

STRATEGI PEMBELAJARAN MENYENANGKAN DENGAN KONSEP *LEARNING REVOLUTION*

Dedi Wahyudi

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Jurai Siwo Metro
podoluhur91@gmail.com

Habibatul Azizah

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Jurai Siwo Metro
habibatulazizah10@gmail.com
doi: 10.18326/attarbiyah.v26.1-28

Abstrak

Dalam setiap proses pendidikan, tentu tidak luput dari berbagai kegiatan belajar dan mengajar yang terjadi di dalamnya. Salah satu hal yang menandakan bahwa seorang individu telah melakukan kegiatan pembelajaran adalah terjadinya perubahan baik dari segi tingkah laku maupun pengetahuan pada diri peserta didik baik pada aspek kognitif, afektif maupun psikomotornya. Namun, hal tersebut hanya dapat terjadi apabila proses pembelajaran lancar sesuai dengan keinginan pendidik maupun peserta didik. Kegiatan pembelajaran akan berjalan lancar dan sesuai harapan apabila kegiatan pembelajaran berada dalam keadaan yang menyenangkan serta tidak membuat para siswa tertekan dengan kegiatan belajar tersebut. Selama ini, kegiatan pembelajaran cenderung bersifat monoton dan membosankan. Sehingga mereka tidak mempunyai motivasi dan semangat belajar yang tinggi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut,

ATTARBIYAH

seorang pendidik harus kreatif dengan menerapkan konsep *Learning revolution*, yang diharapkan mampu membuat suasana belajar menjadi lebih berkesan dan menyenangkan sehingga kualitas pembelajaran akan meningkat. *Learning revolution* merupakan proses belajar menyenangkan yang tentu sesuai dengan kemauan peserta didik, dengan harapan dapat meningkatkan semangat belajar mereka dan proses pembelajaran akan berjalan lancar sesuai dengan keinginan peserta didik.

In any educational process, certainly not escape from a variety of teaching and learning that happens in it. One thing that signifies that an individual has learning activity is the change in terms of both behavior and knowledge on self-learners well on cognitive, affective and psycomotor. However, it can only happen if the learning process smoothly in accordance with the desire of educators and learners. Learning activities will run smoothly and according to expectation when the learning activities in a state of pleasant and not make the depressed student with the learning activities. During this time, the learning activities and to be monotonous and boring. So they do not have the motivation and the spirit of learning. To overcome these problems, an educator must be creative by applying the concept of the learning revolution, which is expected to make learning more memorable and enjoyable so that the quality of learning will increase. Learning revolution is a fun learning process that would correspon to the willingness of students, with the hpe of improving their enthusiasm for learning and the learning process will run smoothly in accordance with the wishes of learners.

Kata kunci: strategi pembelajaran, pembelajaran menyenangkan, *learning revolution*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang sangat urgen yang harus dipenuhi oleh seluruh umat manusia. Dengan adanya pendidikan akan menjadikan umat manusia sebagai individu yang memiliki sopan santun, akhlak dan moral yang baik dan berketuhanan Yang Maha Esa. Hal tersebut menjadi sebuah orientasi yang utama bagi setiap bangsa dalam mengentaskan masyarakatnya dari keterbelakangan dalam setiap aspek kehidupan. Sehingga menumbuhkan berbagai inovasi dalam berbagai bidang pendidikan juga merupakan hal yang sangat dibutuhkan. Salah satu bentuk pembaharuan di bidang pendidikan ialah *Learning revolution*.

Learning revolution adalah sebuah konsep pembelajaran yang diperkenalkan oleh 2 orang ilmuwan bernama Gordon Dryden dan Jeannette Vos. Konsep belajar tersebut berupa sebuah bentuk pembelajaran menyenangkan, mengasyikkan, cepat, dan tepat. Karena Dryden dan Vos beranggapan bahwa belajar dengan situasi yang menyenangkan akan membuat siswa dapat dengan mudah untuk memahami materi yang tengah disampaikan. Selain itu, semangat dan motivasi belajar mereka pun akan meningkat. *learning revolution* memberikan setiap peserta didik kebebasan untuk menuangkan pemikiran dan mengeksplorasi ide-ide maupun kemampuan mereka. Peserta didik diberikan ruang untuk mengalami proses belajar sesuai dengan gaya belajar dan kemampuan mereka masing-masing.

Belajar Menyenangkan: Konsep *Learning Revolution*

Learning revolution adalah perubahan secara cepat dan mendalam pada cara belajar yang perlu dilakukan agar kemungkinan-kemungkinan baru yang lebih ideal yang diberikan oleh teknologi informasi dapat berguna bagi proses pembelajaran yang lebih maju (Dryden & Vos, 2005). Dalam hal ini, *Learning revolution* berusaha memanfaatkan kemajuan IPTEK yang berkembang kian pesat dewasa ini guna meningkatkan kualitas pendidikan serta memunculkan inovasi pembelajaran yang lebih tepat bagi tercapainya tujuan pendidikan. Kemajuan IPTEK adalah salah satu dari sekian banyak faktor yang ikut mempengaruhi perubahan pesat yang terjadi di dunia pendidikan (Zaman, 1999:2). Dalam dunia pendidikan, teknologi dirasa cukup mumpuni untuk membantu memperlancar tercapainya tujuan pembelajaran.

