

JOYFULL LEARNINNG, PACU KREATIVITAS

Titik Nur AiniS.Sos

**SMA Negeri 1 Klaten
JI Merbabu 13 Gayamprit Klaten Selatan Klaten.
E-mail: titiknuraini73@gmail.com**

Abstrak

Sosiologi merupakan pelajaran yang tidak menyenangkan. Hafalan dan monoton sehingga menjemukan. Itulah lontaran dari peserta didik. Kondisi ini membuat pelajaran Sosiologi tidak masuk dalam hati di peserta didik. Keberadaan tersebut membuat nilai Sosiologi menjadi maksimal. Berdasarkan kenyataan inilah memunculkan keinginan untuk mengubah cara pembelajaran yang menyenangkan dalam penyampaian materi yang dikatakan 'menjemukan'. Salah satu cara adalah mengenalkan pemahaman gejala sosial dengan sebuah permainan. Permainan yang menyenangkan, joyfull learning, sangat diharapkan dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Joyfull learning menggabungkan Team Group Tournament, Study Kasus dan Role Play. Joyfull Learning membuahkan hasil l yang maksimal. Peserta didik lebih antusias. Antusias peserta didik berdampak pada dengan perolehan nilai pada ulangan harian pada pertemuan berikutnya. Selain itu juga, peserta didik lebih memahami jika perilakunya itu merupakan gejala sosial yang menimbulkan permasalahan sosialkah? Jika iya, maka dia harus merubahnya. Hasil yang didapat dari penelitian ini peserta didik lebih memahami pengetahuan tentang gejala sosial dalam masyarakat. Hal ini dilihat dari hasil ulangan harian.

Kata Kunci: Joyful, Role Play

JOYFULL LEARNING, INCREASE CREATIVITY

Abstract

Sociology is not a fun lesson. Memorization and monotony are so boring. This condition makes the study of Sociology can't be put in the hearts of students. This existence makes the value of Sociology to the maximum. Based on this reality, it raises the desire to change the way of learning that is fun in the delivery of material that is said to be 'boring'. a way to introduce understanding of social phenomena is with a game. A fun game, joyful learning, is expected to increase the creativity of students. Joyfull learning combines Team Group Tournament, Case Study and Role Play. Joyfull Learning produces maximum results. Students are more enthusiastic. Enthusiastic students have an impact on the result of scores on daily tests at the next meeting. Besides that, do students understand better if the behavior is a social phenomena that causes social problems? If yes, then they must make a change. The results obtained from this study, students can understand better about the knowledge of social phenomena in society. This can be seen from the results of daily tests.

Keyword: Joyful, Role Play

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL : Kebijakan dan Pengembangan
Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0.
Shapir Hotel, 21 September 2019
Penelitian dan Evaluasi Pendidikan**

PENDAHULUAN

Sosiologi merupakan pelajaran yang monoton dan menjemukan. Hal tersebut membuat keberadaan Sosiologi tidak nyaman di hati peserta didik, meskipun itu kelas IPS. Bagaimana tidak, banyak dari materi ini adalah pengetahuan yang abstrak dan sulit untuk dibayangkan anak. Pendidik menjadi malas untuk mengajarkan materi tersebut hal ini menjadikannya menggunakan metode ceramah dengan membatasi peserta didik agar tidak bertanya agar pendidik dianggap tahu segala-galanya dan terkesan berwibawa.. Penjelasan dari beberapa buku juga terkesan abstrak dan *ndlambrang*. Meskipun demikian pendidik harus bisa merelevankan dengan kondisi saat ini. Disamping juga menuntut pendidik bisa mengerti cara pembelajaran yang baik dan membuat peserta didik nyaman terhadap pembelajaran.

Edward Lee Thorndike (1874 – 1949) mengemukakan beberapa hukum belajar yang dikenal dengan sebutan Law of effect. Belajar akan lebih berhasil bila respon siswa terhadap suatu stimulus segera diikuti dengan rasa senang atau kepuasan. Rasa senang atau kepuasan ini bisa timbul sebagai akibat anak mendapatkan pujian atau ganjaran lainnya. Stimulus ini termasuk reinforcement. Setelah anak berhasil melaksanakan tugasnya dengan tepat dan cepat, pada diri anak muncul kepuasan diri sebagai akibat sukses yang diraihinya. Anak memperoleh suatu kesuksesan yang pada gilirannya akan mengantarkan dirinya ke jenjang kesuksesan berikutnya. Teori belajar stimulus-respon yang dikemukakan oleh Thorndike ini disebut juga teori belajar koneksionisme. Pada hakikatnya belajar merupakan proses pembentukan hubungan antara stimulus dan respon. Terdapat beberapa dalil atau hukum yang terkait dengan teori koneksionisme yaitu hukum kesiapan peserta didik. Kesiapan peserta didik untuk menerima stimulus yang diberikan guru akan memberikan dampak yang kuat untuk memunculkan emosi positif peserta didik. Emosi positif inilah yang akan memunculkan minat dan rasa senang pada saat belajar mengajar. Rasa senang terhadap kondisi yang akan membuat tingkat pemahaman materi semakin meningkat pula.

