

MENCIPTAKAN KELAS YANG MENYENANGKAN DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MELALUI MEDIA DIGITAL

*Siti Rahmawati, S.Pd.I
MAN 1 Gunungkidul*

Abstrak

Pembelajaran yang baik adalah sebuah praktik pembelajaran yang mampu berlangsung dengan penuh kesadaran atau fokus namun tidak bersifat monoton dan menjemukan. Hendaknya pembelajaran bisa berlangsung dengan penuh makna dan mengajak peserta didik mampu menginternalisasikan dalam kehidupan nyata.

Pembelajaran bukan hanya transfer pengetahuan semata akan tetapi seharusnya mampu menambah pengalaman yang menarik dan bermakna bagi peserta didik, sehingga perlu dikemas dengan metode yang menyenangkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin pesat

Pembelajaran yang menyenangkan dapat diperoleh dengan menggunakan metode yang lebih mengakomodasi kebutuhan, minat dan gaya belajar anak yang di era sekarang ini lebih mempunyai ketertarikan pada dunia digital dan praktis

Kata Kunci: kelas menyenangkan; pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam; media digital

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Peningkatan mutu pendidikan merupakan suatu hal yang terus berkembang di era globalisasi ini, sekolah sebagai penghasil Sumber Daya Manusia (SDM) memegang peranan penting dalam proses peningkatan tersebut. Setiap sekolah dituntut untuk terus meningkatkan mutu pendidikan agar lulusannya unggul dan dapat bersaing dengan lulusan Sekolah yang lain. Peserta didik selalu menginginkan peningkatan prestasi dalam pendidikannya, prestasi belajar ditentukan oleh proses belajar, semakin siswa senang belajar maka kemungkinan prestasinya juga baik.

Pembelajaran yang bermakna dapat diperoleh jika dalam prosesnya tampak adanya keterlibatan siswa secara penuh. Sehingga perlunya meramu pembelajaran yang mampu merangsang daya tarik siswa secara penuh kesadaran atau terfokus.

Generasi Z dan Alpha yang masa sekarang ini menjadi input siswa yang mempunyai karakter multitasking, lebih tertarik pada hal-hal yang bernuansa digital dan praktis sehingga pembelajaran yang dikelola seorang guru harus mampu menjawab persoalan tersebut

Generasi Z dan Alpha sudah kurang tertarik pada pembelajaran yang hanya didominasi ceramah dari seorang guru lagi apalagi di hadapkan pada bacaan atau buku yang bersifat tradisional

Diera digital sekarang inipun banyak platform pembelajaran yang bisa di gunakan untuk proses embelajaran yang menyenangkan dan membangkitkan

antusiasme siswa dalam mengikuti proses, seperti ChatCBT, Kahoot, Word Wall, Quizzis, dan yang lainnya.

2. Identifikasi Masalah

Dari paparan diatas dapat ditarik identifikasi masalah yaitu:

1. Guru belum memaksimalkan metode dalam proses pembelajaran atau dengan kata lain belum bervariasinya model pembelajaran yang digunakan sehingga dalam proses pembelajaran di kelas kurang membuat siswa aktif untuk memperoleh pengalaman secara mandiri atau guru cenderung menjadi tokoh kunci pembelajaran (*teacher center*) dan bukan sebagai fasilitator.
2. Kurangnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran karena siswa cenderung diam, padahal proses pembelajaran akan berhasil jika siswa tersebut melakukan atau berperan aktif didalamnya (*learning by doing*).
3. Pembelajaran yang menyenangkan perlu dilakukan untuk merangsang keaktifan dan antusias siswa
4. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sebagai sebuah tuntutan di masa kurikulum merdeka sehingga tidak akan menimbulkan proses monoton
5. Pemanfaatan perkembangan teknologi juga perlu digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran agar berjalan penuh makna dan menyenangkan

Dari identifikasi masalah diatas timbul suatu rumusan masalah tentang bagaimana menjadikan kelas menjadi kelas yang aktif karena pembelajaran yang dikelola guru dan siswa secara bermakna dan menyenangkan. Dalam tulisan ini akan dibahas mengenai cara yang bisa ditempuh seorang guru untuk

menciptakan pembelajaran menyenangkan melalui media digital dengan memanfaatkan lingkungan belajar yang ramah anak.

B. KAJIAN PUSTAKA

1. Pembelajaran yang Menyenangkan

Pembelajaran menyenangkan adalah suasana belajar mengajar yang kondusif yang mampu menyenangkan peserta didik sehingga mereka memusatkan perhatian secara penuh pada belajar dengan waktu curah perhatian yang tinggi. Sedangkan menurut Ismail bahwa pembelajaran menyenangkan adalah proses pembelajaran harus berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan yang akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif sehingga tujuan pembelajaran akan dapat tercapai secara maksimal.