Learning revolution adalah belajar secara mengasyikan dan menyenangkan tanpa terikat oleh sistem atau peraturan yang meniadakan kebebasan berpikir bagi peserta didik. Dalam *learning revolution*, guru atau pendidik bertugas sebagai fasilitator sekaligus teman berdiskusi bagi para peserta didiknya (Dryden & Vos, 2005). Dengan demikian, peserta didik diarahkan untuk lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran dan bukan hanya menjadi pendengar seperti yang biasa terjadi pada metode belajar konvensional. Kemudian seorang pendidik juga dituntut memungkinkan lingkungan di luar kelas dijadikan sebagai tempat belajar dengan menggunakan berbagai macam media, baik yang bersifat teknologi maupun berasal dari alam. Dengan menerapkan strategi belajar yang

demikian diharapkan dapat memperkuat memori otak dan daya ingat terhadap materi pelajaran karena mereka dituntut untuk aktif dan bersentuhan langsung dengan objek pembelajaran serta mempraktekkan dan mengalami sendiri pengalaman belajar yang akan memperkuat daya ingat mereka.

Setiap peserta didik memiliki kompetensi dasar yang dibawanya dari sejak lahir. Kemampuan dasar tersebut terdiri atas kemampuan berpikir, berbuat, dan bersikap (Maaruf, 2009:22). Dengan demikian untuk dapat mengembangkan kompetensi dasar yang sebelumnya telah dimiliki oleh peserta didik diperlukan adanya pengalaman yang diberikan kepada mereka pada lingkungan belajarnya baik di rumah, di sekolah, maupun di lingkungan masyarakat. Prinsip pembelajaran *students centered* atau pembelajaran yang tertuju pada peserta didik menjadi landasan utama untuk menerapkan *learning revolution* dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik akan ikut serta dalam setiap kegiatan, dengan demikian hal tersebut dapat mengembangkan pemahaman mereka dengan menekankan pembelajaran melalui berbuat (*learning to do*) (Maaruf, 2009:25). Tugas seorang pendidik adalah menciptakan kondisi belajar yang akan membuat siswanya belajar secara optimal supaya hasil belajar yang diperoleh akan sangat memuaskan. Penerapan konsep belajar *learning revolution* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik saat berada di dalam kelas. Misalnya aktif dalam mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, maupun menanggapi berbagai persoalan yang menyangkut materi yang tengah disampaikan. Keterampilan dalam

ATTARBIYAH

berpikir dan memahami materi pelajaran bagi peserta didik dapat dikembangkan secara sengaja dan terencana (Ekoningtyas, 2013:334). Salah satu upaya yang dapat dilakukan ialah dengan memberdayakan kemampuan berpikir seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mampu memacu otak untuk bekerja secara optimal.

Namun, hambatan yang masih terdapat dalam penerapan konsep *learning revolution* ialah desain pembelajaran yang diimplementasikan sekolah-sekolah saat ini pada umumnya masih bersifat konvensional (Yuswanti, 2011:186). Hal demikian tentu belum mampu menjadikan semua siswa di kelas dapat menguasai tujuan-tujuan umum pembelajaran terutama bagi siswa yang berkemampuan rendah. Sedangkan sesuatu yang kebanyakan terjadi pada peserta didik saat ini, dimana mereka beranggapan bahwa kegiatan yang mengasyikkan justru berada diluar jam pelajaran. Hal ini disebabkan karena mereka merasa terbebani didalam kelas, apalagi jika harus menghadapi mata pelajaran tertentu yang membosankan. Oleh sebab itu, kita membutuhkan konsep pembelajaran yang akan menjadikan peserta didik bersemangat dan termotivasi untuk belajar. Pada dasarnya pembelajaran di sekolah bukan hanya bertujuan mencari nilai atau hanya sekedar mengisi kemampuan otak akan tetapi merupakan sarana belajar untuk kehidupan bermasyarakat yang akan dialami peserta didik ketika telah beranjak dewasa. Inti dari proses belajar mengajar dikelas adalah bagaimana cara membuat kegiatan belajar tersebut menjadi lebih menggairahkan sehingga para peserta didik menjadi antusias dan ceria dalam mengikuti pelajaran, bukan malah menjadikan peserta

didik merasa terbebani. Oleh sebab itu sudah saatnya sistem pembelajaran yang selama ini dijalankan harus diperbaharui dan diperbaiki sesuai dengan situasi dan kondisi. Dengan begitu, mereka dapat mendapatkan pengetahuan dengan baik, mengikuti pembelajaran dengan nyaman, dan menjadikan pengetahuan tersebut sebagai bagian dari kehidupan mereka.

Seiring dengan perubahan zaman, mengharuskan adanya pergeseran dari pembelajaran yang bersifat *teacher centre* menjadi metode yang lebih interaktif, dan melibatkan para peserta didik secara langsung (Marinta, Khutobah & Marjono, 2014:44). Cara belajar dengan mendengarkan membuat siswa mudah lupa, akan tetapi pembelajaran dengan cara mendengarkan dan melihat, akan menjadikan para siswa lebih mudah mengingat. Sementara itu, pembelajaran dengan cara mendengarkan, melihat dan mendiskusikan sesuatu, dapat menjadikan peserta didik lebih mudah memahami. Sedangkan pembelajaran dengan cara mendengarkan, melihat, diskusi dan melakukan sesuatu, membuat peserta didik mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa proses belajar mengajar yang paling tepat untuk dilakukan adalah dengan cara mengalami atau melakukan sendiri segala sesuatu agar otak dapat bekerja secara maksimal.

