

Penerapan Metode Enjoyable Learning pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Awal

**Putri Amelia Adhari¹, Belva Saskia Permana², Ilham Maulana Aditia³,
Muh. Husen Arifin⁴, Yona Wahyuningsih⁵**

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia
e-mail: putriameliaadhari@upi.edu¹, belvasp@upi.edu²,
ilhammaulanaaditia@upi.edu³, muhusenarifin@upi.edu⁴,
yonawahyuningsih@upi.edu⁵

Abstrak

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang dinilai terlalu banyak membaca dan materi dalam proses belajarnya. Oleh karena itu terkadang peserta didik khususnya anak-anak Sekolah Dasar (SD) merasa bosan jika harus mendengarkan gurunya menggunakan metode ceramah selama menyampaikan materi tersebut. Terkadang hal itu memicu sikap peserta didik yang enggak untuk memperhatikan sehingga akhirnya ilmu yang diberikan tidak sampai dan tidak dapat diterima dengan baik. Karenanya, metode baru harus diterapkan salah satunya adalah dengan metode belajar menyenangkan. Metode ini merupakan salah satu cara mengajar dimana seorang guru dengan kreativitas dan kompetensi yang dimilikinya mampu menciptakan suasana mengajar dan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didiknya sehingga mereka tertarik untuk menyimak materi pembelajaran tersebut. Dengan demikian, hasil akhir dari pembelajaran yaitu ilmu tersampaikan dan materi dimengerti oleh peserta didik akan terlaksana dengan baik

Kata kunci: Pembelajaran IPS, Belajar Menyenangkan, Peserta Didik SD.

Abstract

Learning Social Sciences (IPS) is one of the subjects that is considered too much reading and material in the learning process. Therefore, sometimes students, especially elementary school children, feel bored if they have to listen to their teacher using the lecture method while delivering the material. Sometimes this triggers the attitude of students who do not pay attention so that in the end the knowledge given does not arrive and cannot be received properly. Therefore, new methods must be applied, one of which is the enjoyable learning method. This method is one way of teaching where a teacher with his creativity and competence is able to create a teaching atmosphere and a pleasant learning process for his students so that they are interested in listening to the learning material. Thus, the final result of learning, namely knowledge is conveyed and the material understood by students will be carried out properly

Keywords: Social studies learning, enjoyable learning, elementary school students.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk menciptakan manusia-manusia yang unggul. Pada proses pendidikan akan terjadi bimbingan dan pengajaran dari guru kepada peserta didik, yang diantaranya bertujuan untuk membangun karakter sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Manusia tidak pernah bisa lepas dari yang namanya pendidikan, karena pendidikan merupakan pembelajaran sepanjang hayat. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan, ada beberapa strategi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, salah satunya yaitu penerapan manajemen strategi (Baharuddin, 2017).

Pembelajaran memuat tiga unsur yang sangat penting, sebagaimana menurut Rohani (2021) yaitu :

1. Proses yang direncanakan oleh guru
2. Siswa sebagai subjek pembelajaran
3. Sumber belajar

Pada konteks pembelajaran yang menyenangkan, siswa diharuskan memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar, yaitu salah satu caranya dengan menciptakan situasi yang menggembirakan dan menyenangkan atau *enjoyable learning*. Motivasi belajar merupakan suatu daya penggerak yang memuat keseluruhan dari diri siswa yang menimbulkan suatu kegiatan belajar. Dengan belajar, siswa akan mengetahui dan memahami apa yang belum mereka ketahui. Dalam pembelajaran di Sekolah Dasar khususnya pada kelas rendah, terdapat beberapa mata pelajaran yang digabungkan menjadi sebuah buku yang berjudul buku Tematik. Buku tematik merupakan buku yang di dalamnya memuat mata pelajaran B. Indonesia, Pkn, Matematika, Ipa, Ips, dll.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan suatu ilmu pengetahuan yang di dalamnya terdapat gabungan dari beberapa muatan dan keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. Sebagaimana menurut Susanto dalam Syahrul. (2017) mengemukakan bahwasanya IPS merupakan suatu ilmu dimana di dalamnya berisi gabungan ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk mengkaji berbagai permasalahan dan gejala sosial yang ada di masyarakat. IPS juga membuat individu memperhatikan bagaimana membangun kehidupan yang lebih baik bagi dirinya dan anggota keluarganya. IPS merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan pada jenjang Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas. IPS merupakan ilmu yang mengkaji tentang disiplin ilmu sosial dan humaniora. IPS merupakan program pendidikan yang mempunyai bahan ajar dari berbagai disiplin ilmu sosial. Pembelajaran IPS di sekolah dasar luas cakupannya sehingga akan menuntut guru untuk menciptakan atau menerapkan metode pembelajaran yang mampu membuat siswa menjadi aktif dan kreatif, serta dapat memberikan solusi untuk memecahkan masalah sesuai dengan kemampuan mereka sendiri (*problem solving*).

