

## ***Enjoyfull Learning Methods In Elementary School***

**Anisa Apriliani Nurbani Kosasih**

SDN Karamatjaya  
aprilianianisa1995@gmail.com

---

### **Article History**

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

---

### **Abstract**

*In each learning activity, the learning method used by teacher greatly influences the process of teaching and learning activities in the classroom. If the learning method used by the teacher is not in accordance with the subject matter and the characteristics of the students, then it is likely that students will feel bored and lazy to take part in learning. Therefore, teacher are required to always be creative and innovative in creating enjoyfull learning activities in class. One way that can be done is by selecting learning methods that can attract the attention and interest of student to be actively involved in class. The purpose of this article is to discuss 1) Description of enjoyfull learning methods, 2) Application of enjoyfull learning. It is hoped that the result of this study can be used by educators as a reference for correcting and improving teaching methods in elementary schools, so that they can carry out fun and meaningful learning, and optimize students' learning abilities without ignoring individual differences. So it is hoped that the school can become a comfortable place to learn, where students can explore themselves with things that are close to their world.*

**Keywords:** *Enjoyfull learning method, Elementary School*

### **Abstrak**

Dalam setiap kegiatan pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat berpengaruh terhadap proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Apabila metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang sesuai dengan materi pelajaran maupun karakteristik siswanya, maka besar kemungkinan jika siswa akan merasa bosan dan malas untuk mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut agar selalu kreatif dan inovatif dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan di kelas. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan pemilihan metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk terlibat secara aktif di kelas. Tujuan artikel ini adalah untuk membahas mengenai 1) Deskripsi Metode pembelajaran menyenangkan, 2) Penerapan Pembelajaran Menyenangkan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh para pendidikan sebagai acuan untuk mengoreksi dan memperbaiki cara mengajar di sekolah dasar, agar dapat melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, serta mengoptimalkan kemampuan belajar siswa tanpa mengabaikan perbedaan individu. Sehingga diharapkan sekolah dapat menjadi tempat yang nyaman untuk belajar, dimana siswa dapat mengeksplor diri mereka dengan hal-hal baru yang dekat dengan dunia mereka.

**Kata Kunci:** *Metode pembelajaran menyenangkan, Sekolah Dasar*

---

**Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series**

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar yang dianggap sangat penting bagi setiap individu, dan juga merupakan salah satu perwujudan dari tujuan pembangunan nasional Indonesia, yang tertuang dalam pembukaan Undang-Undang Dasar (UUD) 1945 alinea ke empat, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

Sekolah sebagai Lembaga Pendidikan didirikan sebagai wadah untuk berlangsungnya proses Pendidikan yang bertujuan untuk mengarahkan individu agar lebih berkembang ke arah yang lebih baik lagi melalui interaksi dengan lingkungan sekitar. Pada lingkungan sekolah, interaksi yang paling sering terjadi yaitu interaksi sosial yang terjadi antara guru dan murid terutama dalam proses belajar mengajar di kelas.

Menurut Djameluddin, Ahdar dan Wardana (2019:3) belajar dan mengajar adalah dua mata rantai yang tidak dapat dipisahkan. Sehingga Pendidikan yang baik adalah kemampuan guru dalam mengolah kelas, seorang guru harus dapat memahami kondisi pembelajar agar proses pendidikan bisa berjalan dengan maksimal. Kemampuan guru dalam memahami kondisi dan karakteristik siswa inilah yang sangat dibutuhkan, guru yang baik juga adalah yang dapat menggabungkan beberapa metode dan strategi dalam proses belajar mengajar, karena di satu sisi ada pembelajar yang mampu belajar dengan metode visual dan di sisi lain ada yang menyukai metode audio visual. Sebagaimana dikatakan oleh Wahyudi, Dodi dan Habibatul Azizah (2016:5) tugas pendidik adalah menciptakan kondisi belajar yang akan membuat siswanya belajar secara optimal supaya hasil belajar yang diperoleh akan sangat memuaskan. Pada tingkat sekolah dasar, metode pembelajaran yang pilih guru harus lebih inovatif dan bervariasi karena siswa di sekolah dasar cenderung mudah bosan jika hanya mendengarkan penjelasan guru di depan kelas. Maka dari itu, metode pembelajaran yang dipilih guru haruslah menyenangkan dan mampu menarik perhatian serta minat siswa untuk belajar.

