

**PEMBELAJARAN MENYENANGKAN BERBASIS KELAUTAN**

**Fauziatur Rohmah<sup>1</sup>, Nadaa Mariyah Luthfiana<sup>2</sup>, Berlian Fi Sabilillah  
Rahmadhani<sup>3</sup>Arya Setya Nugroho<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup> **Program Studi PGSD Universitas Muhammadiyah Gresik**  
[kkn.9palohumg@gmail.com](mailto:kkn.9palohumg@gmail.com)

**ABSTRACT**

Elementary School is the first education in the 9-year compulsory education system in which a learner is expected to understand every lesson well and with high motivation. However, at the age of being at the stage of the late childhood development phase, students always need something new and cannot be stuck with the same repetitive activities because for students it feels too boring. Seeing this situation, an educator needs to create a unique learning atmosphere, namely learning activities that are fun and involve students in their learning. This research aims to provide a fun learning activity to Madrasah Ibtidaiyah (MI) Islamiyah Paloh students. This research was conducted with a practical approach where students are given a fun learning session by being involved in a practice directly with the help of learning media and also the utilization of waste in the environment around the school in accordance with its geographical conditions. With this research is expected to make a positive contribution and make learning efficient and effective for students so as to improve their learning outcomes.

**Keywords: Fun Learning, Elementary School**

**ABSTRAK**

Sekolah Dasar adalah Pendidikan pertama dalam system wajib belajar 9 tahun dalam hal ini seorang peserta didik diharapkan dapat memahami setiap pembelajaran dengan baik serta dengan motivasi yang tinggi. Namun di usianya yang berada pada tahap fase perkembangan kanak-kanak akhir maka peserta didik selalu membutuhkan sesuatu hal yang baru dan tidak dapat terjebak dengan kegiatan yang berulang-ulang sama karena bagi peserta didik terasa terlalu membosankan. Hal tersebut juga berlaku pada proses pembelajaran yang mereka hadapi, Melihat situasi tersebut maka seorang pendidik perlu menciptakan suasana pembelajaran yang unik yakni kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan peserta didik dalam pembelajarannya. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan sebuah kegiatan pembelajaran yang menyenangkan kepada peserta didik Madrasah Ibtidaiyah (MI) Islamiyah Paloh. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan praktis dimana peserta didik diberikan sesi pembelajaran yang menyenangkan dengan dilibatkan dalam suatu praktek secara langsung dengan bantuan media pembelajaran dan juga pemanfaatan limbah yang ada pada lingkungan di sekitar sekolah tersebut sesuai dengan kondisi geografisnya. Dengan penelitian ini diharapkan memberikan sebuah kontribusi positif dan menjadikan pembelajaran yang efisien dan efektif bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

**Kata Kunci : Pembelajaran Menyenangkan, Sekolah Dasar**

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik dengan tujuan memperoleh ilmu pengetahuan dalam rangka perwujudan mencerdaskan kehidupan bangsa. Proses pembelajaran dilakukan secara timbal balik antara peserta didik dan pendidik serta proses pembelajaran sangat berperan dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Untuk itu seorang pendidik selain berperan untuk mentransfer ilmu kepada peserta didik, pendidik harus dapat menggugah motivasi serta minat belajar peserta didik, salah satunya dengan menciptakan suasana belajar dengan memanfaatkan lingkungan sekitar yang ada. Namun, faktanya meskipun dengan pemanfaatan lingkungan sekitar yang ada kegiatan pembelajaran tetap saja kurang menarik bagi peserta didik banyak hal penyebab pembelajaran dirasa kurang menarik salah satunya yakni pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru dan buku, bagi peserta didik kegiatan pembelajaran ini dirasa terlalu membosankan sehingga membuat mereka mengabaikan kegiatan belajarnya. Sehingga dalam hal tersebut diperlukan adanya sebuah pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan peserta didik dalam praktik pembelajarannya.