Learning revolution tentu berbeda dengan sistem pengajaran konvensional seperti yang sudah dijelaskan di atas, pembelajaran yang demikian tentu sangat membosankan karena peserta didik hanya duduk diam mendengarkan dan mencatat pemaparan materi yang diberikan oleh guru mereka sehingga terkadang mereka menjadi kurang berkonsentrasi

dan mulai memikirkan hal-hal lain di luar pelajaran. Akibatnya hanya sedikit pengetahuan yang mampu dipahami maupun tersimpan dalam ingatan mereka. Apabila hal demikian terus-menerus terjadi bukan tidak mungkin motivasi dan hasil maupun prestasi belajar mereka akan mengalami penurunan. Diharapkan pembelajaran tidak melulu menggunakan metode *teacher centre* yang hanya akan menghasilkan lulusan yang tidak memiliki keterampilan (Sumartono & Hartati, 2013:484).

Secara garis besar *Learning revolution* memberikan kesempatan yang besar bagi peserta didik untuk menggali dan mengembangkan potensi yang mereka miliki dengan tujuan semakin mengasah bakat yang telah mereka miliki sejak lahir tanpa adanya unsur pemaksaan. Hal ini dijadikan sebagai relevansi aplikasi pendidikan *student center learning*. Jadi tanpa disadari ada penanaman cara belajar aktif dan mandiri dalam proses belajar mengajarnya. Melalui *Learning revolution* secara menyeluruh ini diharapkan akan mampu mengubah konsep pembelajaran yang tidak sekedar berisi materi yang dapat mengasah kecerdasan otak tetapi juga memberikan bobot lebih kepada pengembangan sisi afektif peserta didik. Dengan menerapkan konsep *learning revolution* dalam proses belajar mengajar diharapkan akan membuat peserta didik memiliki karakter yang berkualitas, berdaya saing, dan berakhlak mulia.

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa yang akan datang ialah pendidikan yang mampu mengidentifikasi serta mengembangkan potensi yang telah dimiliki oleh setiap individu (Daud & Fausan, 2011:41). Konsep pendidikan yang demikian berpatokan pada

semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi serta hal tersebut terasa pada saatnya nanti seseorang akan terjun langsung dalam dunia kerja dan masyarakat karena diharapkan bahwa setiap orang akan mampu menerapkan apa yang telah ia peroleh dari apa yang ia pelajari ketika berada pada jenjang pendidikan formal.

Keberhasilan dalam mencapai tujuan belajar bergantung pada bagaimana kegiatan belajar yang telah dialami siswa (Maryani & Syamsudin, 2009:2). Guru bertugas menciptakan kondisi belajar yang optimal untuk memacu peserta didik mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Seorang guru memiliki kewajiban untuk menyediakan situasi belajar yang aman dan nyaman bagi para peserta didiknya (Artadana, Marhaeni & Suarni, 2015:2). Guru harus terampil dalam memilih dan memilah metode serta media seperti apa yang sesuai bagi kegiatan belajar yang akan ia jalankan. Selain itu, guru diharapkan menjadi fasilitator yang baik dan dituntut untuk mampu memberi *feedback* atau umpan balik seperti memberi hadiah kepada siswa yang berprestasi, *reward* berupa tepuk tangan yang dengan demikian peserta didik akan merasa dihargai serta penggunaan media pembelajaran dan permainan dalam yang bersifat menghibur untuk meningkatkan semangat belajar. Dengan demikian, motivasi belajar akan meningkat dan belajar tidak akan lagi dianggap sebagai sesuatu yang membosankan.

Prinsip Pokok *Learning Revolution*

Ada beberapa prinsip pokok dalam *Learning revolution* diantaranya, *pertama*, efektivitas belajar erat kaitannya dengan situasi belajar yang menyenangkan. Pada prinsip pokok pertama ini, kondisi belajar menyenangkan tentu akan berimbas pada meningkatnya daya tarik siswa terhadap materi yang tengah disampaikan, karena otak akan sulit menyimpan semua hal terutama pelajaran yang membosankan. Berbeda dengan materi yang diajarkan dengan cara yang menarik dan menyenangkan tentu dapat dengan mudah diterima otak. *Kedua*, belajar secara mandiri sebagai kunci utama dalam belajar. Karena dengan belajar mandiri, seseorang akan mampu mengeksplor kompetensi yang ada pada dirinya secara optimal.

Ketiga, memahami berbagai perbedaan gaya belajar setiap peserta didik dan mendayagunakan fungsi otak dengan maksimal. Pada prinsip ketiga ini, menekankan pada efektivitas pembelajaran yang akan meningkat apabila disesuaikan dengan gaya belajar yang dimiliki masing-masing peserta didik karena akan memaksimalkan fungsi otak secara optimal. Merupakan sesuatu yang ideal apabila dalam setiap lembaga pendidikan dirancang kurikulum yang memungkinkan setiap siswa diuji untuk menemukan gaya belajar mereka masing-masing atau melatih para guru untuk dapat mengidentifikasi gaya belajar setiap peserta didik. Apabila hal demikian dapat dilakukan, maka hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Keempat, diperlukannya kurikulum yang dapat meningkatkan semangat belajar secara menyenangkan. Dalam hal ini, kurikulum merupakan patokan dalam setiap jalannya proses pembelajaran. Apabila kurikulum dirancang dengan sangat baik serta memomorsatukan proses belajar yang kondusif dan menyenangkan tentu saja tujuan pembelajaran akan mudah dicapai. *Kelima*, pentingnya pendidikan prasekolah dan orang tua sebagai guru yang pertama kali menanamkan pendidikan bagi anak. pendidikan informal merupakan pendidikan dimana peran orang tua sangat dibutuhkan, orang tualah yang akan menjadi pendidik atau seorang guru bagi anak-anaknya dalam memberikan dasar-dasar nilai moral dan nilai agama yang akan berguna bagi anaknya dalam kehidupan bermasyarakat (Dryden & Vos, 2005).

