaran; pembelajaran menyenangkan; revolusi pembelajaran

Abstract

The present study aimed at comprehending the joyful learning basically and finding out the impact of joyful learning in learning revolution. This study was researching from home by collecting data about learning, fun learning, and learning revolution by exploring electronic books in Google Books and scientific articles in Google Scholar. This library research implemented four steps in its data collection, such as (1) recording all of the findings related to the research variables; (2) matching all of the findings related to the variables; (3) analyzing all the findings; and (4) criticizing, to get a new finding. The data collection technique of the study was documentation technique, namely reading, learning, analyzing, and recording literature related to the problem discussed. The data were collected through a resource called secondary data. Research instrument used was data card. Data analysis was conducted in two steps namely (1) analysis during data collection; and (2) analysis after the process of data collection. Validation of the data referred to the three categories such as trust, transferability, and legality. The results of this study proved that joyful learning is basically student centered, process emphasized, comprehensively facilitated, and effective. Theoretically, joyful learning can increase memory ability and practically it has impacts such as the innovation of joyful learning through game, humor, and song.

Keywords : learning management; joyful learning, learning revolution

PENDAHULUAN

Guru pada hakekatnya ingin menjadikan peserta didik paham dan mengerti mengenai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Guru juga hendaknya dapat beradaptasi dengan apa yang menjadi tuntutan global saat ini. Kecepatan informasi dan *big data*, menuntut guru harus terus kreatif dan inovatif dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya serta mengimplementasikannya kepada peserta didiknya. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 secara jelas menyebutkan tujuan dari pendidikan itu sendiri yang salah satunya adalah mengembangkan potensi dan mencerdaskan manusia menjadi semakin lebih baik.

Perlu untuk diketahui bahwa karakteristik dari peserta didik adalah berbeda beda. Perbedaan ini adalah sebuah tantangan dimana perlu adanya strategi dan manajemen khusus dalam mengimplementasikan pembelajaran di kelas. Performa mengajar yang baik adalah harapan dari semua guru harapannya agar selalu tampil keren di depan kelas. Namun kenyataannya, keinginan dan harapan itu sering kali pupus karena adanya berbagai hambatan dan kendala dalam proses pembelajaran. Persoalan ini, jika dibiarkan berlarut-larut dan tidak dikelola dengan baik, akan memicu timbulnya permasalahan yang berimplikasi terhadap gagalnya proses pembelajaran. Oleh karena itu, semua unsur yang bertautan dengan proses pembelajaran menjadi penting dalam memahami kegagalan pembelajaran tersebut (Widiasworo, 2018).

Para guru atau pendidik yang hebat diharapkan mampu memotivasi dan memberikan inspirasi kepada siswa atau anak didik. Mereka dituntut oleh profesinya, agar terampil mengajar dan juga selalu berupaya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak didik. Namun kenyataannya, kita masih menyaksikan sebagian pendidik yang lupa akan hal itu karena mungkin dianggap sepele atau tidak ada manfaatnya. Padahal, mereka seharusnya menyadari bahwa upaya-upaya untuk menciptakan nuansa menarik dan menyenangkan layak menjadi bagian dari sebuah proses pembelajaran.

Menurut Hanina dkk (2021), adalah sebuah keniscayaan bagi seorang pendidik untuk melakukan upaya-upaya yang dapat mengurangi kejenuhan belajar pada anak didik, karena ia merupakan seseorang yang keberadaannya sangat krusial bagi keberlangsungan proses pembelajaran. Hasil dan kualitas pendidikan sangat terkait dengan peran pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan berbagai variasi dan inovasi.

Kendatipun pendidik bukanlah *superhero*, walaupun pendidik bukanlah *superstar*, tetapi pendidik tetaplah seorang insan yang memiliki banyak sekali kelebihan. Adalah wajar jika para pendidik diharapkan lebih kompeten dalam mengajar, mendidik, melatih, dan membimbing anak-anak dengan segala keberagaman yang mereka miliki. Namun realita yang ada di satuan pendidikan, kompetensi tersebut cenderung melemah oleh karena atmosfer pembelajaran yang kurang kondusif, terutama tentang perilaku negatif anak didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Behavior problems in a classroom increase the stress levels for both the teacher and pupils, disrupt the flow of lessons and conflict with both learning objectives and processes of learning (Parsonson, 2012). Artinya, masalah-masalah perilaku di dalam kelas menambah tingkat stres baik bagi pendidik maupun anak didik, mengganggu jalannya pelajaran dan tentu saja terjadi konflik baik dari sisi tujuan pembelajaran maupun proses pembelajaran itu sendiri. Berkaitan dengan hal tersebut, penting bagi pendidik untuk mengelola kelas dengan baik, misalnya dengan menciptakan pembelajaran menyenangkan, agar proses pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan target yang direncanakan (Adi, 2016).