Proses belajar menyenangkan mengacu pada pendekatan pendidikan yang mengintegrasikan elemen-elemen yang menarik dan menghibur ke dalam pembelajaran. Tujuan utamanya adalah menciptakan suasana belajar yang membangun minat dan keterlibatan peserta didik sehingga mereka dapat belajar dengan lebih efektif dan efisien. Pada dasarnya suasana yang menyenangkan dan interaktif dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dengan itu penggunaan permainan edukatif ataupun teknologi yang interaktif serta cerita yang menarik dan kolaborasi dalam pembelajaran menjadi objek bantuan dalam proses pembelajarannya. Namun, pendidik juga harus tetap memperhatikan perbedaan gaya belajar peserta didik yang sesuai dengan mereka. Dengan menggabungkan hal-hal yang menyenangkan pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang positif dan mendukung perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik.

Rusman (dalam Trinova, Z : 2012) menyatakan bahwa pembelajaran menyenangkan merupakan suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat hubungan yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan. Dengan kata lain, pembelajaran menyenangkan memiliki pola hubungan yang baik antara guru dan anak. Pada umumnya peserta didik cenderung kurang memperhatikan kegiatan pembelajaran berlangsung apabila pembelajaran tersebut monoton dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Untuk membantu menciptakan suasana yang mendukung perkembangan serta motivasi belajar peserta didik maka diperlukan suatu hal yang mendukung serta membantu dalam proses pembelajaran salah satu hal tersebut dapat berupa penggunaan media pembelajaran yang menarik namun tetap memperhatikan bahan-bahan yang ada di sekitar sehingga mempermudah seorang pendidik dalam membuat media pembelajaran.

## METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini dilaksanakan di MI Islamiyah Paloh, Kecamatan Paciran, Kabupaten Lamongan. Kegiatan ini dilaksanakan setiap hari Kamis dan Minggu dalam 3 minggu yaitu pada tanggal 13,17,20,23, dan 24 Agustus 2023. Untuk mencapai tujuan yang diharapkan program kerja di MI Islamiyah Paloh, dilakukan dengan metode sebagai berikut :

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan belajar dan mengajar diawali dengan pengajuan permohonan izin observasi sekolah ke MI Islamiyah Paloh. Setelah mendapatkan persetujuan dan hasil observasi maka dilanjutkan dengan merencanakan tanggal pelaksanaan, menyusun rencana kegiatan, dan materi yang akan diajarkan di MI Islamiyah Paloh. Kegiatan mengajar dimulai pada tanggal 13

Agustus dihari Minggu pada kelas 3 dengan mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia. Kegiatan dibuka dengan perkenalan mahasiswa dan dilanjut perkenalan peserta didik dengan menyebutkan nama panggilan, hobi, dan cita-cita. Kegiatan selanjutnya yaitu pelajaran IPA dengan materi perubahan wujud benda pada jam 3 dan 4 (08.10-08.45 dan 08.45-09.10). Penyampaian materi mulai dari definisi perubahan wujud benda, jenis-jenis perubahan wujud hingga contohnya.

Pada tanggal berikutnya 16 Agustus 2023 hari Rabu mengajar mata pelajaran SBK di kelas 4 dengan materi gerak dasar kaki pada tari. Kegiatan berlangsung mulai dari penjelasan materi ( jam 07.00 - 07.35 dan 07.35- 08.10 ) hingga praktek ( jam 09.45 -10.20 dan 10.20-

10.50). Tanggal 20 Agustus 2023 tepat hari Minggu berkunjung ke sekolah menemui Guru mapel SBK dan Matematika untuk menunjukan media pembelajaran yang akan digunakan pada tanggal 23 dan 24 serta mendiskusikan kepada guru terkait materi yang akan disampaikan.



Gambar 1 proses pembelajaran

Tanggal 23 Agustus 2023 tepat di hari Rabu pada jam 3-4 (08.10-08.45 dan 08.45-09.10) dan 7-8 (10.50-11.25 dan 11.25-11.50) melakukan kegiatan menghias pigora dan cermin dengan memanfaatkan limbah kerang yang berasal dari laut.kegiatan dilakukan dengan menggunakan metode ceramah dan praktek. pembelajaran ini sesuai dengan materi mozaik pada kelas 3 pelajaran SBK. Hasil dari kreasi

peserta didik dikumpulkan ke guru mata pelajaran. Pada kegiatan pembelajaran ini peserta didik dan pendidik berhasil menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan hal ini ditandakan dengan antusias peserta didik yang sangat tinggi dan berlomba untuk menghias pigoran dan kacanya sebaik mungkin dari temannya, kegiatan ini termasuk dalam melibatkan campur tangan peserta didik secara langsung.



