

Merancang Pembelajaran Menyenangkan bagi Generasi Digital

Oleh: Dr.Bambang Harmanto, M.Pd
Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Abstrak: Pembelajaran yang menyenangkan merupakan suasana belajar mengajar yang dapat memusatkan perhatian peserta secara penuh sehingga hasil belajar bisa maksimal. Keberhasilan pembelajaran merupakan kunci pokok bagi pendidik profesional. Agar pengembangan profesionalisme bisa berjalan dengan baik, seorang pendidik harus mengetahui landasan yuridis pembelajaran menyenangkan, konsep dasar belajar yang menyenangkan, dan strategi mencapai pembelajaran yang menyenangkan. Dalam makalah ini penulis ingin mendiskripsikan bagaimana merancang pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik yang telah memasuki era generasi digital. Sebagai pendidik direkomendasikan agar melakukan penyesuaian dengan kebutuhan dan keinginan peserta yang telah didominasi oleh kemajuan teknologi sebagai penciri khas generasi digital.

Kata Kunci: Pembelajaran Menyenangkan, Generasi Digital

PENDAHULUAN

Peran seorang pendidik dalam pembelajaran merupakan element pendidikan yang sangat penting. Undang-Undang nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 6 menyatakan bahwa kedudukan guru dan dosen sebagai tenaga profesional bertujuan untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka profesi guru dan dosen dituntut untuk selalu meningkatkan profesionalitasnya dengan prinsip yang telah ditentukan undang-undang tersebut. Agar pembelajaran yang dilaksanakan seiring dengan tujuan pendidikan nasional, maka diperlukan suatu model pembelajaran yang aktif dan inovatif. Pembelajaran yang dimaksud bisa terwujud apabila suasana pembelajarannya diciptakan dengan menyenangkan.

Secara psikologis, pembelajaran yang menyenangkan akan membawa situasi belajar mengajar menjadi nyaman dan harmonis. Disamping itu, interaksi antara pendidik dengan peserta juga bisa mengalir dengan lancar. Kondisi yang seperti ini secara alami akan menumbuhkan semangat belajar peserta didik yang tinggi dan memotivasi mereka untuk terlibat secara aktif dalam setiap proses belajar mengajar. Sehingga kemudahan pendidik dalam pengendalian kelas secara langsung akan berdampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang berujung pada capaian nilai yang maksimal. Agar model

pembelajaran yang menyenangkan ini dapat efektif, maka terlebih dahulu pendidik harus memahami landasan yuridis yang melandasi pembelajaran menyenangkan agar prosesnya tidak menyalahi aturan yang ditetapkan. Di samping itu, pendidik juga harus mengetahui konsep dasar belajar yang menyenangkan agar tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajarannya tidak salah arah dan efektif. Dengan berbekal peraturan dan landasan ilmu yang memadai maka strategi pembelajaran yang menyenangkan dapat dirancang dengan kreatifitas dan inovasi yang baik.

LANDASAN YURIDIRIS PEMBELAJARAN MENYENANGKAN

Sedikitnya ada dua landasan yuridis yang bisa dijadikan pijakan guru dan dosen untuk bisa melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan yaitu Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Dalam Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 pasal 19 Ayat 2 disebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berparti-sipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakasa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Sedangkan pasal 40 ayat 2 Undang Undang nomor 20 tahun 2003 dinyatakan bahwa pendidik dan tenaga pendidik berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.

Dengan mengetahui peraturan dan perundang-undangan tersebut sangat jelas bahwa dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan seorang pendidik yang berkualitas tinggi yang bisa menggunakan berbagai metode yang menarik dan menciptakan suasana pembelajaran yang adaptif sesuai dengan kebutuhan peserta secara umum. Pendidik yang memahami penjelasan isi dari peraturan dan perundangan akan berusaha mengubah mindsetnya dari pola pembelajaran yang berpusat pada pada guru atau dosen (*teacher center*) menjadi berorientasi pada siswa/mahasiswa (*student-oriented*)

KONSEP DASAR PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN

Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam interaksi tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhinya baik faktor internal maupun eksternal.