Faktor-Faktor Internal

Proses pembelajaran akan berjalan sesuai dengan harapan atau tidak, sangat dipengaruhi oleh bermacam-macam faktor. Dengan jalan mengkondisikan faktor-faktor tersebut, diharapkan proses belajar akan lebih menyenangkan dan hasil yang didapatkan pun akan lebih memuaskan. Tentu hal tersebut akan berimbas pada meningkatnya kualitas pendidikan. Secara umum, faktor-faktor yang berpengaruh terhadap proses belajar mengajar dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi:

Faktor Jasmani

Dalam faktor jasmani, kesehatan dan cacat tubuh dapat menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran. Kesehatan sangat mempengaruhi proses belajar, keadaan jasmani yang sehat akan berdampak positif bagi kelancaran proses pembelajaran, sebaliknya jika kondisi kesehatan melemah maka konsentrasi dan keinginan untuk belajar pun akan menurun. Sehingga seseorang yang ingin belajar harus selalu menjaga kesehatannya agar dapat melalui proses pembelajaran dengan baik dan memperoleh hasil yang sesuai dengan harapan. Berbagai langkah yang dapat ditempuh dalam menjaga kesehatan antara lain dengan memperhatikan pola makan, berolahraga, dan waktu tidur yang cukup. Hal-hal demikian dapat menghindarkan siswa dari keadaan lesu, dan mengantuk ketika kegiatan belajar sedang berlangsung. Kemudian faktor cacat tubuh, sesungguhnya faktor ini tidak begitu signifikan dalam mempengaruhi proses belajar, namun cacat tubuh tidak jarang dapat berpengaruh pada kelancaran proses belajar bagi individu yang mengalaminya.

Faktor Psikologis

Berikut beberapa faktor psikologis yang mempengaruhi belajar, antara lain:

Intelegensi

Intelegensi merupakan sesuatu yang berhubungan dengan kemampuan otak dalam memaksimalkan fungsinya. Kemampuan intelegensi yang tinggi dapat membantu proses belajar lebih baik. Begitu juga kemampuan

intelegensi yang rendah dapat menyebabkan siswa mwnjadi sulit dalam mempelajari bidang tertentu. Faktor intelegensi berpengaruh terhadap kualitas belajar, semakin tinggi tingkat intelegensi peserta didik, maka akan lebih besar kesempatan untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Namun perlu dipahami bahwa tidak ada dua individu yang memiliki inteligensi yang sama (Pranata, 2002:14).

Perhatian

Untuk menjamin adanya kegiatan belajar yang baik, maka diperlukan perhatian terhadap objek belajar. Apabila belajar tidak diperhatikan maka belajar akan menjadi sesuatu yang membosankan. Jika hal tersebut tidak mendapatkan perhatian maka kegiatan belajar akan mengalami hambatan.

Minat

Minat adalah kecenderungan dalam hal memperhatikan suatu kegiatan. Apabila perhatian sifatnya adalah sementara dan belum tentu disertai perasaan senang sedangkan minat sifatnya berlangsung lama dan selalu disertai perasaan senang.

Bakat

Bakat merupakan kemampuan dan kecakapan yang telah dibawa oleh setiap orang dari sejak mereka lahir, bakat akan semakin berkembang apabila di imbangi dengan proses belajar dan berlatih. Pada dasarnya manusia yang lahir ke dunia diberi anugrah berupa bakat yang sesuai dengan kemampuannya masing-masing, hanya bagaimana seseorang akan berusaha menggali, mengetahui dan mengembangkan bakat tersebut sehingga dapat bermanfaat bagi kehidupannya di masyarakat.

ATTARBIYAH

Motif

Motif ialah suatu kekuatan yang ada pada setiap orang yang mengakibatkan seseorang tersebut bertindak atau melakukan sesuatu. Motif berhubungan dengan tujuan yang ingin dicapai. Motif adalah daya pendorong perbuatan. Dalam setiap kegiatan belajar, motif adalah faktor yang akan membantu keberhasilan belajar. Dengan menumbuhkan motif dalam kegiatan belajar maka belajar akan lebih terarah.

Kematangan

Kematangan merupakan salah satu fase dalam proses pertumbuhan seseorang. Pada tahap ini, organ-organ tubuh mulai dipersiapkan untuk melakukan berbagai kecakapan baru. Misalnya kaki seorang anak sudah siap untuk berjalan, tangan yang telah siap untuk menulis, dan otak yang telah siap untuk diajak berfikir. Jadi seseorang yang telah siap (matang) akan lebih mudah dalam belajar dibandingkan yang belum matang.

Kesiapan

Kesiapan adalah suatu keadaan dimana pikiran siap untuk bereaksi. Kesiapan harus menjadi perhatian dalam proses belajar, siswa dapat belajar lebih teratur dan tertata apabila mereka telah memiliki kesiapan.

Kelelahan

Kelelahan yang sering kali terjadi pada diri setiap individu dapat dikelompokkan menjadi dua golongan yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani atau kelelahan akibat faktor-faktor fisik merupakan kelelahan yang diakibatkan oleh aktivitas yang berlebihan yang telah dilakukan oleh tubuh yang menjadikan darah kurang lancar

mengalir ke bagian-bagian tubuh tertentu. Sedangkan kelelahan rohani dapat terlihat dari kelesuan dan keletihan yang timbul, sehingga minat seseorang untuk belajar menjadi berkurang. Kelelahan ini dapat menjadikan seseorang kehilangan semangat belajar dan sulit untuk berkonsentrasi. Sedangkan kelelahan rohani disebabkan oleh aktivitas memikirkan masalah yang dilakukan secara terus-menerus yang dapat mengakibatkan seseorang yang mengalaminya menjadi stres dan tidak fokus. Kedua jenis kelelahan tersebut jelas mempengaruhi kelancaran aktivitas belajar.