Dari sudut pandang anak didik, pembelajaran menyenangkan selalu menjadi harapan dan impian. Namun faktanya, sebagian besar pengalaman belajar mereka diwarnai dengan kejenuhan sebagai akibat dari stimulus yang kurang menyenangkan dari lingkungannya. Suasana tidak menyenangkan itu justru datang dari pendidik itu sendiri. Secara kasat mata dapat dilihat ketegangan, stres, rasa bosan, dan ketidaknyamanan anak didik selama mengikuti proses pembelajaran (Darmansyah, 2012). Hal ini seiring dengan pernyataan para ahli bahwa di kalangan anak didik sering terjadi ketidaksenangan belajar yang disebabkan oleh banyak faktor yang saling berintegrasi. Namun harus diakui bahwa ketidaksenangan

belajar bagi anak didik sebagian besar disebabkan oleh ketidakmampuan pendidik menciptakan keragaman dan kegembiraan dalam pembelajaran.

Selanjutnya menurut Darmansyah, suasana membosankan yang anak didik terima akan memicu munculnya berbagai tindakan dan perilaku yang dapat merusak pembelajaran. Reaksi yang terlihat adalah mengantuk, kehilangan motivasi, ijin keluar kelas, ngobrol dengan teman dan lain-lain. Bahkan kebosanan dan kejenuhan itu dilampiaskan dengan mengganggu teman dan perlawanan kepada pendidik yang sedang mengajar. Dengan kata lain, kebosanan dan kejenuhan itu berdampak negatif terhadap capaian kualitas proses maupun hasil belajar anak didik.

Indikasi lain dari kebosanan dan kejenuhan belajar anak didik adalah adanya gelagat yang tidak baik di dalam kelas seperti eksisnya rasa senang ketika pendidiknya berhalangan hadir, terdengarnya sorak-sorai apabila pada jam tertentu tidak ada yang mengajar, serta lebih jauh lagi ada kecendrungan bahwa tidak belajar, bagi sebagian siswa, adalah suatu keberuntungan yang patut disyukuri dalam hidup dan kehidupan ini. Hasil penelitian Nirwana (dalam Darmansyah, 2002) mengungkapkan bahwa banyak siswa meninggalkan kelas sebelum pembelajaran berakhir. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat ditarik benang merah bahwa ada kaitan antara kejenuhan belajar dan prestasi belajar anak didik. Semakin jenuh seseorang terhadap suatu mata pelajaran, semakin rendah motivasinya untuk mengikuti pelajaran tersebut, maka semakin buruk prestasi belajarnya.

Jadi, proses pembelajaran di abad ini seyogyanya bersifat menyenangkan. Setiap anak harus bahagia dalam setiap proses pembelajaran yang dilakukan, untuk memastikannya bersukacita, bahagia dan aman selama berada di lingkungan sekolah. Namun pada praktiknya, tidak sedikit proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik membosankan, yang pada akhirnya tidak menumbuhkan kreativitas dikalangan anak didik itu sendiri. Padahal, daya kreativitas dalam proses pembelajaran sangat penting untuk mengukur potensi mereka.

Pendek kata, *joyful learning* (pembelajaran menyenangkan) merupakan solusi inovatif dalam memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran. Nuansa pembelajaran seperti ini diyakini memiliki dampak positif terhadap capaian mutu pembelajaran dan mutu pendidikan. Hal ini dikarenakan anak didik adalah manusia unik dan memiliki karakteristik khas yang sangat personal, mereka adalah pribadi yang membutuhkan kenyamanan, keamanan, dan kehangatan dalam proses pembelajaran (Aror, 2021). Anak didik membutuhkan suasana yang nyaman agar mereka dapat melaksanakan seluruh aktivitasnya dengan *joyful and meaningful* (menyenangkan dan bermakna). Jika mereka belajar dalam keadaan tertekan, baik secara psikologis maupun fisik, maka hasil pembelajaran tidak akan efektif dan efisien. Jadi, pendidikan yang memperhatikan nilai kemanusiaan yang berisi kehangatan, kenyamanan, dan estetika perlu diterapkan dan dikembangkan berdampingan dengan pembelajaran berbasis kompetensi.