Mulyasa menyatakan bahwa pembelajaran menyenangkan adalah suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat suatu kohesi yang kuat antara guru dan siswa tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan.¹⁹ Sedangkan pembelajaran yang menyenangkan menurut penulis adalah pembelajaran yang dapat dinikmati siswa dan mereka merasa nyaman dan aman berada dikelas sehingga terdorong motivasinya untuk belajar lebih semangat lagi.

Pembelajaran yang menyenangkan berawal dari seorang guru yang dapat menikmati pekerjaannya, maksudnya seorang guru harus bertanggung jawab terhadap tugas yang dipikulnya serta ikhlas dalam menjalani tugasnya sebagai seorang pendidik. Jika seorang guru dapat menikmati aktivitas mengajar maka ia akan selalu dalam suasana yang sangat menyenangkan

sehingga proses ketika ia memberikan informasi, motivasi, maupun memberikan tawaran nilai dan kemandirian kepada anak didik akan berlangsung dengan begitu menggembirakan. Perasaan guru yang nyaman dan senang dalam belajar akan memberikan pengaruh yang mendasar bagi siswa, dimana siswa akan senang dan nyaman pula dalam menjalani proses belajar mengajar. Hasilnya tentu saja transformasi nilai dan ilmu dapat tepat sasaran.

Bagaimana cara menciptakan

Apa yang ditimbulkan dari pembelajaran menyenangkan

2. Pembelajaran berbasis media digital

Secara tata bahasa, istilah media ini bisa diartikan menjadi perantara atau medium, yang mencerminkan alat (sarana) untuk menyampaikan proses mengajar, baik itu secara digital maupun non digital. Dalam bahasa Inggris, media bisa didefinisikan sebagai cara utama dari komunikasi massa termasuk dalam publikasi, penyiaran dan internet. Namun, dalam bahasa Arab, persamaannya adalah wasa'il yang artinya jalan maupun sarana.

Media digital merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran. Media digital yaitu komponen berupa komputer, internet, gadget, dan perangkat digital lainnya (Kurniasih, 2019). Media digital adalah sebuah media yang dapat dibuat, dilihat, dikirim, atau dimodifikasi, dan digunakan oleh perangkat elektronik digital (Fitria et al., 2021). Dalam prosesnya, input dari media digital berupa data yang akan diolah menjadi teks, gambar, dll serta hasil akhir dari media digital dapat disimpan dalam bentuk cetak, memori drive, digital disk, atau penyimpanan secara online (Alrasydin, 2023).

Pemanfaatan media digital sebagai penunjang kegiatan pembelajaran dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam menyajikan materi pembelajaran agar lebih menarik. Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran memungkinkan siswa untuk dapat belajar secara lebih menyeluruh, lebih mendalam, dengan berbagai sumber yang bervariasi (Amaluddin et.,al, 2022). Dengan adanya fasilitas yang telah disediakan oleh media digital, siswa dapat belajar secara fleksibel, tidak terikat oleh batasan jarak, ruang dan waktu. Selain itu, materi pembelajaran yang disajikan menjadi lebih beragam, tidak hanya berbentuk teks, tetapi juga lebih bervariasi mencakup visual, audio, dan gerak (Hendraningrat & Fauziah, 2022). Oleh karena itu, media digital dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran yang efektif sebagai media pembelajaran (Fojtik, 2015).

Salah satu contoh media digital yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran secara digital yaitu World Wide Web (WWW). Sesuai dengan pendapat Astuti et al., (2020) pemanfaatan situs website internet dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis. Mengingat bahwa kegiatan pembelajaran akan lebih menarik, tidak membosankan dan menjadi pilihan yang tepat bagi guru jika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran digital. Ketika dalam penyajian materi pembelajaran terjadi kerumitan dan ketidakjelasan materi, maka guru dapat memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam penyajian materinya. Sehingga, pemanfaatan media pembelajaran digital yang interaktif secara optimal mampu meningkatkan penyerapan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Oktavia et.,al , 2017)

C. Hasil Pemikiran

1. Pembelajaran yang menyenangkan

Mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan, maka seorang guru harus mampu merancang pembelajaran dengan baik, memilih materi yang tepat dan mengembangkan strategi yang dapat melibatkan siswa secara optimal dalam pembelajaran. Jika seorang guru telah dapat menerapkan hal ini maka tujuan dari pembelajaran akan dapat tercapai dengan baik, sehingga siswa akan dapat meningkatkan keaktifannya dalam belajar dan proses belajar mengajar menjadi menyenangkan tanpa ada beban dan keterpaksaan bagi siswa untuk belajar. Bagaimana cara menciptakan kelas dengan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa? Menurut pemahaman yang penulis ada beberapa cara untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yaitu:

a. Menyisipkan humor dalam pembelajaran

Dalam proses pembelajaran dikelas bisa dilakukan seorang guru dengan memberikan kalimat-kalimat yang memancing anak merasa rileks dengan cerita-cerita lucu yang lagi viral untuk menghilangkan ketegangan siswa selama aproses pembelajaran.