Faktor Eksternal

Adapun faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi belajar dalam *learning revolution* meliputi:

Keluarga

Cara orang tua dalam mendidik anak

Ketika orang tua kurang memperhatikan pendidikan dan kebutuhan belajar bagi anak-anaknya, maka hal tersebut akan menghambat proses belajar anak tersebut. Demikian halnya dengan cara mendidik anak yang salah dapat berpengaruh terhadap proses belajar anak. Orang tua diharapkan mampu mencurahkan seluruh perhatian kepada anak-anaknya sehingga anak akan merasa bahwa mereka memiliki motivasi dan dorongan yang sangat besar dari orang tuanya, dengan demikian keinginan belajar anak akan meningkat.

Hubungan antar anggota keluarga

ATTARBIYAH

Demi kelancaran dan keberhasilan pembelajaran, maka diperlukan adanya hubungan yang baik dalam keluarga. Hubungan yang baik adalah hubungan yang penuh dengan kasih sayang dari orang-orang terdekat khususnya keluarga di rumah seperti ayah, ibu, kakak, adik, dan lain sebagainya.

Keadaan ekonomi keluarga

Pemenuhan terhadap berbagai kebutuhan belajar sangat menunjang proses belajar. Namun kendala yang sering ditemui ialah tidak tersedianya kebutuhan belajar sebab penghasilan orang tua yang minim sedangkan biaya untuk keperluan tersebut sangatlah tinggi.

Suasana rumah

Rumah merupakan sebuah tempat yang paling utama dalam melakukan proses belajar setelah sekolah dan masyarakat. Rumah yang memiliki suasana tenang tentu akan lebih menguntungkan untuk belajar dibanding rumah yang keadaannya tidak kondusif. Oleh karena itu, sangat penting membuat situasi belajar yang nyaman di rumah. Karena keadaan rumah yang gaduh dan berantakan tentu akan menghambat proses belajar.

Pengertian orang tua

Belajar merupakan suatu proses, kadang dalam proses belajar tersebut terdapat kendala dan kesulitan yang dapat membuahkan kegagalan. Untuk mengantisipasinya dibutuhkan dorongan dari orang-orang terdekat (dalam hal ini orang tua) untuk memberikan dorongan supaya anak tetap belajar dengan baik. Keluarga yang bersikap acuh tak acuh pada anak dapat membuat semangat anak untuk belajar menjadi lemah.

Sekolah

Metode mengajar

Metode mengajar adalah cara atau langkah yang dijalankan oleh setiap guru atau pendidik ketika dalam proses mengajar, kemudian agar materi menjadi mudah dipahami maka cara mengajar haruslah tepat. Kesalahan dalam metode mengajar dapat membuat materi yang diajarkan menjadi sulit dicerna dengan baik oleh para peserta didik.

Kurikulum

Pelaksanaan kurikulum pada dasarnya ialah untuk mewujudkan program pendidikan agar fungsi pendidikan dapat mempengaruhi peserta didik menuju tercapainya tujuan pendidikan. Materi yang terlalu padat dapat membuat materi yang tengah diajarkan menjadi sulit dicerna dan dimengerti oleh peserta didik. Maka diperlukan kurikulum yang tidak terlalu padat sehingga membuat proses belajar menjadi lebih baik.

Relasi guru dengan peserta didik

Hubungan antara pendidik dan peserta didik haruslah terjalin dengan sebaik-baiknya, guru yang tidak bersahabat akan membuat peserta didik merasa tidak nyaman dalam belajar. Guru diharapkan dapat menjalin hubungan yang harmonis dengan siswa agar belajar dapat menjadi suatu aktivitas yang menggembiraka. Kebanyakan guru jarang mengadakan pendekatan kepada peserta didik dengan alasan akan mengurangi wibawa guru dihadapan murid. Padahal peserta didik dapat merasa lebih dekat dengan guru jika mereka diperlakukan sebagai teman.

Media pengajaran

ATTARBIYAH

Media pengajaran sangat berperan dalam membantu proses belajar. Ketersediaan media yang lengkap kemudian dilengkapi dengan fasilitas yang memadai akan memacu semangat siswa untuk lebih semangat dalam belajar dan begitupun sebaliknya tidak tersedianya peralatan yang baik maka aktivitas belajar akan menjadi terganggu. Lebih dari itu, penggunaan media belajar haruslah disesuaikan dengan situasi, kondisi, serta materi yang disampaikan.

Waktu sekolah

Waktu sekolah adalah lamanya proses belajar di sekolah berlangsung. Proses tersebut dapat dilaksanakan pada pagi, siang, dan sore hari. Pada waktu-waktu tertentu kegiatan belajar menjadi tidak efektif. Ketidakefektifan proses belajar yang demikian perlu disiasati dengan pemanfaatan waktu secara tepat.

Standar pengajaran di atas ukuran

Pelajaran yang disampaikan dalam sebuah lembaga pendidikan kadang tidak disesuaikan dengan standar yang telah ditetapkan. Ukuran yang terlalu tinggi dapat menjadikan peserta didik sulit dalam memahami pelajaran yang diberikan. Pemberian materi di atas standar pengajaran adalah langkah yang tidak tepat, langkah yang sesuai ialah dengan cara menyesuaikan dengan kemampuan peserta didik.

Kondisi gedung

Keadaan gedung yang sempit, kelebihan kapasitas siswa dalam satu kelas atau pengaturan ruangan yang tidak tepat atau terkesan berantakan akan menghambat proses pembelajaran. Gedung sekolah yang memenuhi

standar kenyamanan dan kesehatan tentu akan lebih menunjang keberhasilan proses belajar.