Pembelajaran IPS yang dianggap membosankan akan mengakibatkan penurunan hasil belajar siswa. Pembelajaran IPS yang membosankan ini disebabkan karena materinya yang terlalu teoritis dan hanya bersifat hafalan. Selain itu bisa juga dipengaruhi oleh gurunya yang monoton, tidak kreatif dan variatif dalam menyajikan atau menyampaikan materinya. Ini menyebabkan kondisi pembelajaran IPS sampai saat ini masih dikatakan belum maksimal. Maka diperlukannya penerapan beberapa metode agar dapat meningkatkan gairah siswa pada pembelajaran IPS. Seperti yang kita ketahui bahwa, terkadang peserta didik khususnya anak-anak susah untuk memahami materi yang diberikan oleh gurunya. Salah satu faktor yang menjadi kunci dari permasalahan tersebut adalah dari cara penyampaian atau metode pembelajaran yang digunakan. Tidak jarang, justru metode pembelajaran yang digunakan saat ini adalah metode ceramah, dimana guru lebih banyak menjelaskan materi daripada berinteraksi dengan peserta didiknya. Dengan demikian, pola pengajaran yang seperti itu justru akan membuat peserta didik tersebut lama kelamaan akan bosan, sehingga apa yang gurunya sampaikan tidak akan masuk dan dipahami oleh peserta didiknya. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan dan membuat peserta didik juga bisa berperan aktif secara langsung dalam proses pembelajaran.

Penerapan metode pembelajaran untuk meningkatkan stimulus sangat diperlukan mengingat maraknya siswa yang menganggap pembelajaran IPS sangat membosankan dan dianggap tidak begitu penting dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai pendekatan atau metode telah dibuat untuk meningkatkan gairah siswa, mulai dari metode *problem solving*, pembelajaran berbasis kooperatif, *quantum learning*, *fun learning*, *quantum teaching*, *enjoyable learning*, dll (Hasan, dkk 2020). Dengan menerapkan metode *enjoyable learning* diharapkan mampu merubah pola pikir dan minat siswa dalam mempelajari IPS. Minat belajar merupakan suatu dorongan dalam diri individu untuk melakukan sesuatu hal yang

membuat individu itu merasa senang tanpa merasa terbebani. Dengan menumbuhkan minat peserta didik, maka pembelajaran yang diajarkan akan mudah masuk atau di cerna ke dalam otak siswa tersebut.

Menurut Andini (2021) metode pembelajaran merupakan rancangan pembelajaran yang dirancang oleh guru untuk mengajarkan materi-materi yang ada kepada para peserta didiknya. Agar pembelajaran IPS berjalan dengan lancar, maka dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajarannya agar peserta didik dapat memahami materinya dengan mudah. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan agar para peserta didik tidak merasa bosan dalam proses pembelajarannya yaitu dengan metode Enjoyable Learning.

Enjoyable Learning merupakan suatu model pembelajaran yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar mengajar yang akan menghasilkan prestasi belajar bagi para peserta didiknya (Darmasyah, 2011). Enjoyable Learning atau pembelajaran yang menyenangkan bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan tidak membosankan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini, menggunakan metode kualitatif dengan studi literatur. Dimana, Peneliti mengambil beberapa sumber informasi dari banyak penelitian sebelumnya. Hal itu digunakan sebagai perbandingan, baik itu kekurangan atau kelebihan yang sudah ada pada penelitian sebelumnya.

Dengan demikian, segala bentuk kekurangan sebelumnya bisa dijadikan sebagai bahan perbandingan yang baik untuk menentukan pola pengajaran yang sesuai. Dalam hal ini, peneliti berfokus pada salah satu metode yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah khususnya untuk peserta didik SD di kelas awal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang wajib diampu oleh seluruh siswa sekolah dasar. Tujuan dari pembelajaran IPS adalah untuk melatih keterampilan ilmu-ilmu sosial, seperti bersosialisasi, berinteraksi, dan lain sebagainya.

Siswa harus memiliki motivasi dalam pembelajaran IPS. Untuk itu, penerapan metode enjoyable learning pada pembelajaran IPS di SD kelas awal sangat berpengaruh dalam kesuksesan belajar IPS tersebut. Menurut Sumitro, H (2017) mengemukakan bahwasanya rendahnya motivasi belajar siswa, akan menyebabkan rendahnya hasil pembelajaran ips juga. Motivasi siswa dapat dipancing dengan menerapkan enjoyable learning pada pembelajaran ips, dengan menerapkan metode ini, siswa diharapkan mampu memaksimalkan pembelajaran ips serta menerapkan pembelajaran ips dalam kehidupan sehari-hari.