Oleh karena itu menurut Mulyasa (2007:103), tugas guru atau dosen yang utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku dan pembentukan kompetensi. peserta didik. Untuk kepentingan tersebut perlu dikondisikan lingkungan yang kondusif dan menantang rasa ingin tahu peserta didik, sehingga proses pembelajaran akan berlangsung secara efektif. Masalahnya sekarang adalah bagaimana mengubah pola pikir pendidik agar kembali ke tugas utamanya dengan memberikan kemudahan belajar kepada peserta didik sehingga bangkit rasa ingin tahunya dan terjadinya proses belajar yang tenang dan menyenangkan. Rasa gembira, penuh semangat, tidak cemas, dan adanya keterbukaan merupakan modal dasar bagi peserta didik untuk tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang siap beradaptasi, menghadapi berbagai kemungkinan, dan memasuki era globalisasi yang penuh berbagai tantangan (Mulyasa, 2007:55)

Sesungguhnya sangat menyedihkan apabila siswa atau mahasiswa selalu menjadi objek yang dipersalahkan ketika terjadi kegagalan dalam pendidikan. Mereka sering mendapatkan label atau predikat negatif yang kurang menyenangkan bagi mereka misalnya bodoh, pemalas, kurang memperhatikan, semaunya sendiri dan lain-lain. Faktanya memang banyak peserta didik yang suka membolos, tawuran, main di Mall dibandingkan belajar di kelas. Kalau dianalisis mungkin bisa jadi mereka bersikap seperti itu karena mereka tidak mendapatkan sesuatu yang diharapkan dari guru atau dosennya. Mereka mungkin bosan dengan yang disampaikan oleh guru atau dosennya karena hanya untuk mengejar target tanpa memperdulikan pemahaman mereka. Padahal indikator keberhasilan pembelajaran adalah ditandai oleh kepehaman peserta didik dalam proses belajar mengajar. Oleh karena sangat dituntut pendidik yang mampu menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan yang bisa menimbulkan pemahaman peserta didik secara maksimal.

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia, menyenangkan berasal dari kata senang, yang berarti, puas, lega, gembira, riang. Sehingga menyenangkan mempunyai maksud menjadikan senang, gembira, lega, puas. Pembelajaran dikatakan menyenangkan apabila di dalamnya terdapat suasana yang rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, bangkitnya minat belajar, adanya keterlibatan penuh, perhatian peserta didik tercurah, lingkungan belajar yang menarik, bersemangat, perasaan gembira, konsentrasi tinggi. Sementara sebaliknya pembelajaran menjadi tidak menyenangkan apabila suasana tertekan, perasaan terancam, perasaan menakutkan, merasa tidak berdaya, tidak bersemangat, malas/tidak berminat, jenuh/bosan, suasana pembelajaran monoton, pembelajaran tidak menarik siswa. Jika siswa sudah menanamkan hal ini di pikirannya tidak akan ada lagi siswa yang pasif di kelas,

perasaan tertekan dengan tenggat waktu tugas, kemungkinan kegagalan, keterbatasan pilihan, dan tentu saja rasa bosan. (Nurseto, 2011)

STRATEGI PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN

Untuk bisa menerapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan dengan tepat, pendidik harus memahami kebutuhan dan keinginan peserta didik. Persepsi harus dibangun dengan mengikuti perkembangan usia mereka agar tidak terjadi dogmatis dan penyamaan perlakuan terhadap setiap peserta didik. Trend yang sedang marak terjadi dalam kehidupan mereka harus dipertimbangkan dan dijadikan sebagai masukan positif untuk merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Ada beberapa hal yang penting untuk diperhatikan misalnya klasifikasi kelompok usia, karakternya, gaya belajarnya, dan strategi pembelajarannya.

Lancaster and Stillman (2002) in Reilly (2012) telah membagi kelompok manusia menjadi empat generasi berdasarkan usia kelahirannya yaitu: 1) *The Baby Boomer generation* yaitu generasi yang lahir antara tahun 1946– 1964); 2) *Generation X* yaitu generasi yang lahir antara tahun 1965–1980; 3) *Generation Y* yaitu generasi yang lahir antara tahun 1981–1999; dan *Generation Z* yaitu generasi yang lahir antara setelah tahun 2000. Dengan melihat klasifikasi generasi ini sudah bisa dijadikan acuan bagi para pendidik bahwa mahasiswa atau siswa yang sedang mereka hadapi adalah antara generasi Y dan Z. Masing-masing generasi ini memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Akan tetapi secara umum generasi Y dan Z masih memiliki beberapa persamaan. Menurut Barcelon (2010), baik generasi Y maupun Z sedang berkembang matang dalam era komputerisasi dan jaringan internet.