Pembelajaran yang menyenangkan adalah semacam proses belajar atau pengalaman yang bisa dilakukan agar pelajar merasa senang dalam scenario atau proses pembelajaran, menurut Shaikshik (dalam Fitri, 2017:12). Tetapi pada faktanya, masih banyak guru yang hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah) selama kegiatan mengajar di kelas. Sehingga kebanyakan siswa cenderung tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Rasa bosan dan jenuh selalu dirasakan siswa jika guru hanya menerangkan pelajaran di depan kelas tanpa adanya kegiatan yang mengajak siswa untuk berperan aktif selama kegiatan pembelajaran. Apabila kegiatan pembelajaran seperti ini terus dilakukan tanpa adanya perubahan yang dilakukan oleh guru, banyak dampak yang akan dirasakan oleh siswa diantaranya motivasi belajar hingga hasil belajar siswa akan menurun karena tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Sehingga untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan merubah cara mengajarnya dengan memilih metode pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menarik minat siswa belajar dan ikut aktif selama kegiatan pembelajaran di kelas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dibahas 2 pokok bahasan, yaitu 1) Deskripsi Metode pembelajaran menyenangkan 2) Penerapan Pembelajaran Menyenangkan.

### 1. Deskripsi Metode pembelajaran menyenangkan

#### a. Pengertian Metode Pembelajaran Menyenangkan.

Metode merupakan suatu alat dalam pelaksanaan pendidikan, yakni yang digunakan dalam penyampaian materi, menurut Maesaroh, Siti (2013:155). Sedangkan pembelajaran menyenangkan (*enjoyful learning*)

menurut Anggoro (2017:6) adalah kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa melalui kegiatan role play, eksperimen, dan diskusi kelompok yang dilakukan di dalam dan di luar kelas. Pembelajaran menyenangkan (*Enjoyfull learning*) juga merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan rasa senang, bahagia, dan nyaman dalam proses pembelajaran.

Menurut Widiningsih (2021:3) Pembelajaran yang menyenangkan dapat memberikan tantangan kepada peserta didik untuk berpikir kritis, mau mempelajari sesuatu yang baru sampai menggalinya lebih dalam, dengan percaya diri serta mandiri sehingga mampu mengembangkan potensi diri secara optimal. Dengan demikian, diharapkan kelak peserta didik menjadi manusia yang berkarakter, percaya diri, dan menjadi dirinya sendiri.

**b. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Menyenangkan**

Menurut Hamzah, Uno (dalam Siti N R, 2017:32) tujuan dan manfaat model pembelajaran yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar yakni, guru bisa memunculkan potensi-potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Oleh karena itu, guru dapat mengembalikan fungsi mengajar ke fitrah awalnya, yakni membangkitkan potensi anak didik melalui transfer pengetahuan yang tidak bersifat indoktriner ataupun pendiktean dengan guru sebagai instrumen dan fasilitatornya. 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.

Di sisi lain, pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat siswa:

- 1) Berani mencoba/berbuat;
- 2) Berani bertanya;
- 3) Berani mengemukakan pendapat/gagasan;
- 4) Berani mempertanyakan gagasan orang lain.

**c. Ciri-Ciri Pembelajaran Menyenangkan**

Muhammad Jauhar (dalam Silvina Junita 2021:23) menyatakan bahwa ciri-ciri pembelajaran menyenangkan (*enjoyfull learning*) adalah:

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

**d. Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan**

Salah satu contoh metode pembelajaran menyenangkan bisa dilakukan dengan permainan (game), sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Guru dapat memilih permainan yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan sehingga siswa tidak bosan, dan secara berkala dievaluasi, sehingga diketahui minat masing-masing siswa dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan. Selain itu, pembelajaran yang diselengi dengan humor juga dapat dipilih oleh guru, sebagaimana

pendapat Widodo (dalam Widodo, wahyu (2016:31)) pembelajaran menyenangkan dapat diwujudkan dengan penggunaan pendekatan saintifik, pembelajaran melalui selingan humor, dan metode belajar kelompok. Sedangkan humor menurut Darmansyah dalam (Mulyati, Mumun 2019:285) adalah sesuatu yang bersifat dapat menimbulkan atau menyebabkan pendengarannya merasa tergelitik perasaan lucu, sehingga terdorong untuk tertawa.