Gambar 2 Hasil kreasi siswa siswi

Tanggal 24 Agustus 2023 tepat di hari Kamis melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran gurita perhitungna yang berisikan soal soal tentang materi perkalian dan pembagian. Kegiatan berlangsung di jam 3-4 (08.10-08.45 dan 08.45-09.10) dan 7-8 (10.50-11.25 dan 11.25-11.50) dimulai dengan penyampaian materi perkalian dan pembagian di jam selanjutnya melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran gurita perhitungan sebagai bentuk asesmen formatif pada materi yang diajarkan. Sebelum diberikan media ini peserta didik diberikan penjelasan materi mengenai perkalian dan pembagian. Pada penjelasan materi peserta didik diberikan kesempatan untuk mencoba mengerjakan sebuah soal di papan tulis. Setelah penjelasan dan pemaparan materi diberikan kepada peserta didik maka dilanjutkan dengan asesmen formatif dengan bantuan media pembelajaran gurita perhitungan yang pada tiap tentakel gurita berisi dengan soal dari materi yang telah dijelaskan. Hasil dari asesmen formatif tersebut menunjukkan peserta didik dapat menyelesaikan soal dengan benar sesuai penjelasan yang dijelaskan sebelum asesmen. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik telah mencapai minat belajar dengan baik dengan adanya kegiatan belajar yang menyenangkan.

Kegiatan Pembelajaran di MI Islamiyah Paloh berlangsung pada sekolah pada umumnya namun terdapat pada beberapa mata Pelajaran yang terlalu monoton dan membosankan. Hal ini disebabkan oleh beberapa factor yakni SDM yang tidak memadai serta keterbatasan jumlah pendidik bahkan terdapat seorang pendidik yang mengajar tidak sesuai bidangnya dan ditugaskan pada berbagai kelas. Hal ini menjadikan kurangnya persiapan bagi pendidik untuk menyiapkan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif.

## KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan yang telah dilakukan ini peserta didik mampu mengikuti rangkaian pembelajaran dengan aktif dan kondusif sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Kegiatan ini berhasil membantu meningkatkan minat belajar peserta didik pada proses pembelajaran. Selain itu, dengan kegiatan menggunakan media pembelajaran juga memberikan inovasi baru bagi pendidik lainnya agar pembelajaran yang dilakukan tidak terkesan membosankan dan tetap memperhatikan materi yang disampaikan. Pada dasarnya pembelajaran pada masa kini harus menerapkan kreativitas didalamnya karena hal itu dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Baskoro, H., Dewantoro, A. Q., & Sukaris. (2023). Penyuluhan Literasi Uang Digital Bagi Siswa SMA Muhammadiyah 8 Cerme Gresik. *Jurnal Pengabdian Manajemen*, 3(1), 26. <https://doi.org/10.30587/jpmanajemen.v3i1.5947>
- Jannah, N. H., & Zuhroh, D. F. (2022). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Demonstrasi Terhadap Teknik Cuci Tangan Pada Anak Usia Prsekolah 4-6 Tahun. *Indonesian Journal of Professional Nursing*, 3(1), 45. <https://doi.org/10.30587/ijpn.v3i1.4030>
- R, S. K. H., Berliana, A., Sukaris, & Rahim, A. R. (2023). *Psikoedukasi : Pentingnya Pola Asuh Dan Pengenalan Emosi Pada Anak Di Desa Kedukbembem, Kecamatan Mantub, Kabupaten Lamongan*. 5(September), 360-364.
- RAHMAWATI, Erna. Konsep Pembelajaran Menyenangkan bagi Siswa Kelas Bawah Tingkat Sekolah Dasar. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 2022, 4.1: 171-178.
- YESTIANI, Dea Kiki; ZAHWA, Nabila. Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 2020, 4.1: 41-47.
- ANISA, Fadiyah Windi; FUSILAT, Lisa Ainun; ANGGRAINI, Indah Tiara. Proses Pembelajaran pada Sekolah Dasar. *NUSANTARA*, 2020, 2.1: 158-163.
- Trinova, Z. (2012). Hakikat belajar dan bermain menyenangkan bagi peserta didik. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209-215.