Apabila digeneralisasikan kedua generasi Y dan Z secara terperinci memiliki sifat sebagai berikut: 1) *Tech Savvy*. Generasi Y dan Z dalam hidupnya tidak pernah lepas dari komputer, handphone, gaming systems, MP3 players dan Internet. Mereka "digital natives," yang akrab dengan e-mail, texting dan aplikasi-aplikasi komputer. Mereka mampu melacak dan menguasai kemajuan teknologi lebih cepat dibandingkan dengan generasi sebelumnya; 2) *Social*. Situs jaringan sosial dan pesan singkat sudah berkembang biasa bagi generasi Y dan Z sehingga mereka terkadang kurang perhatian dengan masalah pribadi dan menyebarkannya kepada orang asing sekalipun. Dengan telephone selulernya, dampaknya mereka sangat cepat berkomunikasi sehingga lebih kreatif. Ketika mereka sudah bekerja, mereka akan mengubah tempat kerjanya secara dramatis sesuai dengan gaya dan harapannya; 2) *Multitasking*. Karena

Generasi Y dan Z sudah sangat nyaman dengan teknologi, mereka akhirnya terlahir dengan memiliki banyak bakat. Mereka dapat menulis, membaca, menonton, bicara, dan makan pada waktu yang sama. Bakat yang mengungguli orang dewasa. Jawaban apapun yang mereka butuhkan dan siapapun yang ingin diajak bicara hanya tinggal mengh'klik' saja; 3) *Speedy*. Dengan bakatnya yang banyak, informasi kepada mereka harus dilakukan dengan cepat dan ringkas supaya cepat dipahami. Generasi Y dan Z biasanya tumbuh cepat kegembiraannya.

Dengan karakteristik yang seperti itu, membuat pendidik lebih sulit untuk mengajar apabila mereka tidak beralih dengan bentuk pengajaran yang menggunakan teknologi yang sudah lebih canggih. Mereka harus mengadaptasi dengan kehidupannya dengan teknologi karena masyarakat tidak ingin mundur ke belakang. Oleh karena itu, pembelajaran akan bermakna apabila pendidik lebih terbiasa dan terdidik dengan teknologi.

Setelah mengetahui tentang karakteristik generasi Y dan Z, maka Lancaster and Stillman (2002) dalam Reilly (2012) menjelaskan secara rinci tentang gaya belajar generasi tersebut yaitu: 1) *Learn from Experimentation*. Mereka lebih suka belajar sambil melakukan daripada hanya diterangkan atau membaca buku-buku statis. Mereka mampu menggunakan berbagai perangkat IT secara intuitif dan membrowsing internet. Mereka akrab dengan up-to-date electronic gadgets, seperti iPods, MP3 players, dan telephone seluler. Siswa – siswa suka itu karena mereka dapat menyentuh dan bermain dengan alat-alat tersebut. Mereka suka bereksplorasi ke internet untuk mempelajari siswa yang baru, mencari teman baru, membuat album photo, atau membuat blog dan lain sebagainya. Mereka suka mempelajari sesuatu dengan sendiri dan berinisiatif mempelajari barang-barang yang baru;

2) *Prefer visual learning*. Karena terbiasanya dengan teknologi dalam kehidupan mereka, generasi ini merasa nyaman dalam lingkungan yang penuh media, dikelilingi oleh berbagai jenis alat-alat digital seperti komputer, LCD Projector, PDAs, iPods, MP4 dan iPhones. Hidup dalam lingkungan multimedia ini, mereka ingin mempertunjukkan diri mereka dengan komputer interaktif seperti game dan film baik itu di rumah maupun di sekolah.. TV dan komputer banyak memberikan banyak efek visual;

3) *Like to work in groups*. Mereka menyukai kerja tim denganteman sebayanya dengan menggunakan kolaboratif seperti Google Apps. Umumnya murid lebih senang belajar dengan lingkungan yang mendukung untuk kerja kelompok. Karakteristik pembelajaran ini cocok dengan teorinya Vygotsky yaitu zone of proximal growth theory. Mereka mencapai

percaya diri dan dukungannya ketika kerjasama dengan teman sejawatnya dan saling berbagi pengetahuan. Tidak ada rasa malu ketika mereka tidak memahami sesuatu yang baru, justru mereka senang untuk membaginya dalam groupnya. Google telah banyak mengembangkan aplikasi inovatif untuk menciptakan lingkungan kerja yang baik bagi pembelajar ini;

4) *Have short attention spans and multi-task well.* Lingkungan generasi Y and Z yang penuh media telah membuat mereka tampak kurang memperhatikan. Jika disuruh melakukan suatu pekerjaan yang sama dalam waktu yang lama, mereka mungkin akan kualahan atau frustrasi dibuatnya. Mereka mungkin akan lebih menikmati kegiatan-kegiatannya jika mereka mendapatkan memperoleh banyak tugas secara serempak karena mereka biasanya dapat berpindah dari satu tugas ke tugas laian secara cepat. Oleh karena itu, guru atau dosen tidak perlu terkejut ketika melihat peserta didiknya mendengarkan lagu, bermain internet, menelpon seseorang ketika sedang mengerjakan tugas.