Masyarakat

Kegiatan siswa dalam masyarakat

Keikutsertaan peserta didik dalam berbagai kegiatan di lingkungan masyarakat akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan pribadi siswa. Tetapi apabila mengikuti kegiatan masyarakat secara berlebihan dapat membuat mereka kesulitan mengatur waktu. Oleh sebab itu harus diupayakan memilih kegiatan yang bermanfaat namun tidak sampai membuat siswa lupa dengan tugas pokoknya yaitu belajar.

Media massa

Media massa merupakan sarana penunjang proses belajar, karena di dalamnya banyak informasi yang dapat diambil manfaatnya dengan mudah untuk mempermudah proses belajar. Namun media massa juga berpotensi memunculkan berbagai dampak negatif apabila penggunaannya tidak tepat dan cenderung berlebihan .

Teman bergaul

Teman bergaul dalam belajar lebih mudah mempengaruhi jiwa seseorang. Teman bergaul yang baik akan memberikan dampak positif bagi kepribadian dan proses belajar, demikian pula sebaliknya.

Bentuk kehidupan masyarakat

Kehidupan masyarakat disekitar tempat tinggal juga berpengaruh dalam kelancaran proses pembelajaran. Masyarakat dapat turut berpartisipasi dalam mensukseskan program pendidikan dengan menyediakan

lingkungan yang aman dan nyaman akan memacu semangat dalam belajar. Namun ketika masyarakat tidak peduli terhadap belajar dan pendidikan tentu akan memunculkan dampak negatif yang tidak sesuai dengan harapan.

Uraian di atas menunjukkan bahwa aktivitas belajar yang menyenangkan bukan hanya dipengaruhi oleh sebuah faktor berupa internal belaka, namun merujuk pada berbagai aspek seperti yang telah disebutkan di atas (Dryden & Vos, 2005). Faktor internal dan faktor eksternal harus terlebih dahulu dibentuk sebagai usaha dan strategi mengkondisikan situasi sehingga terbentuk kondisi belajar tanpa tekanan yang sangat berpengaruh bagi pemaksimalan hasil yang akan diperoleh dalam proses belajar. diantaranya dengan menghadirkan pembelajaran dalam bentuk permainan yang sangat perlu dilakukan agar kesan terhadap belajar tidak lagi membosankan. Dalam realitas pembelajaran selalu diasosiasikan sebagai hal yang serius, sementara hiburan dalam arti belajar sambil bermain identik dengan aktivitas belajar yang berjalan dengan santai tanpa adanya tekanan bagi peserta didik.

Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Konsep Belajar Menyenangkan *Learning Revolution*

Pembelajaran pada dasarnya merupakan jalinan komunikasi yang harmonis antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang semakin hari semakin menuju ke arah yang lebih baik (Wahyuni & Baroroh, 2012:103). Rasa senang, bersemangat,

motivasi tinggi, tidak ada rasa takut, dan adanya keterbukaan adalah hal yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk dapat mengembangkan pola pikir menjadi individu yang mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman yang sarat dengan tantangan.

Berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia, menyenangkan berasal dari kata senang yang berarti puas, lega, gembira, dan riang. Pembelajaran dianggap menyenangkan jika di dalamnya tercipta kondisi yang nyaman dan dapat membangkitkan gairah belajar (Kusmarmi, 2013:47). Untuk dapat menerapkan konsep belajar menyenangkan, guru harus cakap dalam memahami kebutuhan dan keinginan peserta didik.

Pembelajaran yang menyenangkan digambarkan sebagai sebuah situasi belajar yang di dalamnya terjalin hubungan yang harmonis antara pendidik dan peserta didik serta terciptanya komunikasi yang saling mendukung satu sama lain (Saptawulan, 2012:29). Konsep belajar *learning revolution* ialah konsep belajar yang dalam prosesnya tidak terdapat tekanan dalam bentuk apapun karena akan mengerdilkan pikiran dan menghambat perkembangan kreatifitas peserta didik. Peserta didik diberikan kebebasan untuk dapat bergerak bebas, mengulang-ngulang, menemukan, mengalami sendiri bermacam-macam pengetahuan. Mereka mengambil keputusan, mengembalikan, mencoba, berpendapat, menyelesaikan suatu masalah, serta mengalami berbagai macam kegiatan. Pada intinya pembelajaran harus mampu menciptakan interaksi yang harmonis antara pendidik dengan peserta didiknya. Dengan begitu,

mereka merasa dihargai dan dilibatkan, sehingga timbul perasaan senang saat pelajaran berlangsung.

Penggunaan metode belajar menyenangkan akan membantu kelancaran pencapaian tujuan pembelajaran (Abubakar, 2015:17). Guru yang mampu memadukan strategi pembelajaran serta memosisikannya sesuai dengan situasi di kelas, akan mengatasi kejenuhan dan kebosanan yang dialami peserta didik saat menerima pelajaran. Kecakapan guru dalam menggunakan metode belajar tersebut bertujuan menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan.

Namun terdapat sesuatu yang perlu diperhatikan bahwa setiap strategi belajar pasti memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing (Said, 2014:19). Karena tidak satupun metode yang dianggap cocok dan sesuai untuk diterapkan dalam segala situasi. Ketika suatu metode dianggap sesuai untuk suatu kondisi, bukan berarti metode tersebut juga cocok untuk diterapkan pada situasi yang lain. Oleh sebab itu, tidak jarang aktivitas belajar dijalankan dengan beberapa metode yang dianggap sesuai. Namun bukan tidak mungkin ketika suatu aktivitas belajar hanya menggunakan satu metode saja. Hal tersebut tentu berpatokan pada situasi belajar yang relevan.