Pernyataantersebutmendasari penulisuntukmembuatkondisikelas yang nyaman. Kenyamanan kelas sangat tergantung hubungan antara peserta didik dengan guru. Guru bagaikan ibu, sahabat dan teman. Guru dijadikan ibu yang bisa memberi contoh dalam berperilaku, selain itu juga sebagai sahabat yang bisa dijadikan teman curahan hati. Kondisi ini yang menginspirasi peneliti untuk membuat pendekatan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan. Pendekatan pembelajaran tersebut adalah *Joyfull Learning*. *Joyfull learning* terlihat dalam metode Team Game Tournament, Study Kasus, Role Play.

Tournament yang terwujud dari permainan oleh kata yang dilihat dari study kasus dan main peran yang dimunculkan dalam bersandiwara. Permainan ini dilakukan secara berkelompok sehingga biasa disebut dengan *TeamGame Tournament* Selain kemampuan peserta didik mencermati sebuah kasus yang terjadi di masyarakat juga dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dalam bermain peran. Selain itu dapat mengetahui sikap sosial peserta didik dalam interaksi dengan temannya yang ditunjukkan pada kekompakan tim dalam memecahkan permasalahan.

Pengaruhnya globalisasi membawa dampak bagi kehidupan sosial masyarakat. Dampak tersebut sangat beragam, bisa berdampak positif namun banyak yang berdampak negative. Dampak

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL : Kebijakan dan Pengembangan
Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0.
Shapir Hotel, 21 September 2019
Penelitian dan Evaluasi Pendidikan**

negative memunculkan permasalahan sosial. Permasalahan sosial mempengaruhi kehidupan berinteraksi antar sesama yang memunculkan sebuah gejala sosial. Emile Durkheim membicarakan istilah gejala sosial sebagai suatu cara bertindak, baik yang diatur atau tidak cenderung untuk melakukan paksaan ekstern terhadap individu. Paksaan inilah yang kemudian kita kenal dengan nilai dan norma. Gejala sosial tidak bisa terlepas dari manusia sebagai makhluk yang berakal atau berbudaya. Dengan demikian, gejala sosial tidak terlepas dari faktor psikologis dan ideologis. Gejala Sosial terbagi menjadi dua yaitu gejala sosial material, gejala sosial yang bisa diamati dan dapat memunculkan kekuatan moral yang berasal dari luar dirinya dan bersifat memaksa. Kekuatan moral inilah yang disebut dengan gejala sosial non material. Gejala sosial non material merupakan kekuatan moral yang berasal dari individu dan berinteraksi dengan nilai norma masyarakat yang bersifat memaksa.

Peserta didik mengalami beberapa gejala sosial baik material maupun non material namun mereka kurang mengaplikasikan pemahaman sosiologi dalam menanggapi gejala tersebut.



Gambar 1

Alur pemahaman gejala sosial dalam masyarakat

Rumusan Masalah

Hubungan social antara pendidik dan peserta didik yang tidak harmonis akan membuat situasi pembelajaran yang rawan menimbulkan masalah. Adapun masalah yang dimunculkan adalah Bagaimana menciptakan hubungan sosial antara pendidik dan peserta didik dengan harmonis?, Bagaimana memunculkan minat peserta didik untuk memahami pelajaran Sosiologi? dan Bagaimana menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang menarik dan tidak membosankan.

Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini berusaha untuk memicu peserta didik yang tidak bisa konsen dalam pelajaran akan terpancing untuk menyenangi pelajaran. Penelitian ini bertujuan : Memperbaiki hubungan sosial antara pendidik dan peserta didik agar tercipta hubungan yang harmonis. Pendidik diposisikan peserta didik sebagai teman tidak sebagai momok lagi, Meningkatkan minat peserta didik terhadap mata pelajaran sosiologi terutama materi permasalahan sosial dalam masyarakat dan Menciptakan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik dan pendidiknamunsuasana yang menyenangkan.