Menurut Sanjaya (dalam Syahrir dan Kusnadin (2013:146)) untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan (*enjoyful learning*). Ada beberapa hal yang harus dilakukan, yaitu:

- a. Menata ruang yang apik dan menarik, yaitu yang memenuhi unsur kesehatan, misalnya dengan pengaturan cahaya, ventilasi, dan sebagainya; serta memenuhi unsur keindahan, misalnya cat tembok yang segar dan bersih, bebas dari debu, lukisan-lukisan dan karya-karya siswa yang tertata, pas bunga, dan lain sebagainya.
- b. Melalui pengelolaan pembelajaran yang hidup dan bervariasi, yakni dengan menggunakan pola dan model pembelajaran, media, dan sumber belajar yang relevan serta gerakan- gerakan guru yang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa.

Sedangkan menurut Layyinah, Leni (2017:6) pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan dengan cara:

- a. Menyapa peserta didik dengan ramah dan semangat
- b. Menciptakan lingkungan kelas yang menarik
- c. Memotivasi peserta didik
- d. Menggunakan metode yang variatif

## 2. Penerapan Pembelajaran Yang Menyenangkan.

Menurut Hartono, dkk (dalam Junita S 2021:39) langkah-langkah penerapan pembelajaran menyenangkan (*enjoyfull learning*), yaitu:

- a. Kegiatan Pendahuluan
  - 1) Guru menggunakan alat bantu dan sumber belajar yang beragam. Sesuai materi pelajaran
    - a) guru menggunakan alat yang tersedia / dibuat sendiri
    - b) Gambar
    - c) Studi kasus
    - d) Nara sumber.
  - 2) guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan
- b. Kegiatan Inti
  - 1) Melakukan percobaan,
  - 2) pengamatan atau wawancara,
  - 3) mengumpulkan data/ jawaban
  - 4) mengolahnya sendiri, menarik kesimpulan, memecahkan masalah, mencari rumus sendiri, menulis laporan/ hasil karya lain dengan kata-kata sendiri:
    - a) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan gagasannya sendiri secara lisan atau tulisan, Melalui: Diskusi, Lebih banyak pernyataan terbuka, Hasil karya yang merupakan pemikiran anak sendiri.
    - b) Guru menyesuaikan bahan dan kegiatan belajar dengan kemampuan siswa.
      - Siswa dikelompokkan sesuai dengan kemampuan (untuk kegiatan tertentu)

- Bahan pelajaran disesuaikan dengan kelompok tersebut
  - Tugas perbaikan atau pengayaan diberikan.
- c) Guru mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman siswa sehari-hari.
- Siswa menceritakan atau memanfaatkan pengalamannya sendiri.
  - siswa menerapkan hal yang dipelajari dalam kegiatan sehari-hari.
- c. Penutup
- 1) Menilai pembelajaran dan kemampuan belajar siswa secara terus-menerus dengan cara
    - a) Guru memantau kerja siswa

### SIMPULAN

Pembelajaran menyenangkan merupakan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa melalui kegiatan role play, eksperimen, dan diskusi kelompok yang dilakukan di dalam dan di luar kelas yang melibatkan rasa senang, bahagia, dan nyaman dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menyenangkan juga dapat memberikan tantangan kepada peserta didik untuk berpikir kritis, mau mempelajari sesuatu yang baru sampai menggalinya lebih dalam, dengan percaya diri serta mandiri sehingga mampu mengembangkan potensi diri secara optimal