Belajar secara optimal dapat dicapai apabila peserta didik aktif dalam naungan guru yang aktif pula. Karena kemampuan berpikir peserta didik tidak hanya berkembang dengan sendirinya, tetapi kemampuan tersebut akan berkembang dengan baik apabila dilakukan secara sengaja. Oleh sebab itu untuk membangun potensi berpikir siswa, pelaksanaan

pembelajaran harus direncanakan untuk memberdayakan keterampilan berpikir siswa (Ghufron, 2013:164). Dengan menggunakan konsep *learning revolution*, keterampilan berpikir siswa akan mudah dikembangkan. Karena salah satu prinsip dari *learning revolution* yaitu pembelajaran mandiri sebagai kunci utama dalam belajar. Sehingga pada saat peserta didik diberi kesempatan untuk belajar secara mandiri tanpa adanya tekanan maka keterampilan dan kreativitasnya akan berkembang. Guru diharapkan lebih terampil dalam menerapkan isi dari kurikulum pembelajaran serta memadukannya dengan fasilitas serta media belajar yang tersedia sehingga penggunaannya tepat dan sukses dalam meningkatkan kemampuan peserta didik.

Ketika aktivitas belajar berlangsung, sebagian besar peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru, motivasi belajar mereka kurang sehingga mereka membutuhkan sesuatu yang dapat meningkatkan gairah belajar mereka (Khobir, 2009:4). Dalam hal inilah *learning revolution* sangat diperlukan. Bukanlah sesuatu yang tidak mungkin untuk dilakukan oleh pendidik dalam menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan. Kuncinya terletak pada kteativitas pendidik itu sendiri dalam menerapkan setiap metode belajar dengan tepat.

Menciptakan aktivitas belajar menyenangkan dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik memilih proses pembelajaran seperti apa yang mereka inginkan, hal tersebut juga dapat melatih para peserta didik untuk mengambil keputusan tanpa ada unsur paksaan (Waluyo, 2014:210). Peserta didik akan berpikir kreatif dalam

ATTARBIYAH

menyelesaikan suatu permasalahan. Suasana belajar menyenangkan juga dapat diperoleh dari ruang kelas yang diatur sehingga nampak rapi, bersih dan nyaman digunakan untuk proses belajar mengajar. Hal tersebut dapat tercipta dengan adanya kerjasama antara penghuni ruang kelas dalam menjaga kebersihan lingkungan, menjaga ketertiban, menciptakan karya-karya seni yang menjadi hiasan dinding sekaligus menambah wawasan dan pengetahuan, dan lain sebagainya (Armini, Putra & Sujana, 2014:2). Disamping itu, guru atau pendidik harus menjadi panutan bagi peserta didiknya. Jika guru memberikan contoh yang tidak baik, bukan tidak mungkin peserta didik akan menjadi lebih tidak baik lagi (Dacholfany, 2015:175). Kemudian aktivitas belajar akan berjalan lancar apabila pendidik tidak terlalu mendominasi proses pembelajaran tersebut. Namun lebih mengupayakan agar peserta didik diberi keleluasaan untuk menggali kemampuan yang mereka miliki.

Simpulan

Dari pemaparan di atas, penulis menyimpulkan bahwa meningkatkan kualitas pembelajaran bukanlah sesuatu yang mudah dilakukan namun bukan berarti tidak dapat dilakukan, oleh seorang pendidik maupun bagi sebuah institusi pendidikan. Hal utama yang harus dikuasai oleh seorang pendidik dalam menciptakan hal tersebut ialah kreativitas dan kemampuan memaksimalkan kompetensi yang dimiliki, serta cermat dalam memadupadankan metode pembelajaran dan menempatkannya pada situasi yang tepat. Pendidik tidak seharusnya

membiarkan peserta didiknya hanya berlaku pasif dalam menerima pelajaran yang disampaikan, pendidik diharapkan mampu membuat peserta didik menjadi lebih aktif dengan berbagai upaya. Meningkatkan keingintahuan peserta didik serta membuatnya mengalami sendiri dan bersentuhan langsung dengan pelajaran akan membuat mereka lebih mudah mencerna materi pelajaran.

Learning revolution merupakan sebuah konsep pembaharuan proses pembelajaran ke arah yang lebih baik disesuaikan dengan kemajuan IPTEK. Dalam *learning revolution*, proses pembelajaran tidak hanya dikuasai oleh guru atau pendidik, namun peserta didik dijadikan sebagai pemeran utama di dalamnya. Peserta didik diarahkan untuk lebih mengembangkan keterampilan yang dimilikinya sesuai dengan kemampuan tanpa terikat oleh sistem dan peraturan yang dapat membuat mereka tertekan.

Disadari bahwa peningkatan kualitas pembelajaran tidak terlepas dari berbagai faktor yang berpengaruh terhadap pembelajaran itu sendiri, sehingga untuk membuat faktor-faktor tersebut dapat membuat proses belajar menjadi lebih baik dibutuhkan kesadaran dari pendidik, peserta didik, orang tua, serta lingkungan yang mendukungnya.

Langkah maju yang diterapkan dalam konsep belajar *Learning revolution* diantaranya adalah pemanfaatan teknologi internet sebagai alat untuk menunjang kegiatan pembelajaran, tentu hal tersebut merupakan sebuah bentuk kemajuan yang berarti dalam sebuah proses pendidikan, yang mampu mengarahkan peserta didik menjelajah kemanapun untuk

sekedar memuaskan keingintahuan mereka dalam menggali ilmu pengetahuan.