METODE

Tahapan yang akan dilakukan untuk pengembangan pembelajaran ini yaitu dengan

- Fase 1: Mengorientasikan peserta didik pada masalah aktual dan autentik

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL : Kebijakan dan Pengembangan
Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0.
Shapir Hotel, 21 September 2019
Penelitian dan Evaluasi Pendidikan**

Fase ini meminta pendidik up to date terhadap berita-berita yang ada di masyarakat baik yang baru-rame dibicarakan atau viral dan maupun yang tidak viral. Dengan demikian, peserta didik bisa tertarik dengan pembelajaran Sosiologi

- Fase 2: Mengorganisasi peserta didik untuk belajar
Dalam pembahasan pemberitaan tersebut akan lebih menyenangkan jika dilakukan secara berkelompok. Sesama anggota kelompok saling memberikan pengalaman dan pendapat yang saling membantu satu sama lain.
- Fase 3 : Membantu peserta didik dalam mengembangkan dan menyajikan hasil pemecahan masalah/hasil karya. Setelah melakukan saling tukar pendapat, anggota tersebut mengembangkan dan menyajikannya dalam sebuah tulisan dan atau gambar yang bisa mengungkapkan pendapat yang sudah dikembangkan dalam satu kelompok tersebut.

Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat daya nalar dan daya analisa peserta didik bisa berjalan lancar. Kondisi ini akan membuat evaluasi hasil belajar (EHB) meningkat disamping menyenangkan hati peserta didik dan pendidik. Dengan demikian akan diperoleh

1. Hubungan antara peserta didik dan pendidik akan berjalan lancar. Hal ini bisa dilihat cara omong peserta didik dengan pendidik yang tidak formalitas, namun bisa bercerita tentang permasalahan-permasalahan yang ada di sekitar kita
2. Dengan terjalinnya komunikasi antar peserta didik dan pendidik akan membuat minat belajar peserta didik akan meningkat sebanding dengan komunikasi yang terjaga
3. Komunikasi yang terjalin erat akan membuat suasana hati senang dan nyaman. Dengan demikian suasana kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan dan nyaman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diawali dengan penelitian dari sebuah pembelajaran klasik, yaitu pembelajaran monoton. Pembelajaran yang monoton adalah pembelajaran ceramah, yang meminta peserta didik pasif. Peserta didik hanya mendengarkan apa yang dikatakan oleh pendidik. Menjemukan. Pembelajaran seperti ini lebih memberatkan pendidik, karena pendidik harus siap dengan pembelajaran dan akan selalu bercerita di depan kelas. Suasana ini tidak menyenangkan hal ini dikarena antar kedua belah pihak, baik dari pendidik maupun peserta didik merasa terpaksa melakukan kegiatan pembelajaran. Suasana ini tidak membuahkan hasil yang maksimal. Hal ini terlihat dari hasil ulangan banyak harian yang masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM)

Pengalaman ini membuat peneliti untuk melakukan sebuah cara pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk melakukan pembelajaran di dalam kelas.

SIKLUS I

Deskripsi perencanaan tindakan kelas

Tahap perencanaan tindakan kelas berdasarkan kondisi kelas yang tenang dan sunyi. Pendidik yang aktif untuk menerangkan di depan kelas. Peserta didik berperilaku menulis dan terkantuk-kantuk. Bagi peserta didik, waktu tiga jam itu bagaikan tiga hari. Mereka tidak mengharapkan kehadiran pendidik. Kondisi dan suasana kelas seperti itu yang membuat pendidik untuk mudah marah. Pendidik merasa telah melakukan kegiatan yang maksimal namun tidak digubris oleh peserta didik

Deskripsi pelaksanaan tindakan kelas

Pendidik mulai mengubah metode ceramah dengan mengajak peserta didik untuk aktif. Kondisi kelas dibuat selayaknya diskusi interaktif. Suasana kelas yang dulunya sepi dan sunyi sekarang mulai bersemangat dan sedikit ramai.

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL : Kebijakan dan Pengembangan
Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0.
Shapir Hotel, 21 September 2019
Penelitian dan Evaluasi Pendidikan**

Deskripsi refleksi tindakan kelas

Hasil penelitian tindakan kelas pada kelas X IPS 2 dapat membuat suasana kelas menjadi sedikit *ramai* dan aktif. Hanya saja suasana kelas tersebut masih dipegang oleh segelintir peserta didik. Keaktifan peserta didik kurang merata. Disamping juga, hasil evaluasi ulangan harian kurang dan masih dibawah yang diharapkan peneliti