Hasil penelitian Darmansyah (2002), mengungkapkan bahwa stimulus yang diberikan dari lingkungan, terutama pendidik, memberikan kontribusi signifikan terhadap hasil belajar anak didik. Jika mereka mendapatkan stimulus yang menyenangkan, maka mereka akan mampu mencapai hasil belajar terbaiknya. Pembelajaran menyenangkan akan tercipta apabila anak didik merasa senang. Hal ini terjadi jika interaksi dan komunikasi dengan pendidiknya penuh keakraban, saling menghargai, dan penuh tawa. Jadi, pembelajaran menyenangkan sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam menciptakan interaksi dan komunikasi yang berkualitas.

Selanjutnya menurut Solner dan Paula (2017), *active and collaborative learning make the teachers work more interesting and more enjoyable. They inspire laughter. They make the classroom more fun.* Artinya, pembelajaran aktif dan kolaboratif membuat pekerjaan para pendidik menjadi lebih menarik dan lebih menyenangkan. Hal ini dapat menginspirasi anak didik untuk tertawa. Strategi ini membuat kelas lebih menyenangkan.

Paparan di atas menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan mendapatkan solusi antara lain (1) untuk memahami hakikat pembelajaran menyenangkan; dan (2) untuk menemukan implikasi pembelajaran menyenangkan dalam revolusi pembelajaran.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di rumah atau *researching from home* dengan mengoleksi data-data mengenai pembelajaran menyenangkan dan revolusi pembelajaran melalui eksplorasi buku-buku elektronik yang ada di *Google Books* dan artikel-artikel ilmiah yang ada di *Google Scholar*. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang termasuk dalam kategori penelitian kepustakaan atau *library research*. Ada empat tahap dalam pengumpulan data yaitu (1) mencatat semua temuan mengenai pembelajaran menyenangkan dan revolusi pembelajaran, (2) memadukan segala temuan mengenai pembelajaran menyenangkan dan revolusi pembelajaran, (3) menganalisis segala temuan dari berbagai bacaan, dan (4) mengkritisi, memberikan gagasan kritis dalam hasil penelitian terhadap wacana-wacana sebelumnya yang menghadirkan temuan baru. Pengumpulan data dilakukan dengan memanfaatkan data-data dari berbagai referensi. Data-data tersebut dikumpulkan dengan teknik dokumentasi yaitu dengan jalan membaca, mempelajari, mengkaji dan mencatat literatur yang ada kaitannya dengan masalah yang dibahas dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh melalui satu sumber yaitu data sekunder dengan mengeksplorasi, mengoleksi, dan menganalisa informasi-informasi yang ada dalam dokumen tertulis. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kartu data. Kartu tersebut berfungsi untuk mencatat hasil data yang telah didapat agar lebih mudah dalam mengklarifikasi dan mengkajinya. Analisis data dilakukan dalam dua tahap yaitu (1) analisis pada saat pengumpulan data yang ditujukan untuk lebih menangkap esensi dari fokus penelitian; dan (2) analisis setelah dilakukan proses pengumpulan data yang ditujukan untuk mengonfirmasi jawaban dari permasalahan penelitian secara keseluruhan. Validasi data dalam penelitian ini mengacu pada tiga kategori antara lain (1) kepercayaan, apakah data tepat dalam fokusnya; (2) keteralihan, apakah hasil penelitian di kemudian hari dapat dijadikan rujukan dalam penelitian yang setema; dan (3) apakah hasil penelitian dapat diuji keabsahannya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hakikat Pembelajaran Menyenangkan

Seiring dengan berkembangnya jaman yang semakin modern, seyogyanya disertai pula dengan perkembangan pendidikan dan proses pembelajaran yang semakin baik. Akan tetapi pada kenyataannya, penyelenggaraan pendidikan sampai saat ini masih menganut pendekatan manajerial administrasi dimana pelaksanaan pembelajaran cenderung menekankan pada penyelesaian program pembelajaran. Sebagai akibatnya, minat dan kebutuhan anak didik terabaikan atau bahkan tidak tersentuh sama sekali karena pendidik hanya terfokus pada penyelesaian pembelajaran sesuai program (Mulyana, 2010).

Uraian di atas dapat dijelaskan bahwa untuk memenuhi minat dan kebutuhan anak didik, pendidik harus memiliki strategi yang memadai dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pembelajaran hendaknya difasilitasi secara komprehensif dengan tidak semata-mata menekankan pada program, melainkan juga dapat menyentuh minat dan kebutuhan anak didik. *Material selection* (pemilihan bahan pelajaran) yang mengacu pada materi esensial layak dipertimbangkan oleh pendidik. Kemudian, apakah materi tersebut menarik dan kontekstual bagi anak-anak sehingga tercipta pembelajaran menyenangkan dan percepatan dari sisi proses maupun hasilnya. Berkaitan dengan hal ini, pembelajaran menyenangkan pada hakikatnya adalah pembelajaran yang difasilitasi secara komprehensif, mengacu pada materi esensial yang menarik dan kontekstual bagi anak didik.