Kemampuan guru dalam mengelola kelas untuk siswa bisa menikmati pembelajaran santai tidak menegangkan namun bisa fokus perlu selalu diupayakan.

b. Pembelajaran dilakukan dengan metode permainan interaktif

Metode pembelajaran dengan permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan. Diantaranya teka-teki, tebak-tebakkan, ular tangga, kartu gambar dan lain-lain. Permainan dapat dibuat oleh guru atau bekerjasama dengan siswa, atau siswa secara mandiri.

Permainan biasanya dijadikan sebagai suatu cara untuk penyegaran agar proses pembelajaran tidak jenuh. Adapun keuntungan menggunakan metode ini adalah: membuat suasana belajar menjadi cair, dapat digunakan pada saat siswa mulai jenuh, mengakrabkan hubungan antara siswa dan guru, serta membuat pembelajaran menjadi pengalaman yang mengasikkan.

c. Pemanfaatan media digital

Di era digital ini pembelajaran yang diminati kalangan siswa yang masuk kategori generasi Z tidak lagi dengan membaca literasi teks tradisional seperti buku atau hanya diminta mendengarkan ceramah guru serta mencatat, akan tetapi mereka lebih tertarik pembelajaran yang berbasis digital seperti penggunaan Kahoot, quizzis, Canva, capcut dan lainnya karena penggunaan media digital lebih mampu membangkitkan dan meningkatkan daya tarik dan antusias siswa mengikuti proses pembelajaran.

d. Memanfaatkan lingkungan belajar yang nyaman

Dalam proses pembelajaran agar dapat berjalan menyenangkan dan penuh makna bagi siswa haruslah dikelola dengan baik, satu diantara yang bisa dikonsepsi oleh guru adalah pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan yang nyaman

Pembelajaran yang menyenangkan tidaklah harus selalu dilakukan di dalam kelas bisa dialihkan ke tempat-tempat yang nyaman dan ramah bagi anak, seperti halaman sekolah, masjid, perpustakaan dan lingkungan lain yang mendukung terciptanya pembelajaran yang menyenangkan.

2. Kelas pembelajaran yang Menyenangkan

Suasana belajar penting artinya bagi kegiatan belajar. Suasana yang menyenangkan dapat menumbuhkan kegairahan belajar, sedangkan suasana yang kacau, ramai, tak senang, dan banyak gangguan sudah tentu tidak menunjang kegiatan belajar yang efektif, suasana lingkungan belajar yang baik dan menyenangkan, menantang dan menggairahkan. Hal ini berarti bahwa suasana belajar turut menentukan motivasi, kegiatan, dan keberhasilan belajar siswa

Pembelajaran yang dikelola sedemikian rupa yang akhirnya mampu diperoleh suasana pembelajaran yang menyenangkan akan tampak seperti hal-hal berikut ini :

- a) Adanya lingkungan yang rileks, tidak membuat tegang (stress), aman, menarik dan tidak membuat siswa ragu melakukan sesuatu meskipun keliru untuk mencapai keberhasilan yang tinggi
- b) Terjaminnya ketersediaan materi pelajaran dan metode yang relevan
- c) Terlibatnya semua indra dan aktivitas otak kiri dan kanan
- d) Adanya situasi belajar yang menantang bagi peserta didik untuk berpikir jauh kedepan dan mengeksplorasi materi yang sedang dipelajari
- e) Adanya situasi belajar yang emosional yang positif ketika para siswa belajar bersama, dan ketika ada humor, dorongan semangat, waktu istirahat dan dukungan yang antusias

D. PENUTUP

1. Kesimpulan

- a. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dilakukan dengan keterlibatan penuh kesadaran antara siswa dan guru dengan proses yang menyenangkan.
- b. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diwujudkan dengan mengintegrasikan materi atau bahan ajar yang menarik dengan metode yang bervariasi satu diantaranya memanfaatkan media digital.
- c. Pemanfaatan lingkungan belajar yang nyaman dan ramah bagi siswa juga sangat berpengaruh terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

2. Saran

- a. Agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan menyenangkan, guru harus mengelola kelas dengan baik melalui penggunaan metode yang variatif dan pemanfaatan media digital.
- b. Sekolah sebaiknya menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan ramah bagi anak.

Daftar Pustaka

Arikunto, Suharsimi. (2007). *Karya Tulis Ilmiah Non penelitian*. Kumpulan Makalah.

Tidak diterbitkan.

Darmansyah.2010. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*, (Jakarta:

Bumi Aksara.

Rifanto,Reza.2010. *3 Menit Membuat Rajin Belajar* (Jakarta: PT Gramedia Putaka

Utama.

Turner,Anita Moultrie.2008.*Resep Pengajaran Hebat*.Jakarta:PT.Indeks.

Warso,Agus Wasisto Dwi Doso . 2017.Cara Membuat Tinjauan Ilmiah dan Laporan

Best Practice.Yogyakarta: Graha Cendekia.