5) *Edutainment.* Kata “Edutainment” merupakan gandingan dari dua kata: education (pendidikan) dan entertainment (hiburan), yang mana mengacu pada hiburan yang mendidik atau pendidikan yang menyenangkan. Isi produk memberikan pengguna pengembangan ketrampilan secara khusus atau penguatan pembelajaran dalam seting hiburan. Bagi generasi digital pembelajaran dianggap sebagai suatu kegiatan yang interaktif dan harus melibatkan kegiatan yang menyenangkan. Instead, learning is considered interactive and involves fun activities. Mereka menginginkan guru atau pendidik memasukkan game dan kegiatan yang menyenangkan dalam kurikulum.

Akan tetapi, dalam kontek pembelajaran di Indonesia, penggunaan internet dalam masih belum membudaya. Menurut Handayani dalam Purwanto (2015) metode pembelajaran saat ini masih belum memanfaatkan teknologi internet secara maksimal. Padahal, pembelajaran menggunakan teknologi internet dinilai memberikan nilai plus. Bagi sebagian orang, kecanggihan teknologi mungkin merupakan hal yang sulit. Mereka menganggap demikian karena belum terbiasa. Padahal dalam pembelajaran sangat diperlukan kreativitas dan inovasi yang sifatnya menghibur. Hal itu dilakukan agar pesan yang akan disampaikan melalui pembelajaran lebih dapat diterima oleh peserta didik.

Oleh karena itu, untuk menjamin agar gaya pembelajaran generasi sekarang ini bisa terpenuhi dengan baik maka strategi yang diterapkan harus menyesuaikan dengan kebutuhan mereka. Ahmad (2015) membuat suatu ilustrasi yang menarik bagi para pendidik bahwa suatu

filosofi yang terpancar dari dunia digital bahwa yang besar tidak harus berat, justru yang kecil memberikan sesuatu yang besar. Ketika secara manual (tulis tangan) tidak dapat lagi mengejar apa yang dipikirkan, dan apa yang dituturkan (lisan), maka dunia digital menjawabnya, bahwa pikiran dan tuturan bisa dituliskan secepatnya. Ketika naskah tulisan tangan dan gambar harus diketik kembali, dunia digital dapat menyelesaikannya secara cepat dengan scanner. Ketika media pendidikan (alat peraga) sangat terbatas untuk dibuat, dunia digital menyelesaikan dengan program animasi. Ketika virus yang kecil hanya bisa dilihat oleh mata kasar, dunia digital menyelesaikannya dengan mikroskop digital, yang bisa merekam mati (foto) dan merekam hidup kehidupan virus. Kalau dulu kita melihat virus itu satu persatu melalui mikroskop, sekarang ia bisa diperbesar dan dilihat bersama-sama di televisi dan atau layar lebar melalui infokus. Ketika sistem pendidikan jarak jauh melaksanakan tutorial dengan tatap muka, di Jepang dilakukan melalui Handphone. Ketika internet hanya untuk kepentingan dunia intelegen dan perang, sekarang internet masuk kelas, melalui jaringan telepon, tapi sekarang sudah masuk ke ponsel (handphone) setiap orang. Televisi sekarang sudah dapat dilihat di telapak tangan. Dimana guru kita? Katanya, kalau pembelajaran guru berbasis buku, kalau bukunya tinggal ia tidak bisa mengajar. Ketika kita mulai memantau pembelajaran di kelas melalui CCTV di ruang kepala sekolah, sekarang bisa malah bisa dipantau melalui ponsel di mana saja ada sinyal. Banyak lagi produk digital lain. Seperti kunci digital, satpam digital (pentung digital), saklar digital (menghidupkan lampu dengan SMS), dan lain-lain. Ketika kita masih mengajar dengan satu sumber dan satu media, tiba-tiba dunia digital memperkenalkan program multimedia. Program multi-media yang dapat merangsang semua pancaindra siswa di kelas, lalu bisa diulang rumah atau di mana dan kapan saja.