Adapun kendala yang sangat signifikan dalam penerapan konsep *learning revolution* ialah ketersediaan fasilitas yang memadai dalam sebuah lembaga pendidikan, selain itu tuntutan akan kompetensi yang dimiliki bagi para pendidik untuk mampu menerapkan konsep belajar ini tentu dengan kesiapan penggunaan media yang berbasis teknologi. Bahkan di Indonesia sendiri masing-masing sedikit lembaga pendidikan yang menggunakan teknologi tinggi pada aktivitas pembelajarannya. Pada realitanya, konsep belajar seperti ini bukanlah konsep belajar yang mudah untuk diterapkan sebab memerlukan biaya yang tidak sedikit karena memerlukan ketersediaan peralatan teknologi informasi yang menunjang. Merujuk pada pemaparan konsep belajar di atas, penulis menganalisa bahwa penggunaan multimedia dan jaringan teknologi informasi hanyalah sebagian kecil varian yang ditawarkan dalam *Learning revolution*, sedangkan titik tekan dalam konsep belajar ini ialah usaha mengkondisikan segala aspek yang mempengaruhi belajar, sehingga tercapai sebuah langkah baru dalam dunia pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Abubakar, F. 2015. "Meningkatkan Hasil Belajar Energi Mekanik Melalui Snowball Throwing Siswa Kelas X TAV SMK Negeri 1 Bireuen", *Jurnal Pendidikan Serambi Ilmu*, vol. 20, no. 1.
- Armini, N.; Putra, M. & Sujana, W. 2014. "Pendekatan PAIKEM Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V SD Gugus

- VI Pangeran Diponegoro, Denpasar Barat Tahun Ajaran 2013/2014”, *Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, vol. 2, no. 1.
- Artadana, G.P.; Marhaeni, AAIN & Suarni, K. 2015. “Pengaruh Metode Pembelajaran Demonstrasi Berbantuan CD Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas X Sekolah Menengah Atas Luar Biasa C1 Negeri Denpasar”, *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, vol. 5, no. 1.
- Dacholfany, M.I. 2015. “Reformasi Pendidikan Islam dalam Menghadapi Era Globalisasi: Sebuah Tantangan dan Harapan”, *Akademika*, vol. 20, no. 1.
- Daud, F. & Fausan, M.M. 2011. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together Untuk Meningkatkan aktivitas dan Hasil Belajar Pada Konsep Ekosistem Bagi Siswa Kelas VII.A SMPN 5 Takalar”, *Jurnal Chemica*, vol. 12, no. 1.
- Dryden, G. & Vos, J. 2005. *The New Learning Revolution*. Stafford: Network Educational Press Ltd.
- Ekoningtyas, M. 2013. “Pengaruh Pembelajaran Think-Pair-Share dipadu Pola Pemberdayaan Berpikir melalui Pertanyaan terhadap Keterampilan Metakognitif, Berpikir Kreatif, Pemahaman Konsep IPA dan Retensinya serta Sikap Sosial Siswa”, *Jurnal Pendidikan Sains*, vol. 1, no. 4.
- Ghufron, Z. 2013. “Implementasi ICT dalam Peningkatan Mutu Pendidikan”, *Primary*, vol. 5, no. 2.
- Khobir, A. 2009. “Pendidikan Agama Islam Di Era Globalisasi”, *Forum Tarbiyah*, vol. 7, no. 1.
- Kusmarmi. 2013. “Implementasi Metode Peta Konsep Dalam Pembelajaran Menulis Berbagai Jenis Karangan Siswa Sekolah Menengah Atas”, *Jurnal Ilmiah Guru “COPE”*, no. 1.
- Maaruf, Z. 2009. “Implementasi Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) untuk Pendidikan Sains Di Sekolah”, *Jurnal Geliga Sains*, vol. 3, no. 2.

- Marinta, F.D.; Khutobah & Marjono. 2014. "Penerapan Model Pembelajaran PAIKEM Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Bidang Studi IPS Pada Pokok Bahasan Jenis dan Persebaran SDA Serta Pemanfaatannya di SDN Tempursari 01 Tahun Pelajaran 2012/2013", *Jurnal Edukasi*, vol. 1, no. 1.
- Maryani, E. & Syamsudin, H. 2009. "Pengembangan Program Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial", *Jurnal Penelitian*, vol. 9, no. 1.
- Pranata, M. 2002. "Menyoal Ketidakcocokan Gaya Pembelajaran Desain", *Nirmana*, vol. 4, no. 1.
- Said, H. 2014. "Pengembangan Model Pembelajaran Virtual Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Madrasah Negeri Di Kota Parepare", *Lentera Pendidikan*, vol. 17, no. 1.
- Saptawulan, A. 2012. "Belajar Biologi yang Menyenangkan dengan Permainan Kuartet dan Pemantapan Konsep secara Mandiri melalui Blog", *Jurnal Pendidikan Penabur*, vol. 1, no. 18.
- Sumartono, T. & Hartati, S.C.Y. 2013. "Penerapan Model Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAKEM) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli (Studi pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Singgahan Tuban)", *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, vol. 1, no. 2.
- Wahyuni, D. & Baroroh, K. 2012. "Penerapan Metode Pembelajaran Simulasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Ekonomika Mikro", *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, vol. 9, no. 1.
- Waluyo, M.E. 2014. "Revolusi Gaya Belajar untuk Fungsi Otak", *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 8, no. 2.
- Yuswanti. 2011. "Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD PT. Lestari Tani Teladan (LTT) Kabupaten Donggala", *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, vol. 3, no. 4.
- Zaman, M.H.B. 1999. "Aplikasi Multimedia Dalam Pendidikan", *Jurnal BTP*, vol. 1.