Gambar 2

Suasana Pembelajaran *Joyfull Learning*

SIKLUS II

Deskripsi perencanaan tindakan kelas

Tahap perencanaan tindakan kelas sangat dipengaruhi oleh keinginan siswa. Guru hanya sebagai fasilitator dan moderator. Siswa yang bisa membuat kelas itu menyenangkan atau tidak. Siswa kelas X IPS 2 cukup antusias untuk bisa membuat kelas menyenangkan pada materi gejala sosial dalam memahami permasalahan dalam masyarakat. Siswa langsung membagi dirinya menjadi 4 kelompok. Kelompok terdiri dari moderator dan penyaji. Dalam hal ini siswa diajarkan untuk mengerti kondisi diskusi dan siswa diajarkan sikap jujur dan menghargai pendapat. Disamping itu siswa juga diajarkan untuk mengkoordinasi teman-temannya.

Deskripsi pelaksanaan tindakan kelas

Masing-masing kelompok menganalisa dari gambar ataupun kasus yang diberikan guru. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar seperti ini membantu peserta didik yang tidak aktif menjadi aktif. Peserta didik dapat dengan santai dan senang dalam mengemukakan pendapatnya tanpa ada perasaan takut salah.

Deskripsi refleksi tindakan kelas

Hasil penelitian tindakan kelas pada kelas X yang melihat ilmu sosiologi sebagai ilmu yang tidak berguna dengan menggunakan studi kasus tidak memicu siswa untuk berpikir kritis semua. Hal ini suasana kelas tidak didominasi oleh segelintir peserta didik. Dan hubungan sosial antar peserta didik dan pendidik semakin kuat. Hasil tersebut memicu untuk menggunakan metode pendekatan dan mengoptimalkan daya kritis siswa dengan melibatkan siswa pada semua pembelajaran.



Gambar 3

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL : Kebijakan dan Pengembangan
Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0.
Shapir Hotel, 21 September 2019
Penelitian dan Evaluasi Pendidikan**

Suasana Diskusi *Joyfull Learning*

SIKLUS III

Deskripsi perencanaan tindakan kelas

Tahap perencanaan tindakan kelas sangat dipengaruhi oleh keinginan siswa. Guru hanya sebagai fasilitator dan moderator. Peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok yang terdiri 6 peserta didik. Setiap kelompok diberi satu kesempatan yang sama untuk melakukan kocokan dadu. Kelompok akan diberi tugas sesuai dengan bagianya seperti role play, dan study kasus. Kedua cara ini untuk menganalisa permasalahan sosial yang ada di masyarakat. Masing-masing kelompok tersebut mempunyai keinginan untuk meraih finish pada papan ular naga terlebih dahulu.

Deskripsi pelaksanaan tindakan kelas

Suasana kelas menjadi ramai dan menyenangkan. Peserta didik seakan bermain sembari belajar. Bermain untuk menjadi pemenang dalam permainan tersebut. Dalam satu kelompok juga terjadi tutor teman sebaya, karena teman yang sudah mengetahui jawabannya akan memberitahu kepada teman yang mendapatkan giliran untuk menjawabnya.

Deskripsi refleksi tindakan kelas

Ular tangga adalah permainan yang sangat disukai oleh peserta didik. Permainan ini gampang dimainkan. Berdasarkan alasan tersebut, permainan ini dicobakan untuk metode pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan ular tangga membuat peserta didik lebih senang dalam memahami suatu gejala sosial dalam masyarakat. Rasa senang peserta didik akan berdampak pada proses kegiatan belajar mengajar (KBM) yang sangat aktif dan terkesan menyenangkan. Peserta didik lebih memahami gampang memahami arti sebuah gejala sosial dalam masyarakat. Disamping itu juga peserta didik bisa mengembangkan daya pikir tentang gejala sosial yang ada. Pemahaman gejala sosial dengan penyampaian menggunakan ular tangga lebih bisa mengena dan memberi pemahaman yang baik. Peserta didik dengan gampang dan santai bisa mengungkapkan suatu gejala sosial yang terjadi dalam suatu masyarakat .

Hal ini bisa terlihat antusias peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar ini. Peserta didik yang dulunya tidak mampu untuk mengungkapkan didepan umum, dia dapat melakukannya dengan santai dan dengan hati senang

“Lebih senang, bu. Bagaimana jika pembelajaran seperti ini bisa dilakukan oleh semua mata pelajaran. Dijamin kami bisa maksimal dalam belajar” kata Ailly Latiefah. Hal senada juga diungkapkan oleh Risang. *“Menyentuh sekali bu. Saya lebih dong dan senang dengan Sosiologi. Meskipun dulu saya tidak suka tapi sekarang mantap jiwa”*

“Senang sekali, saya bisa belajar omong didepan kelas. Saya bisa berpikir kritis. Dan yang paling penting semua pernyataan saya tidak ada yang salah. Yang ada hanya bagaimana saya bisa mempertahankan pernyataan saya tersebut. Sosiologi jadi mendarah daging, bu” kilah Farrel dengan senyum.