Bobbi DePorter menyatakan bahwa strategi pembelajaran menyenangkan atau yang biasa disebut dengan istilah Fun learning adalah sebuah strategi yang digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi, memudahkan proses belajar yang mengakibatkan prestasi belajar peserta didik mengalami perbaikan (Darmasyah, 2011, hal. 45). menurut Tolstoy (Freire, 2004:492) belajar menyenangkan sangat perlu dalam proses pembelajaran karena sangat membantu bagi peserta didik untuk bisa menjadikan bahan pelajaran menjadi bermakna, memberi motivasi belajar, dan menyediakan kepuasan belajar. Karena belajar yang menyenangkan akan membuat anak merasa tidak dibebani atau tidak dipaksa untuk belajar. metode fun learning yaitu cara belajar mengasyikan dan menyenangkan yang berpusat pada kondisi psikologis siswa dan atmosfer lingkungan dalam melakukan proses belajar mengajar. Metode ini merupakan cara untuk menciptakan rasa cinta dan keinginan untuk belajar (Hasan 2020).

Salah satu contoh penerapan metode Enjoyable learning diimplementasikan guna menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga minat peserta didik dalam belajar Ilmu pengetahuan di SD kelas awal meningkat dan dengan bantuan media

audio visual mampu memberikan pemahaman yang lebih baik sehingga meningkatkan hasil belajar Ilmu pengetahuan sosial. Adapun saran yang dapat diberikan agar proses pembelajaran dan metode ini bisa terlaksana sesuai dengan yang diharapkan adalah yang pertama bagi guru, sebagai seorang guru atau tenaga pengajar lainnya hendaknya dapat mengembangkan strategi Enjoyable Learning berbantuan media audio visual atau strategi lainnya untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar, yang kedua bagi kepala sekolah, seorang kepala sekolah hendaknya memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan potensi yang dimiliki guru melalui Focus Group Discussion (FGD) sehingga dengan demikian guru tersebut akan mudah mengembangkan metode serta manajemen strategi pembelajaran yang menarik.

Penyusunan manajemen strategi yang terfokus pada peningkatan mutu pendidikan, itu sangat terkait dengan kinerja seorang guru. Guru merupakan bagian dari sistem pendidikan yang menempati posisi yang strategis dalam pengelolaan dan pengembangan pembelajaran. Maka dari itu, guru dituntut agar dapat menjadi tombak pembentukan sumber daya manusia yang handal. Tujuan dari ini penelitian adalah untuk menyelidiki bagaimana kualitas kepemimpinan pendidik dapat berkontribusi untuk perumusan manajemen strategis dengan fokus pada pendidikan yang berkualitas pembangunan, terutama melalui pemeriksaan tiga aspek berikut:

1. Gaya kepemimpinan sebagai faktor penting dalam meningkatkan efektivitas guru di lembaga pendidikan, serta dampaknya terhadap strategi pengelolaan;
2. Pentingnya kualitas guru dalam meningkatkan proses belajar-mengajar, dengan fokus pada peran guru dalam penerapan strategi peningkatan kualitas;
3. Meneliti hubungan antara pengajaran dan pembelajaran dalam kaitannya dengan perkembangan sektor pendidikan, serta tingkat perkembangannya manajemen strategis di tingkat nasional.

Dengan penyusunan strategi inilah yang dapat menjadi acuan atau tumpuan guru dalam meningkatkan proses pembelajaran dan pendidikan. Perencanaan penerapan dan pengembangan metode enjoyable learning diharapkan mampu memancing stimulus siswa agar lebih bersemangat, serta dapat menumbuhkan minat belajar yang tinggi dan tertarik untuk mempelajari IPS. Dengan meningkatnya stimulus pada siswa, maka pembelajaran IPS akan semakin mudah diterapkan, karena siswa merasa tidak terbebani dalam proses pembelajaran dan pendidikan tersebut.

Penerapan metode enjoyable learning dianggap mampu mempengaruhi proses pembelajaran dan penerapan IPS, karena dengan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial yang dianggap enjoy atau menyenangkan, maka siswa akan bersemangat dalam mempelajari dan menerapkan IPS dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam lingkungan sekolah, maupun dalam lingkungan rumah.