### DAFTAR PUSTAKA

- Djamaluddin, Ahdar dan Wardana. 2019. Belajar dan Pembelajaran. Parepare: CV. Kaaffah Learning Center.
- Fitri. 2017. "Efektifitas Metode Enjoy Full Learning Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas X Man 1 Makassar". Jurnal Ilmiah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Alauddin Makassar. Diakses Melalui: [Http://Repository.Uin-Alauddin.Ac.Id/12014/1/Fitri-Efektifitas%20metode%20enjoy%20full%20learning%20.Pdf](http://Repository.Uin-Alauddin.Ac.Id/12014/1/Fitri-Efektifitas%20metode%20enjoy%20full%20learning%20.Pdf). Hari Sabtu, Tanggal 19 November 2022 Jam 13.00 Wib
- Junita, Silfia. 2021. "Pengaruh Pembelajaran Menyenangkan (Joyfull Learning) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 12 Pekanbaru". Jurnal Ilmiah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Diakses Melalui : [Http://Repository.Uin-Suska.Ac.Id/53122/](http://Repository.Uin-Suska.Ac.Id/53122/). Hari Sabtu, Tanggal 19 November 2022 Jam 13.00 Wib
- Layyinah, Leni. 2017. "Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Based On Scientific Approach Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Pada Pembelajaran Pai". Jurnal Penelitian Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia. Diakses Melalui : [Https://Ejournal.Upi.Edu/Index.Php/Tarbawy/Article/View/6987/0](https://Ejournal.Upi.Edu/Index.Php/Tarbawy/Article/View/6987/0). Hari Sabtu, Tanggal 19 November 2022 Jam 13.00 Wib
- Maesaroh, Siti. 2013. "Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam". Jurnal Penelitian Alumnus Universitas Nahdlatul Ulama Surakarta Guru Pai Sd Negeri 4 Dan 7 Sokanegara. Diakses Melalui : [Http://Ejournal.lainpurwokerto.Ac.Id/Index.Php/Jurnalkependidikan/Article/View/536](http://Ejournal.lainpurwokerto.Ac.Id/Index.Php/Jurnalkependidikan/Article/View/536). Hari Selasa, Tanggal 22 November 2022 Jam 19.00wib
- Mulyati, Mumun. 2019. "Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Dalam Menumbuhkan Peminatan Anak Usia Dini Terhadap Pelajaran". Jurnal Penelitian Stai Al-Hikmah Jakarta. Diakses Melalui :

- <https://jurnal.kopertais1.or.id/alim/article/download/150/133/>. Hari Sabtu, Tanggal 19 November 2022 Jam 13.00 Wib
- Rizqo, Siti Nurbaiti. 2016 “Penerapan Strategi Joyfull Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sdn 6 Jatimulyo Lampung Selatan”. Jurnal Ilmiah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri (Iain) Raden Intan Lampung. Diakses Melalui : [Http://Repository.Radenintan.Ac.Id/2748/1/Combinepdf.Pdf](http://repository.radenintan.ac.id/2748/1/combinepdf.pdf). Hari Minggu, Tanggal 20 November 2022 Jam 15.00 Wib
- S, Anggoro. Influence Of Joyfull Learning On Elementary School Students’ Attitudes Toward Science, Conf.Ser 812 012001. 2017.
- Syahrir Dan Kusnadi (2013) “ Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Yang Menyenangkan Dan Menantang”. Jurnal Media Pendidikan Matematika Guru Matematika Smpn Satap. Diakses Melalui : [Https://E-Journal.Undikma.Ac.Id/Index.Php/Jmpm/Article/View/1897](https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jmpm/article/view/1897). . Hari Selasa, Tanggal 22 November 2022 Jam 19.00 Wib
- Wahyudi, Dodi Dan Habibatul Azizah (2016). “Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Konsep Learning Revolution”. Jurnal Ilmiah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Jurai Siwo Metro. Diakses Melalui : [Http://E-Journal.Iainsalatiga.Ac.Id/Index.Php/Tarbiyah/Article/View/570#](http://e-journal.iainsalatiga.ac.id/index.php/tarbiyah/article/view/570#). Hari Selasa, Tanggal 22 November 2022 Jam 19.00 Wib
- Widiningsih Dan Jhon Abdi. 2021. “Pembelajaran Yang Menyenangkan Dan Bermakna Pada Kondisi Khusus”. Jurnal Direktorat Sekolah Menengah Atas Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, Dan Pendidikan Menengah. Diakses Melalui : [Https://Repository.Kemdikbud.Go.Id/25128/1/2203011830-2-Pdf\\_90937.Pdf](https://repository.kemdikbud.go.id/25128/1/2203011830-2-pdf_90937.pdf). . Hari Selasa, Tanggal 22 November 2022 Jam 19.00 Wib
- Widodo, Wahyu (2016) “Wujud Kenyamanan Belajar Siswa, Pembelajaran Menyenangkan, Dan Pembelajaran Bermakna Di Sekolah Dasar”. Jurnal Ilmiah Universitas Tribhuwana Tungadewi. Diakses Melalui : [Https://Ejournal.Laiibrahimy.Ac.Id/Index.Php/Arrisalah/Article/Download/1054/718](https://ejournal.laiibrahimy.ac.id/index.php/arrisalah/article/download/1054/718). Hari Sabtu, Tanggal 19 November 2022 Jam 13.00 Wib