Peserta didik dengan sadar dan semangat mau melakukan kesadaran untuk melakukan belajar kelompok untuk memecahkan permasalahan yang diajukan pendidik. Peserta didik dapat mengembangkan permasalahan yang dikemukakan pendidik dengan pemahaman sendiri. Pemecahan permasalahan yang dikemukakan lebih mendasar dan apa adanya.

Disamping peserta didik lebih senang dan atraktif. Peserta didik juga mau dan mampu untuk belajar sendiri di rumah. Selain itu dalam pelaksanaan evaluasi harian, peserta didik mendapatkan

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL : Kebijakan dan Pengembangan
Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0.
Shapir Hotel, 21 September 2019
Penelitian dan Evaluasi Pendidikan**

nilai yang maksimal. Pelaksanaan penilaian ini dilakukan tiga tahap. Tahap pertama tanpa memakai metode ini. Hasilnyapun tidak maksimal atau bahkan terlalu rendah. Kemudian dilakukan pemanfaatan metode problem base learning tanpa full permainan ular tangga namun hasilnyapun belum maksimal. Baru tahap ketiga dengan pembelajaran full permainan hasilnya sangat memuaskan.

Hasil tersebut bisa membuktikan bahwa metode kegiatan belajar mengajar dengan *Joyfull Learning* bisa meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Meskipun masih ada 7 siswa (22,6%) masih ada nilai dari naik kemudian turun. Namun ada 77,4% yang mengalami peningkatan minat belajarnya dengan pembelajaran *Joyfull Learning*. Memang dalam pelaksanaan KBM butuh sebuah persiapan namun persiapan ini telah membuahkan hasil meningkatkan prestasi belajar dan minat peserta didik terhadap mata pelajaran Sosiologi. Semula pelajaran Sosiologi dianggap sebagai mata pelajaran yang monoton dan tidak up to date. Dengan demikian, pendidik perlu untuk mengikuti jaman dan mengikuti kebiasaan yang dilakukan peserta didik.

SIMPULAN

1. Hubungan sosial dengan pendidik dan peserta didik semakin akrab untuk memecahkan permasalahan-permasalahan sosial dalam masyarakat. Rasa senang peserta didik akan berdampak pada proses kegiatan belajar mengajar (KBM) yang sangat aktif dan terkesan menyenangkan. Peserta didik lebih memahami gampang memahami arti sebuah gejala sosial dalam masyarakat.
2. Pemahaman gejala sosial dengan penyampaian menggunakan ular tangga lebih bisa mengena dan memberi pemahaman yang baik. Peserta didik dengan gampang dan santai bisa mengungkapkan suatu gejala sosial yang terjadi dalam suatu masyarakat.
3. Peserta didik dengan sadar dan semangat mau melakukan kesadaran untuk melakukan belajar kelompok untuk memecahkan permasalahan yang diajukan pendidik. Peserta didik dapat mengembangkan permasalahan yang dikemukakan pendidik dengan pemahaman sendiri. Pemecahan permasalahan yang dikemukakan lebih mendasar dan apa adanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Barth J.L (1990) *Methods of Intruction in Social Studies Education*. New York: University Press of America
- Jarolimek, J (1986) *Social Studies in Elementary Education*. New York: Macmillan Publishing Company
- Lexy Moleong *Metodologi Penelitian Kualitatif* Bandung, Remaja Rosdakarya 2004
- Mac Milan and Schumacher 2001 *Research in Education* New York Longan
- Moh Uzer Usman (2002) *Menjadi guru profesional Bandung*: Remaja Rosdakarya
- Prof Utama MPd *Metode Penelitian Pendidikan* Fairuz Media 2010

Profil Singkat

Nama Lengkap : Titik Nur Aini S.Sos
Tempat tanggal lahir : Klaten 1 Februari 1973
Pendidikan : Antropologi, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada (1991-1995)
Riwayat Pekerjaan :

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL : Kebijakan dan Pengembangan
Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0.
Shapir Hotel, 21 September 2019
Penelitian dan Evaluasi Pendidikan**

1. 1995-1999 : Peneliti dan pengembangan LP3ES Jakarta wilayah Jawa Tengah
2. 2003-sekarang : Staf Pengajar SMA N 1 Klaten
3. 2014-2017 : Staf Pengajar SMA N 1 Prambanan