Penerapan metode enjoyable learning dipilih karena banyaknya siswa yang merasa tidak memiliki gairah dalam pembelajaran IPS, bahkan merasa bosan, penerapan enjoyable learning akan menjadi solusi. Dalam metode enjoyable learning terdapat beberapa penerapan, seperti: Pada setiap pembelajaran, baik pembelajaran luring maupun daring guru menyampaikan tujuan dan topik-topik yang akan dibahas. Guru memberikan penjelasan yang mudah dan dianggap menyenangkan bagi siswa. Perhatikan dan memberi penjelasan mengenai topik-topik yang bermuatan IPS dalam pembelajaran, khususnya pada SD kelas awal seperti gotong royong, bersosialisasi, berinteraksi dengan alam, dll.

Pembelajaran enjoyable learning dapat dilakukan dengan berbagai cara atau metode seperti menggunakan audio visual dalam proses pembelajaran, mengeksplor apa saja materi yang terdapat dalam pembelajaran dengan praktek, menjadikan anak sebagai subjek pembelajaran, dll. Dengan menggunakan metode seperti itulah siswa akan lebih mudah memahami dan menerapkan Ilmu Pengetahuan Sosial dalam kehidupan sehari-hari.

SIMPULAN

IPS merupakan ilmu yang mengkaji tentang disiplin ilmu sosial dan humaniora. IPS merupakan program pendidikan yang mempunyai bahan ajar dari berbagai disiplin ilmu sosial. Pembelajaran IPS di sekolah dasar luas cakupannya sehingga akan menuntut guru untuk menciptakan atau menerapkan metode pembelajaran yang mampu membuat siswa menjadi aktif dan kreatif, serta dapat memberikan solusi untuk memecahkan masalah sesuai dengan kemampuan mereka sendiri (problem solving).

Metode atau model pembelajaran merupakan gabungan dari rangkaian dalam menyajikan atau menyampaikan bahan ajar yang di dalamnya meliputi semua aspek. Agar pembelajaran IPS berjalan dengan lancar, maka dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajarannya agar peserta didik dapat memahami materinya dengan mudah. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan agar para peserta didik tidak merasa bosan dalam proses pembelajarannya yaitu dengan metode Enjoyable Learning.

Salah satu contoh penerapan metode Enjoyable learning diimplementasikan guna menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga minat peserta didik. Metode enjoyable learning diharapkan mampu menjadi alternatif dalam pembelajaran agar pembelajaran IPS tidak dianggap monoton atau membosankan, dengan hal ini siswa akan mencapai hasil pembelajaran yang maksimal.

Enjoyable learning akan berhasil ketika semua pihak berperan, mulai dari guru sampai siswa. Namun dalam hal ini guru sebagai fasilitator yang akan memfasilitasi segala bentuk metode pembelajaran agar pembelajaran dianggap menyenangkan, dan siswa sebagai subjek yang menjalankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, G. R. (2021). Jurnal Pendidikan Untuk Semua Tahun. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 54–63. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpls/article/view/13540/0%0Ahttps://journal.unesa.ac.id/index.php/jpls/article/download/13540/5620>
- Rohani, A., Nurhalizah, Wandini, R. R., & Ritonga, S. (2021). Pengaruh metode joyfull learning terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial peserta didik kelas V sekolah dasar. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 5(2), 208–215.
- Syaharul, S. (2017). Penerapan Metode Fun Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Tompobulu Kabupaten Gowa. *Konfiks: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 63. <https://doi.org/10.26618/jk.v3i1.385>
- Hasan, N., Setyowidodo, G., Wafa, M. S., Irfan, M., Riadi, S., Annafisah, K., Alfanny, M. I. R., Aprilia, I., Faizin, T. G., Rizkiyah, N., & Qowim, A. N. M. (2020). Pemberdayaan Santri Melalui Pembelajaran Enjoyable Learning dalam Membentuk Generasi Seimbang dan Spiritualitas Intelektualitas di Pondok Pesantren. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 1(2), 148. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v1i2.6582>
- Mahpudin. (2021). Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://Jurnal.Unibrah.Ac.Id/Index.Php/JIWP>, 7(1). <https://doi.org/10.5281/zenodo.5793397>
- Sumitro, A. H., Setyosari, P., & Sumarmi. (2017). Penerapan Model Problem Based Learning meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan:Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(9), 1188–1195. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9936/4696>
- Rindiana, T., Arifin, M. H., & ... (2022). Model Pembelajaran Radec Untuk Meningkatkan Higher Order Thingking Skill Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal* ..., 89–100. <https://autentik.stkipppgrisumenep.ac.id/index.php/autentik/article/view/186>
- Baharuddin, B. (2017). Penguatan Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah (Mpmb). *Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 14–22. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v1i1.4080>