Manakala minat dan kebutuhan anak terabaikan, maka akan mengakibatkan hambatan bagi perkembangan dan kreativitasnya (Hapudin, 2021). Tidak hanya berakibat buruk bagi anak didik, pendidik pun akan mengalami kelumpuhan inovasi dan kreativitas untuk mengembangkan ide-idenya. Untuk mengatasi masalah ini, perubahan paradigma dalam pembelajaran harus dilakukan. Pembelajaran yang berpusat pada pendidik secara perlahan ditinggalkan dan pembelajaran yang berpusat pada anak didik mulai diterapkan dalam setiap proses pembelajaran. Pembelajaran seperti ini dianggap sangat strategis dalam mengoptimalkan potensi anak didik dan terasa lebih menyenangkan bagi mereka.

Lebih lanjut dapat dikaji bahwa ketika minat dan kebutuhan anak didik tidak diperhatikan, maka perkembangan potensi dan kreativitas mereka akan terhambat bahkan bisa jadi terbunuh secara perlahan. Hal ini berdampak negatif pula bagi pendidik terutama dalam hal inovasi dan kreasi ide-ide cemerlangnya. Gaya pembelajaran yang berpusat pada pendidik harus ditinggalkan, gaya pembelajaran yang berpusat pada anak didik harus diimplementasikan karena dianggap lebih menjanjikan. Berkaitan dengan hal ini, pembelajaran menyenangkan pada hakikatnya adalah pembelajaran yang berpusat pada anak didik, bukan pembelajaran yang berpusat pada pendidik.

Kemudian tanpa disadari akhirnya muncul strategi pembelajaran menyenangkan yang pada intinya terletak pada bagaimana memberikan pelayanan kepada anak didik sebab posisi mereka jika diibaratkan dalam sebuah perusahaan, merupakan pelanggan yang perlu dilayani dengan baik (Uno dan Nurdin, 2015). Jika kegiatan pendidik sebagaimana layanan terbaik yang ada di hotel berbintang lima, maka diprediksi bahwa anak didik benar-benar tertarik dan senang untuk belajar. Adalah sangat mungkin bagi mereka merasa lebih suka di sekolah, selalu dekat dengan para pendidiknya.

Selanjutnya menurut Uno dan Nurdin, pembelajaran menyenangkan adalah suasana belajar-mengajar yang menyenangkan. Anak didik memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya tinggi. Hasil penelitian menyatakan bahwa tingginya waktu curah terbukti meningkatkan hasil belajar. Namun, keadaan aktif dan menyenangkan tidaklah cukup jika proses pembelajaran tidak efektif. Oleh karenanya, atmosfer pembelajaran yang menyenangkan harus tetap memperhatikan sejumlah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Dari pemaparan Uno dan Nurdin dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menyenangkan pada hakikatnya adalah pelayanan terbaik dalam proses pembelajaran, pelayanan yang sangat berpengaruh terhadap ketertarikan dan kesenangan belajar anak didik sehingga terpacu motivasinya, terpicu keaktifannya, dan tergerak untuk lebih efektif dalam kegiatan belajarnya. Pelayanan seperti ini pada akhirnya, membuat anak didik lebih percaya diri dan lebih kompetitif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Sejalan dengan pandangan di atas, Yulinda (2017) mengemukakan metode *fun learning* sebagai cara belajar mengasyikkan dan menyenangkan yang berpusat pada kondisi psikologi anak didik dan atmosfer lingkungan dalam melakukan proses belajar mengajar. Metode ini merupakan cara untuk menciptakan suasana yang nyaman dalam proses pembelajaran sehingga tercipta rasa cinta dan keinginan untuk belajar.

Dari pendapat Yulinda dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menyenangkan pada hakikatnya adalah pembelajaran asyik yang selalu berorientasi pada kondisi psikologi anak didik dan lingkungan belajarnya. Oleh karena itu, pendidik sebaiknya menghindari cara-cara mengajar yang membosankan seperti ceramah terus menerus, penyajian materi yang tidak sistematis, tidak ada media pembelajaran, tidak ada tahapan yang relatif sempurna dalam memberikan bimbingan, dan tujuan pembelajaran yang tidak jelas.

Komunikasi dan interaksi pendidik dengan anak didik merupakan aktivitas yang paling banyak memberikan peluang terciptanya suasana yang menggembirakan di dalam kelas. Oleh karena itu, pendidik memiliki banyak kesempatan untuk menciptakan interaksi menyenangkan melalui interaksinya. Pembelajaran menyenangkan merupakan suasana belajar mengajar yang dapat memusatkan perhatiannya secara penuh saat belajar sehingga curah waktu perhatiannya (*time on task*) tinggi. Pembelajaran menyenangkan dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dengan berbagai metode yang diterapkan, sehingga saat pembelajaran berlangsung anak didik tidak merasa bosan (Arifin, 2021).

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran menyenangkan pada hakikatnya adalah suatu proses pembelajaran yang berlangsung melalui interaksi yang menyenangkan dan mengesankan. Suasana pembelajaran yang dapat menarik minat anak didik untuk terlibat secara aktif dengan penuh perhatian sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

Implikasi Pembelajaran Menyenangkan dalam Revolusi Pembelajaran

Pembelajaran menyenangkan memiliki implikasi, baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, pembelajaran menyenangkan memiliki efek positif. Hal ini dibuktikan dengan beberapa hasil penelitian.

Pertama, hasil penelitian Darmansyah mengungkapkan bahwa stimulus yang diberikan dari lingkungan, terutama pendidik, memberikan kontribusi signifikan terhadap hasil belajar anak didik. Jika mereka mendapatkan stimulus yang menyenangkan, maka mereka akan mampu mencapai hasil belajar terbaiknya.

Dari hasil penelitian ini, dapat dijelaskan bahwa pendidik paling berperan terhadap capaian hasil belajar anak didik. Ia adalah pemberi stimulus yang sangat dominan dan signifikan. Stimulus yang membosankan dan menegangkan dari pendidik harus dihindari. Sebaliknya, stimulus yang menarik dan menyenangkan harus selalu diupayakan. Dengan demikian niscaya akan diraih hasil belajar anak didik yang membanggakan.

Kedua, pembelajaran menyenangkan diyakini mampu meningkatkan kemampuan kognitif serta prestasi belajar. Salah satu alasannya yaitu pembelajaran semacam itu mempunyai kemungkinan untuk meningkatkan kemampuan memori anak didik. Hasil kajian dari penelitian Wikara dkk (2020) menunjukkan bahwa melalui perantara atensi dan emosi, efek positif pembelajaran menyenangkan terhadap kemampuan memori akan timbul. Atensi dan emosi mempengaruhi alur pemrosesan informasi. Atensi berperan dalam menentukan jumlah informasi yang diterima *sensory receptor*, sedangkan emosi mempengaruhi penyimpanan informasi di *long-term memory*. Wikara dkk menyimpulkan bahwa pembelajaran menyenangkan mampu meningkatkan kemampuan memori karena menarik atensi (menambah jumlah informasi yang diterima *sensory receptor*) serta membangkitkan emosi (menyebabkan materi pembelajaran diprioritaskan oleh *amygdala* untuk disimpan dan menjalani konsolidasi di *long-term memory*).

Dari kesimpulan penelitian di atas, tersirat pesan moral bahwa pendidik harus selalu mengupayakan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan bagi anak didik. Dengan suasana seperti ini, kemampuan memori anak didik dapat ditingkatkan sejalan dengan munculnya atensi dan bangkitnya emosi mereka.

Dan ketiga, menurut Uno dan Nurdin (2015), muara dari semua strategi yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran adalah bagaimana proses pembelajaran itu bisa berjalan dengan baik, menarik, dan menyenangkan bagi anak didik yang belajar. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan berimplikasi terhadap hasil belajar, selain keefektifan dan efisiensi pembelajaran. Keefektifan lebih mengarah pada besarnya persentase penguasaan yang dicapai anak didik setelah melalui proses pembelajaran dalam limit waktu tertentu, sementara efisiensi juga melihat hasil yang dicapai anak didik dengan mempertimbangkan aspek biaya atau berapa besar dana yang dikeluarkan untuk menghasilkan persentase penguasaan, termasuk berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk hasil pembelajaran. Khusus ketertarikan dan kesenangan belajar adalah ukuran keberhasilan yang indikatornya makin lama seorang anak belajar, maka semakin tertarik dan senang dia mempelajari sesuatu atau semakin dia perdalam.

Pendapat Uno dan Nurdin di atas, menekankan bahwa yang terpenting dalam pembelajaran adalah prosesnya. Apapun pendekatan, strategi, model, metode, atau teknik dan taktik yang digunakan oleh pendidik akan bermuara pada bagaimana proses pembelajaran itu berjalan dengan baik, menarik dan menyenangkan bagi anak didik. Dengan kata lain, proses pembelajaran tersebut tidak semata-mata memberikan kenyamanan dan kesenangan bagi anak didik tetapi juga berlangsung efektif dan efisien.

Sedangkan secara praktis, pembelajaran menyenangkan berimplikasi terhadap lahirnya inovasi-inovasi pembelajaran menyenangkan seperti inovasi pembelajaran menyenangkan dengan sisipan humor, inovasi pembelajaran menyenangkan melalui *game* (metode permainan), dan inovasi pembelajaran menyenangkan dengan lagu. Inovasi-inovasi pembelajaran tersebut didukung dengan hasil-hasil penelitian berikut ini.

Pertama, Prasetyo dkk (2020) mengungkapkan bahwa hasil belajar anak didik dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktor yang paling esensial adalah kesiapan belajar. Kesiapan belajar dapat dikelola dengan memberikan stimulus sebelum memulai

kegiatan pembelajaran dan stimulus tersebut dapat dimasukkan melalui pemberian apersepsi. Apersepsi yang memberikan dampak signifikan terhadap kesiapan belajar anak didik adalah apersepsi yang dapat menggugah semangat dan motivasi belajar. Apersepsi hendaknya bersifat menarik, memberikan efek kejut, dan membawa keceriaan di dalam kelas. *Comedy* merupakan salah satu materi yang dapat menarik perhatian setiap orang, tak terkecuali anak didik. Fungsi *comedy* atau humor dalam konteks komunikasi adalah untuk melepas jenuh, menggoda, menarik perhatian, dan mempengaruhi. Apersepsi berbasis *comedy* atau biasa disebut *comedy apperception* merupakan salah satu metode alternatif yang dapat diterapkan sebagai bahan untuk melakukan apersepsi yang inovatif.

Kedua, hasil penelitian senada dikemukakan oleh Nugroho dan Ratri (2020) bahwa apersepsi pembelajaran melalui *stand-up comedy* dalam metode ceramah secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa. Beberapa peneliti juga menyatakan bahwa *joke* dan cerita lucu dapat meningkatkan motivasi belajar anak didik.

Berdasarkan kedua penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa apersepsi berbasis komedi atau humor sangat berpengaruh terhadap hasil belajar anak didik. Hal ini tidaklah mudah bagi pendidik. Namun jika mereka dapat menguasainya, bisa dibayangkan kondisi kelas akan teramat menyenangkan. Pendidik seyogyanya tetap berupaya, misalnya dengan memberikan apersepsi berupa cerita lucu atau *joke*.

Ketiga, Pahlevi dkk (2022) menyatakan bahwa *learning is the central point of interaction between teachers and students. On this basis, the learning takes place is ideally carried out in a fun way (conducive learning climate). One of the efforts that can be carried out to liven up the learning atmosphere is through the teacher's humorous approach to students. The result of their study indicate that the urgent humor approach is applied by educators in the learning process as an attraction and increasing student enthusiasm for learning, as well as minimizing the level of academic stress in students. Likewise, the main aspect that can be considered in implementing humor is the material being taught, the age of students, the right time, and most importantly the humor provided must be educative.*

Artinya, pembelajaran adalah titik sentral dari interaksi pendidik dan anak didik. Atas dasar ini, pembelajaran yang berlangsung secara ideal dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan (iklim pembelajaran kondusif). Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menghidupkan suasana pembelajaran adalah melalui pendekatan humor dari pendidik kepada anak didik. Hasil penelitian Pahlevi dkk mengindikasikan bahwa pendekatan humor yang diterapkan oleh pendidik dalam pembelajaran merupakan sebuah atraksi dan meningkatkan antusiasme anak didik untuk belajar, dan juga meminimalkan tingkat stres akademik di kalangan anak didik. Begitu pula, aspek utama yang bisa dipertimbangkan dalam menerapkan humor adalah materi yang sedang diajarkan, usia anak didik, waktu yang tepat, dan yang terpenting humor yang diberikan harus mendidik.

Temuan di atas merekomendasikan bahwa sikap antusias anak didik dalam pembelajaran akan meningkat jika pendekatan bernuansa humor diterapkan. Tidak hanya itu, tingkat stres anak didik juga bisa dikurangi dengan penggunaan pendekatan seperti ini.

Keempat, hasil penelitian Sholihah (2017) menyimpulkan bahwa ada pengaruh hasil belajar anak didik yang signifikan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan strategi pembelajaran menyenangkan melalui permainan ular tangga android pada konsep gerak harmonik. Desain permainan ular tangga yang berbeda, desain yang digunakan tidak terpaku pada desain ular tangga pada umumnya. Karakter yang digunakan pada ular tangga ini diambil dari tokoh ilmuwan yang berkaitan dengan konsep yang diambil oleh peneliti, sehingga anak didik dapat mengetahui ilmuwan yang berperan dalam konsep gerak harmonik sederhana. Respon anak didik terhadap penerapan strategi ini secara keseluruhan dapat dikategorikan baik dengan persentase rata-rata 76%.

Sholihah menjelaskan lebih lanjut bahwa penerapan strategi pembelajaran menyenangkan melalui permainan ular tangga android memberikan motivasi dan membuat hasil belajar fisika meningkat. Permainan ini juga membuat mereka merasakan kesenangan dalam belajar sebab belajar dilakukan sambil bermain. Belajar sambil bermain dapat memberikan dampak yang positif terhadap pembelajaran diantaranya; anak didik tidak merasa jenuh dan bosan dengan pembelajaran fisika, mereka merasa tertantang untuk menang dalam

proses pembelajaran melalui permainan, dan lebih bertanggungjawab dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada permainan.

Kelima, penelitian Setiawan dkk (2019) menemukan bahwa perkembangan dan dukungan teknologi digital telah memberikan peluang baru untuk melaksanakan pembelajaran dalam bentuk *game* edukasi digital pada anak usia dini. Karena anak-anak sangat terkait dengan permainan, maka *game* edukasi digital merupakan langkah strategis dalam memberikan pengalaman baru pembelajaran. Berbagai aplikasi *game* edukasi digital telah membawa lingkungan belajar yang menyenangkan, memotivasi, meningkatkan kreativitas, merangsang perkembangan emosional, dan mengembangkan psikomotor anak-anak. Temuan penelitian ini mengungkapkan bahwa sebagian besar artikel fokus yang mengembangkan *game* edukasi digital sebagai alat pembelajaran anak usia dini.

Kedua penelitian di atas, baik permainan ular tangga android maupun *game* edukasi digital terbukti efektif diterapkan dalam pembelajaran. Keduanya mampu memberikan efek positif dalam proses maupun hasil pembelajaran. Di satu sisi proses pembelajaran menyenangkan dan di sisi lain hasil belajar anak didik mengalami peningkatan. Pembelajaran tidak selalu membutuhkan permainan, dan permainan itu sendiri tidak selalu dapat mempercepat pembelajaran. Namun, permainan yang dilaksanakan dengan tepat dapat menambah variasi, semangat, dan minat pada sebagian program belajar (Suyatna dalam Nurjaman, 2005).

Keenam, Roffiq dkk (2017) menyimpulkan bahwa suasana belajar di dalam kelas sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil pembelajaran. Hasil-hasil penelitian mengungkapkan bahwa musik dan lagu berpengaruh terhadap suasana belajar anak didik. Dan pembelajaran dengan lagu dapat membentuk karakter anak didik. Dengan kata lain, lagu dapat digunakan sebagai alat pendidik karena lirik dalam lagu menyiratkan pesan dan nilai moral yang sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Dan ketujuh, Febriyona dkk (2019) juga menemukan bahwa metode pembelajaran dengan lagu dapat meningkatkan perhatian anak didik terhadap pelajaran, membuat mereka merasa senang saat belajar, dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Menyanyi dapat memberikan kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan bagi anak didik sehingga dapat mendorong mereka untuk belajar lebih giat. Lagu telah terbukti sangat berpengaruh dan memberikan efek positif bagi anak didik dalam proses pembelajaran. Lagu sangat memotivasi, sangat menyenangkan, dan sangat baik untuk membentuk karakter anak didik.

SIMPULAN

Studi Literatur tentang Joyful Learning dan Implikasinya dalam Learning Revolution merupakan sebuah inovasi untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan pendidik dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian ini, diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran menyenangkan pada hakikatnya adalah (1) pembelajaran yang berpusat pada anak didik, bukan pembelajaran yang berpusat pada pendidik; (2) pembelajaran yang menekankan pada proses, bukan pembelajaran yang menekankan pada hasil; (3) pembelajaran yang difasilitasi secara komprehensif, menyentuh minat dan kebutuhan anak didik, dan mengacu pada materi esensial yang menarik dan kontekstual bagi anak didik; dan (4) pelayanan terbaik dalam proses pembelajaran, pelayanan yang sangat berpengaruh terhadap ketertarikan dan kesenangan belajar anak didik sehingga terpacu motivasinya, terpicu keaktifannya, dan tergerak untuk lebih efektif dalam kegiatan belajarnya. Dalam revolusi pembelajaran, secara teoritis pembelajaran menyenangkan memiliki efek positif yang diyakini mampu meningkatkan kemampuan kognitif serta prestasi belajar karena mempunyai kemungkinan untuk meningkatkan kemampuan memori anak didik melalui perantara atensi dan emosi serta secara praktis pembelajaran menyenangkan berimplikasi terhadap lahirnya inovasi-inovasi pembelajaran menyenangkan seperti pembelajaran menyenangkan dengan sisipan humor, pembelajaran menyenangkan melalui *game* (permainan), dan pembelajaran menyenangkan dengan lagu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A.G., dkk. (2007). *Humor dalam Pengajaran*. Pulau Pinang: PTS Profession.
- Ambarwati, A. (2017). *Humor dalam Buku Pengayaan BIPA (Artikel)*. Malang: FKIP Universitas Islam Malang.
- Djamaluddin & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Parepare: CV. Kaffah Learning Center.
- Darmansyah. (2012). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darmansyah. (2002). Persepsi Siswa tentang Sisipan Humor dalam Penyampaian Pesan dan Disiplin Belajar hubungannya dengan Hasil Belajar. *Jurnal Kependidikan*, 3(2), 189-198.
- Febriyona, C., dkk. (2019). Metode Pembelajaran dengan Media Lagu untuk Meningkatkan Minat Belajar Firman Tuhan. *Jurnal Jaffray*, 17(1), 123-140.
- Gasong, D. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Goldstone, J. A. (2014). *Revolutions: A Very Short Introduction*. New York: Oxford University Press.
- Hanina P., dkk. (2021). Upaya Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Peserta Didik di Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3791-3798.
- Hapudin, M.S. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Kencana.
- Hastuti, M. (2022). *Revolusi Pendidikan atau Pembelajaran*. Bandung: Universitas Islam Bandung.
- Husamah, Y.P., dkk. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMM Press.
- Jupriono & Sukatman. (2021). Pronomasia dalam Wacana Humor di Media Sosial. *Tanda: Jurnal tentang Kajian Budaya, Bahasa dan Sastra*, 1(3), 17-26.
- Muhammad, N. (2020). *Teach Like Fun Teacher. Metode Pembelajaran Menyenangkan ala Finlandia*. Yogyakarta: Araska.
- Mulyana, A.Z. (2010). *Rahasia Menjadi Guru Hebat*. Jakarta: Grasindo.
- Nugroho & Ratri. (2020). Apersepsi Pembelajaran melalui Stand-up Comedy untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa dengan Metode Ceramah di STKIP PGRI Ponorogo. *Jurnal Pendidikan Universitas Terbuka Indonesia*, 21(2).
- Pahlevi, dkk. (2022). Urgency and Implementation of Humor in Learning. *Jurnal Ilmu Pendidikan Faculty of Education University of Pahlawan Tuanku Tambusai*, 4(3).
- Prasetyo, A.R., dkk. (2020). Comedy Sebagai Apersepsi dalam Pembelajaran. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang*, 3(2), 158-165.
- Roffiq, A., dkk. (2017). Media Musik dan Lagu pada Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(2), 35-40.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saifuddin. (2014). *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis*. Yogyakarta: Deepublish.
- Samples, B. (2002). *Revolusi Belajar Untuk Anak: Panduan Belajar sambil Bermain untuk Membuka Pikiran Anak-Anak Anda*. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Samrin & Syahrul. (2021). *Pengelolaan Pengajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Setiawan, A., dkk. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP: Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran: Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang*, 6(1), 39-44.
- Sholihah, R.F. (2017). *Skripsi Pengaruh Strategi Pembelajaran Menyenangkan (Joyful Learning) melalui Permainan Ular Tangga Android terhadap Hasil Belajar Siswa pada Konsep Gerak Harmonik*. Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Solner & Paula. (2017). *Joyful Learning: Active and Collaborative Strategies for Inclusive Classrooms*. Corwin Press.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Taufan, M. (2018). Pengaruh Pembelajaran Sisipan Humor Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 23-32.
- Traverso, E. (2021). *Revolution: An Intellectual History*. London: versobooks.com.

- Uno & Nurdin. (2015). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Vidiadari, I.S. (2017). Relasi Gender dalam Kolom Humor “Si Palui” di Banjarmasin Post. *Aristo: Sosial Politik Humaniora*, 5(2), 259-290.
- Wikara, B., dkk. (2020). Efek Pembelajaran yang Menyenangkan (*Fun Learning*) Terhadap Kemampuan Memori: Sebuah Kajian Teoritis. *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 6(2).
- Yulinda, N. (2017). Penerapan Metode Fun Learning dapat Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Kelas I B SDN. 017 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. *Jurnal EDUCHILD*, 6(2).