Lebih lanjut Herawati (2012) menyatakan bahwa edutainment", adalah perpaduan kategori yang menitik beratkan pada materi visual, narasi, format permainan dan gaya pengajaran yang informal. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian dan agar menahan lebih lama perhatian peserta didik dengan melibatkan emosi mereka melalui komputer dengan media penuh warna dan animasi. Ini melibatkan aspek pedagogi interaktif dan juga menekankan bahwa belajar adalah pasti "menyenangkan". Melalui pendidikan seperti ini, secara eksplisit dapat dikatakan bahwa software ini sangat bermanfaat dalam mengembangkan keterampilan anak-anak dalam berbagai mata pelajaran, dan menjadikan pandangan peserta didik bahwa belajar bisa menjadi sangat menyenangkan.

Secara teknis, untuk menciptakan kelas yang menyenangkan Davison (n.d) memberikan saran agar pendidik mengubah cara mengajarnya dengan membuat aktifitas sebagai berikut: menciptakan Web quests, menciptakan simulasi- simulasi berbasis teknologi, mengurangi waktu ceramah, memperbanyak diskusi, menyediakan internet siap pakai, merancang kerja kelompok, membuat model pembelajaran berbasis Inquiry, mengajar sedikit hafalan banyak interaksi, dan menerapkan kelas blog atau wikipedia.

KESIMPULAN

Merancang dan menciptakan kelas yang menyenangkan bagi peserta didik tidak bisa mengacu pada persepsi seorang pendidik semata. Pengenalan karakteristik dan gaya belajar peserta didik akan menjadi referensi yang lebih penting untuk dapat merancang pembelajaran yang menyenangkan. Strategi dan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dapat diterapkan dengan memperhatikan dan mempertimbangkan lingkungan terdekat peserta didik. Kebutuhan dan keinginan peserta didik sekarang ini cenderung lebih senang dengan pemanfaatan teknologi karena mereka sudah menjadi bagian dari generasi digital. Perubahan teknologi telah mempengaruhi cara meningkatkan pembelajaran mereka. Teknologi juga telah memberikan kesempatan bagi mereka membentuk jaringan sosial yang lebih banyak. Mereka menyukai banyak belajar dengan konteks informal dengan memindahkan isi buku-buku teks ke dalam PC tablet mereka. Akhirnya perubahan ini memaksa seorang pendidik harus melakukan penyesuaian dan memfasilitasi peserta didik agar bisa mendukung peningkatan prestasi mereka dengan cara mengkondisikan pembelajarannya selaras jaman.

Referensi:

- Achmad, Said Suhil. 2015. Membangun Pembelajaran yang Menyenangkan Melalui Komputerisasi. Makalah disajikan pada Guru SDN 001 Kecamatan Lima Puluh Pekanbaru. [http://saiiduhilachmad.yolasite.com/resources/Membangun Pembelajaran yang Menyenangkan Melalui Komputerisasi.pdf](http://saiiduhilachmad.yolasite.com/resources/Membangun_Pembelajaran_yang_Menyenangkan_Melalui_Komputerisasi.pdf) .9 Oktober 2015
- Barcelon, Brinda. 2010. *the-life-of-generation-z*. Retrieved April 1, 2013 from <http://teenlife.blogs.pressdemocrat.com/10220/the-life-of-generation-z/>
- Davidson, Saron. Learning Styles of the Net Generation.
- Herawati, Kuswari. Pemanfaatan Sumber Belajar Internet Berbasis Edutainment dalam Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. Prosiding disampaikan di sampaikan

Seminar Nasional Matematika 2012.

http://math.mipa.uns.ac.id/assets/proceeding/466-473_Kuswari_Hernawati.pdf

Mulyasa, E., 2007. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung. PT Rosdakarya.

Nurseto, Tejo. *Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan*. Makalah disampaikan pada Pelatihan Guru SMP Muhammadiyah Depok 13 Agustus 2011

Purwanto, Triawati P. 2015. Teknologi bisa bantu Pembelajaran Menyenangkan
<http://dok.joglosemar.co/baca/2015/10/02/teknologi-bisa-bantu-pembelajaran-menyenangkan.html>. Juma'at 2 Oktober 2015

Reilly, Peter. 2012. Understanding and Teaching Generation Y. *English Teaching Forum*. Number 1 year 2012.

Terzioglu, Yildiz. 2013. Activities For The Generation Y & Z. Retrieved on 18 April 2013 from <http://www.teachingenglish.org.uk/blogs/yildiz-terzioglu/activities-generation-y-z>.

Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan

Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Undang-Undang nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen