

## **MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN KREATIF DAN MENYENANGKAN**

**Lince Rauli Ture Simamora, Resia Melda Wiranti Gulo**

Prodi Pendidikan Musik Gereja, Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

Email: [lincsimamora@gmail.com](mailto:lincsimamora@gmail.com)

[resiameldawirantigulo2305@gmail.com](mailto:resiameldawirantigulo2305@gmail.com)

### **Abstrak**

A creative and enjoyable learning approach is a method that focuses on active student participation, including skills in teaching and learning. The purpose of this study is to explain ways to create a creative and enjoyable learning process and examine its impact on student motivation and learning outcomes. The methods used in this study were literature review and observations of classroom learning activities. The results obtained from the study indicate that creative and enjoyable learning can increase interest in learning, reduce boredom, and motivate students to think critically and contribute actively. Furthermore, the use of interactive media, educational games, and collaborative approaches has proven effective in improving student understanding of the material being taught. In other words, creative and enjoyable learning can be a relevant alternative strategy for improving the quality of education and creating an effective learning environment.

Keywords: creative learning, enjoyable learning, learning motivation, learning strategies.

### **Abstrak**

Pendekatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan merupakan metode yang berfokus pada partisipasi aktif dari para siswa, termasuk keterampilan dalam mengajar dan belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan cara-cara dalam menciptakan proses pembelajaran yang kreatif serta menyenangkan dan melihat dampaknya terhadap motivasi serta hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian pustaka dan observasi terhadap aktivitas pembelajaran di dalam kelas. Hasil yang diperoleh dari penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat kreatif dan menyenangkan dapat meningkatkan ketertarikan untuk belajar, mengurangi kebosanan, serta memotivasi siswa untuk berpikir secara kritis dan berkontribusi secara aktif. Selain itu, pemanfaatan media interaktif, permainan pendidikan, dan pendekatan kolaboratif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan kata lain, pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dapat menjadi strategi alternatif yang relevan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menciptakan lingkungan belajar yang berkesan. Kata kunci: pembelajaran kreatif, pembelajaran menyenangkan, motivasi belajar, strategi pembelajaran.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan sebuah proses menuju sebuah perubahan. Pendidikan juga merupakan sebuah kebutuhan. Dimana dengan adanya pendidikan keterampilan keterampilan sumber daya manusia semakin terasah. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomer 20 Tahun 2003 mengatakan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, Masyarakat, Bangsa, dan Negara (RI, 2003: 1).

Tujuan dari pelaksanaan pendidikan salah satunya yaitu untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar semakin terasah dan dapat membantu untuk memajukan negaranya. Dengan meningkatnya kualitas sumber daya manusia, maka kemampuan manusia untuk memanfaatkan sumber daya alam dan mengembangkan pengetahuan dan teknologi menjadi lebih baik. Pelaksanaan proses belajar mengajar yang baik menjadi kunci keberhasilan pendidikan. Guru sebagai tenaga pendidik menjadi kunci dalam keberhasilan proses pembelajaran. Keberhasilan guru dalam mengajar menjadi tolak ukur keberhasilan pelaksanaan Pendidikan. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan pembelajaran keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dan melakukan variasi dalam mengajar sangat diperlukan. Apabila guru mampu untuk menguasai keterampilan-keterampilan tersebut maka pelaksanaan pembelajaran akan berjalan sesuai dengan yang telah direncanakan.

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi peserta didik untuk menghadapi tantangan di masa depan. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di berbagai satuan pendidikan masih banyak yang berlangsung secara konvensional dengan metode ceramah yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Kondisi ini menyebabkan peserta didik mudah mengalami kejenuhan, kurang termotivasi, serta rendahnya keterlibatan dalam proses belajar. Akibatnya, hasil belajar menjadi kurang optimal dan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal.

Pembelajaran merupakan sebuah proses membelajarkan siswa dimana dalam kegiatan pembelajaran guru mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran juga merupakan proses dimana siswa mulai mengetahui hal-hal baru yang belum diketahui juga mempelajari hal yang telah diketahui lebih lanjut untuk menambah pengetahuannya. Akan tetapi, siswa satu dengan siswa yang lain memiliki karakteristik yang berbeda-beda.

Adanya perbedaan karakteristik tersebut menyebabkan berbagai permasalahan yang seringkali ditemukan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Seiring perkembangan zaman, guru dituntut untuk mampu berinovasi dan menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Pembelajaran kreatif memberi ruang bagi peserta didik untuk berpikir kritis, mengembangkan ide-ide baru, dan aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Sementara itu, pembelajaran menyenangkan menciptakan suasana belajar yang positif, interaktif, dan nyaman sehingga peserta didik merasa termotivasi dan antusias untuk belajar. Melalui penerapan metode variatif seperti permainan edukatif, pembelajaran berbasis proyek, media interaktif, dan kolaborasi kelompok, siswa dapat belajar secara lebih bermakna.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kreatif dan menyenangkan mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar, pada kenyataannya belum semua guru menerapkan strategi tersebut. Masih terdapat kesenjangan antara ideal yang seharusnya diwujudkan dengan praktik pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Oleh karena itu, penelitian mengenai strategi menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan menjadi penting dilakukan untuk memberikan gambaran tentang penerapan praktik pembelajaran inovatif dan manfaatnya bagi peningkatan kualitas pendidikan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pendekatan kualitatif deskriptif dengan menggunakan library research. Metode ini digunakan untuk menggambarkan secara mendalam proses penerapan pembelajaran kreatif dan menyenangkan serta respon peserta didik selama proses belajar berlangsung. Dalam pengkajian ini, pengkaji tidak mengumpulkan data primer melalui pengumpulan data langsung dari responden atau partisipan, tetapi lebih berfokus pada data sekunder yang telah ada dalam bentuk tulisan, buku, laporan penelitian, atau sumber pustaka lainnya. Metode library research merupakan suatu teknik penambahan informasi yang mendeskripsikan, tulisan, dan observasi sebagai sumber informasi.

Adapun deskripsi data yang akan dijelaskan oleh peneliti yang sudah dikumpulkan dari data yang sudah ada sebelumnya, yaitu sebagai berikut :

1. Mulyasa. (2011), *Menjadi Guru Profesional menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

2. Mulyawati, Y. M. (2021). Pentingnya keterampilan guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
3. Hapudin, H. M. S. (2021). Teori belajar dan pembelajaran: menciptakan pembelajaran yang kreatif dan efektif. Prenada Media.<sup>1</sup>

## **HASIL PENELITIAN**

### **Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan. Oleh karena itu, untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, dan menyenangkan, diperlukan berbagai keterampilan. Di antaranya adalah keterampilan membelajarkan atau keterampilan mengajar. Keterampilan mengajar merupakan kompetensi profesional yang cukup kompleks, sebagai integrasi dari berbagai kompetensi guru secara utuh dan menyeluruh.<sup>2</sup>

### **Pengertian Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan**

Pembelajaran kreatif adalah Suatu proses pembelajaran untuk memberi ruang kepada peserta didik berpikir bebas, menghasilkan dan Menciptakan ide-ide baru, serta memecahkan masalah dengan baik Dan dapat berpikir Kritis sehingga siswa tersebut aktif dalam pembelajaran.<sup>3</sup> Seorang Psikolog Bernama Utami Munandar menyatakan bahwa “kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru dari data, informasi, atau unsur yang sudah ada”. Sedangkan Pembelajaran menyenangkan adalah suatu proses belajar yang menciptakan suasana positif sehingga peserta didik merasa senang, nyaman, tidak tertekan, tidak bosan dalam belajar serta memiliki semangat dan termotivasi untuk belajar.

Seorang akademis dan penulis dibidang Pendidikan Bernama Hamruni menyatakan bahwa “pembelajaran menyenangkan mengedepankan suasana pembelajaran yang humanis, interaktif, serta memperhatikan perbedaan kemampuan peserta didik”<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Metode Penelitian (16 November 2025)

<sup>2</sup> Mulyasa.(2011), Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan. Bandung:Remaja Rosdakarya

<sup>3</sup>Hapudin, H.M.S. (2021).Teori Belajar dan pembejaraan : menciptakan pembelajaran yang kreatif dan efektif.prenada Media

<sup>4</sup> Hamruni, Strategi Dan Model-Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan (Yogyakarta:2009)

Menurut Djamarah, 2010 dalam (Layyinah, 2017: 2) pembelajaran menyenangkan merupakan pembelajaran yang menciptakan suasana belajar yang ceria, agar siswa dalam mengikuti pembelajaran tidak merasa bosan dan dapat membuat siswa menjadi aktif untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran yang menyenangkan memberikan motivasi kepada siswa untuk bertanya, mencoba, berfikir kritis, penuh percaya diri dan mandiri. Indikator pembelajaran menyenangkan antara lain Perhatian guru tercurah dan berfokus kepada siswa, berkonsentrasi tinggi, menarik minat siswa, Membuat siswa berani untuk mencoba dan melakukan sesuatu yang baru, berani bertanya (Trinova, 2012).<sup>5</sup>

### **Keterampilan Mengajar**

As. Gilcman (1991) Guru sebagai tenaga pendidik perlu memiliki dan menguasai keterampilan untuk melaksanakan kewajibannya sebagai tenaga pendidik secara efektif, efisien, dan profesional yaitu :

keterampilan dasar mengajar atau teaching skills dimana keterampilan tersebut bersifat khusus. Dengan keterampilan tersebut, guru dapat memberikan pembelajaran yang menarik serta berkesan dan bermakna. Pemberian pembelajaran yang menyenangkan dapat berupa menerapkan games, reward, pemanfaatan media pembelajaran, dan penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan materi. Selain itu keterampilan bertanya, menjawab, dan menyampaikan materi sangat diperlukan untuk mendukung suasana belajar yang aktif. Karena itu, untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang maksimal guru perlu menguasai keterampilan dasar untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan akan tetapi bermakna bagi peserta didik.<sup>6</sup>

Ketercapaian pembelajaran dipengerahui oleh bagaimana guru dalam memberikan dan melaksanakan pembelajaran. Dimana dalam pelaksanaan pembelajaran keterampilan guru menjadi hal penting yang harus dikuasai. Guru sebagai tenaga pendidik profesional dalam organisasi sekolah memiliki tugas untuk mendidik siswa guna mencapai tujuan dan kompetensi yang telah disepakati. Pengembangan profesionalisme dapat membantu para

---

<sup>5</sup> Trinova, Hakikat belajar dan bermain menyenangkan bagi peserta didik tentang indikator pembelajaran (2012)

<sup>6</sup> As. Gilcman (1991). Keterampilan Seorang Guru.

tenaga kependidikan untuk memahami kebutuhan siswa sehingga guru mengetahui apa saja yang perlu dilakukan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran.

Salah satu wujud dari pengembangan profesionalisme guru yaitu mengembangkan keterampilan-keterampilan dasar untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Keterampilan tersebut seperti Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran merupakan seperangkat alat yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membantu menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran sendiri terbagi menjadi tiga macam yaitu media pembelajaran berbasis audio, media pembelajaran berbasis visual, dan media pembelajaran berbasis audiovisual.<sup>7</sup>

Farisi (2017) mengatakan bahwa model pembelajaran Problem Based Learning dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuannya dalam berfikir kritis dan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran PBL mampu membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar dikarenakan pembelajaran dengan model pembelajaran PBL berfokus pada kegiatan siswa agar dapat memberikan pengalaman secara langsung. Model pembelajaran Problem Based Learning sendiri merupakan model pembelajaran berbasis masalah. Pada model pembelajaran ini siswa akan disajikan sebuah permasalahan untuk dipecahkan.<sup>8</sup>

Model pembelajaran lainnya yaitu model pembelajaran Student Team Achievement Division. Zahro (2018) mengatakan bahwa model pembelajaran Student Team Achievement Division juga memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar dimana pada pembelajaran dengan model ini dirancang dengan suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran STAD juga membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>9</sup>

Seorang peneliti dan ahli dalam Pendidikan khususnya mengenai keterampilan dasar mengajar (basic teaching skills) bagi guru Turney (1973) mengungkapkan 8 keterampilan mengajar yang sangat berperan dan menentukan kualitas pembelajaran, yaitu keterampilan bertanya, memberi penguatan, mengadakan variasi, menjelaskan, membuka dan menutup

---

<sup>7</sup> Mulyati, Y.M.(2021).Pentingnya Keterampilan guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

<sup>8</sup> Farisi (2017) Model Pembelajaran Problem Based Learning

<sup>9</sup> Zahro (2018) model pembelajaran Student Team Achievement Division.

pelajaran, membimbing diskusi kelompok kecil, mengelola kelas, serta mengajar kelompok kecil dan perorangan.

#### 1. Menggunakan Keterampilan Bertanya

Keterampilan bertanya sangat perlu dikuasai guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, karena hampir dalam setiap tahap pembelajaran guru dituntut untuk mengajukan pertanyaan, dan kualitas pertanyaan yang diajukan guru akan menentukan kualitas jawaban peserta didik. Keterampilan bertanya yang perlu dikuasai guru meliputi keterampilan bertanya dasar dan keterampilan bertanya lanjutan.

Keterampilan bertanya dasar mencakup pertanyaan yang jelas dan singkat, pemberian acuan, pemusatan perhatian, pemindahan giliran, penyebaran pertanyaan (ke seluruh kelas, ke peserta didik tertentu, dan kepada peserta didik lain untuk menanggapi jawaban), pemberian waktu berpikir, pemberian tuntunan (dapat dilakukan dengan mengungkapkan pertanyaan dengan cara lain, menanyakan dengan pertanyaan yang lebih sederhana, dan mengulangi penjelasan sebelumnya).

##### a. Pertanyaan yang jelas dan singkat

Pertanyaan perlu disusun secara jelas dan singkat, serta harus memperhitungkan kemampuan berpikir dan perbendaharaan kata yang dikuasai peserta didik. Usahakan jangan sampai peserta didik tidak dapat menjawab pertanyaan, hanya karena tidak mengerti maksud pertanyaan yang diajukan atau karena pertanyaan yang panjang dan berbelit-belit.

##### b. Memberi acuan

Dalam pembelajaran di kelas, sebelum mengajukan pertanyaan, mungkin guru perlu memberikan acuan berupa pertanyaan atau penjelasan singkat berisi informasi yang sesuai dengan jawaban yang diharapkan.

##### c. Memusatkan perhatian

Pertanyaan dapat digunakan untuk memusatkan perhatian peserta didik, di samping itu pemusatan perhatian dapat juga dilakukan dengan mengetuk meja, mengetuk papan tulis, dan tepuk tangan.

Pemakaian pertanyaan untuk memusatkan perhatian peserta didik perlu disesuaikan dengan kepentingan pembelajaran.

##### d. Memberi giliran, dan menyebarkan pertanyaan

Untuk melibatkan peserta didik semaksimal mungkin dalam pembelajaran, guru perlu memberi giliran dalam menjawab pertanyaan. Guru hendaknya berusaha agar semua peserta didik mendapat giliran dalam menjawab pertanyaan. Pemberian giliran dalam menjawab pertanyaan, selain untuk melibatkan peserta didik secara maksimal dalam pembelajaran, juga untuk menumbuhkan keberanian peserta didik, serta untuk menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan. Pemberian giliran dalam menjawab pertanyaan ini tidak harus selesai dalam satu kali pertemuan, tetapi mungkin dalam dua atau tiga kali pertemuan.

e. Pemberian kesempatan berpikir

Seperti telah dikemukakan, setelah guru mengajukan pertanyaan kepada seluruh peserta didik, perlu memberikan kesempatan berpikir dalam beberapa saat sebelum menunjuk seseorang untuk menjawabnya. Kesempatan berpikir diperlukan agar peserta didik dapat merumuskan dan menyusun jawabannya. Jangan sekali-kali mengajukan pertanyaan dengan terlebih dahulu menunjuk peserta didik yang harus menjawabnya. Hal tersebut, selain yang ditunjuk tidak memiliki kesempatan berpikir, peserta didik yang lain bisa jadi tidak memperhatikan, karena mereka sudah tahu siapa yang harus menjawab pertanyaan yang diajukan.

f. Pemberian tuntunan

Dalam menjawab pertanyaan, mungkin peserta didik tidak dapat memberikan jawaban yang tepat, dalam hal ini hendaknya guru memberikan tuntunan menuju suatu jawaban yang tepat.

Keterampilan bertanya lanjutan merupakan kelanjutan dari keterampilan bertanya dasar. Keterampilan bertanya lanjutan yang perlu dikuasai guru meliputi: perubahan tuntunan tingkat kognitif pengaturan urutan pertanyaan, pertanyaan pelacak, dan peningkatan terjadinya interaksi.

a. Perubahan Tuntunan Tingkat Kognitif

Pertanyaan yang diajukan dapat mengundang proses mental yang berbeda-beda, bergantung pada guru dalam mengajukan pertanyaan. dan kemampuan peserta didik. Ada pertanyaan yang menuntut proses mental tingkat rendah, ada juga yang menuntut proses mental tingkat tinggi.

Sehubungan dengan itu, guru hendaknya mampu mengubah pertanyaan dari tingkat kognitif yang hanya sekadar mengingat fakta menuju pertanyaan aspek kognitif lain, seperti

pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Setiap pertanyaan perlu disesuaikan dengan taraf kemampuan berpikir peserta didik.

#### b. Pengaturan Urutan Pertanyaan

Pertanyaan yang diajukan hendaknya mulai dari yang sederhana menuju yang paling kompleks secara berurutan. Jangan mengajukan pertanyaan bolak balik dari yang mudah atau yang sederhana kepada yang sukar kemudian kepada yang sukar lagi.

#### C. Pertanyaan Pelacak

Pertanyaan pelacak diberikan jika jawaban yang diberikan peserta didik masih kurang tepat. Sedikitnya ada tujuh teknik pertanyaan pelacak, yaitu klarifikasi, meminta peserta didik memberikan alasan, meminta kesepakatan pandangan, meminta ketepatan jawaban, meminta jawaban yang lebih relevan, meminta contoh, dan meminta jawaban yang lebih kompleks

#### d. Mendorong Terjadinya Interaksi

Untuk mendorong terjadinya interaksi, sedikitnya perlu memperhatikan dua hal berikut.

- 1) Pertanyaan hendaknya dijawab oleh seorang peserta didik, tetapi seluruh peserta didik diberi kesempatan singkat untuk mendiskusikan jawabannya bersama teman dekatnya.
- 2) Guru hendaknya menjadi dinding pemantul. Jika ada peserta didik yang bertanya, janganlah dijawab langsung, tetapi dilontarkan kembali kepada seluruh peserta didik untuk didiskusikan. Dengan cara ini, para peserta didik dapat mempelajari cara memberikan komentar yang wajar terhadap pertanyaan temannya.

Seperti halnya pada keterampilan bertanya dasar, dalam keterampilan bertanya lanjutan pun, perlu dievaluasi sampai sejauh mana teori yang dipelajari itu telah dikuasai. Komponen-komponen yang diharapkan muncul dalam keterampilan ini akan tampak dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh pengamat (teman atau peserta didik). Diskusi dengan pengamat akan menjadi bahan balikan yang berguna dalam usaha meningkatkan keterampilan bertanya lanjutan berikutnya. Karena itu, lakukanlah latihan dengan menggunakan lembaran pengamatan.

#### 2. Memberi Penguatan

Penguatan (reinforcement) merupakan respons terhadap suatu perilaku yang dapat meningkatkan kemungkinan terulangnya kembali perilaku tersebut. Penguatan dapat dilakukan secara verbal, dan nonverbal, dengan prinsip kehangatan, keantusiasan, kebermaknaan, dan menghindari penggunaan respons yang negatif. Penguatan secara verbal berupa kata-kata dan kalimat pujian; seperti bagus, tepat bapak puas dengan hasil kerja kalian, sedangkan secara nonverbal dapat dilakukan dengan: gerakan mendekati peserta didik, sentuhan acungan jempol, dan kegiatan yang menyenangkan.

Penguatan bertujuan Meningkatkan perhatian peserta didik terhadap pembelajaran, Merangsang dan meningkatkan motivasi belajar, Meningkatkan kegiatan belajar, dan membina perilaku yang produktif. Sehubungan dengan itu, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan guru dalam memberi penguatan antara lain harus diberikan dengan sungguh-sungguh, Penguatan yang diberikan harus memiliki makna yang sesuai dengan kompetensi yang diberi penguatan, Hindarkan respons negatif terhadap jawaban peserta didik, Penguatan harus dilakukan segera setelah suatu kompetensi ditampilkan, Penguatan yang diberikan hendaknya bervariasi.

### 3. Mengadakan Variasi

Mengadakan variasi merupakan keterampilan yang harus dikuasai guru dalam pembelajaran, untuk mengatasi kebosanan peserta didik, agar selalu antusias, tekun, dan penuh partisipasi. Variasi dalam pembelajaran adalah perubahan dalam proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta mengurangi kejenuhan dan kebosanan.

Variasi dalam pembelajaran bertujuan Meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi standar yang relevan, Memberikan kesempatan bagi perkembangan bakat peserta didik terhadap berbagai hal baru dalam pembelajaran, Memupuk perilaku positif peserta didik terhadap pembelajaran, Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuannya. Variasi dalam gaya mengajar dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti Variasi suara (rendah, tinggi, besar, kecil), Memusatkan perhatian, Membuat kesenyapan sejenak (diam sejenak), Mengadakan kontak pandang dengan peserta didik, Variasi gerakan badan dan mimik, Mengubah posisi (misalnya dari depan kelas, berkeliling di tengah kelas, dan ke belakang kelas, tetapi jangan mengganggu suasana pembelajaran). Variasi dalam penggunaan media dan sumber belajar dapat dilakukan dengan: Variasi alat dan bahan yang dapat dilihat, Variasi alat dan bahan

yang dapat didengar, Variasi alat dan bahan yang dapat diraba dan dimanipulasi, Variasi penggunaan sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar. Variasi dalam pola interaksi dapat dilakukan: Variasi dalam pengelompokan peserta didik: klasikal, kelompok besar, kelompok kecil dan perorangan, Variasi tempat kegiatan pembelajaran: di kelas dan di luar kelas, Variasi dalam pola pengaturan guru: seorang guru, dan tim; Variasi dalam pengaturan hubungan guru dengan peserta didik: langsung (tatap muka), dan melalui media; Variasi dalam struktur peristiwa pembelajaran: terbuka dan tertutup;

Variasi dalam pengorganisasian pesan: deduktif dan induktif Variasi dalam pengelolaan pesan: ekspositorik dan heuristik atau hipotetik. Variasi dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan: Variasi dalam penggunaan metode pembelajaran, Variasi dalam penggunaan media dan sumber belajar, Variasi dalam pemberian contoh dan ilustrasi, Variasi dalam interaksi dan kegiatan peserta didik.

#### 4. Menjelaskan

Menjelaskan adalah mendeskripsikan secara lisan tentang suatu benda, keadaan, fakta dan data sesuai dengan waktu dan hukum yang berlaku. Menjelaskan merupakan suatu aspek penting yang harus dimiliki guru, mengingat sebagian besar pembelajaran menuntut guru untuk memberikan penjelasan. Oleh sebab itu, keterampilan menjelaskan perlu ditingkatkan agar dapat mencapai hasil yang optimal.

Terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam memberikan suatu penjelasan yaitu Penjelasan dapat diberikan selama pembelajaran, baik di awal, di tengah maupun di akhir pembelajaran; Penjelasan harus menarik perhatian peserta didik dan sesuai dengan materi standar dan kompetensi dasar; Penjelasan dapat diberikan untuk menjawab pertanyaan peserta didik atau menjelaskan materi standar yang sudah direncanakan untuk membentuk kompetensi dasar dan mencapai tujuan pembelajaran; Materi yang dijelaskan harus sesuai dengan kompetensi dasar, dan bermakna bagi peserta didik; Penjelasan yang diberikan harus sesuai dengan latar belakang dan tingkat kemampuan peserta didik; Penggunaan penjelasan dalam pembelajaran memiliki beberapa komponen yang harus diperhatikan. Komponen-komponen yaitu Perencanaan, dan Penyajian.

##### 1. Perencanaan

Guru perlu membuat suatu perencanaan yang baik untuk memberikan penjelasan. Sedikitnya ada dua hal yang perlu diperhatikan dalam perencanaan penjelasan, yaitu isi pesan yang akan disampaikan dan peserta didik. Yang berhubungan dengan isi pesan (materi

standar) adalah Tentukan garis besar materi yang akan dijelaskan. Susunlah garis besar materi tersebut secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik. Siapkan alat peraga untuk memberikan contoh (ilustrasi) yang sesuai dengan garis besar materi yang akan dijelaskan. Yang berhubungan dengan peserta didik Memberikan suatu penjelasan harus dipertimbangkan siapa yang akan menerima penjelasan tersebut, bagaimana kemampuannya, dan pengetahuan dasar apa yang telah dimilikinya.

Ketika merencanakan penjelasan harus sudah terbayang kondisi penerima pesan, karena penjelasan berkaitan erat dengan usia, jenis kelamin, kemampuan, latar belakang sosial, dan lingkungan belajar.

## 2. Penyajian

Agar penjelasan yang diberikan dapat dipahami sesuai dengan tujuan yang diharapkan, dalam penyajiannya perlu diperhatikan yaitu Bahasa yang diucapkan harus jelas dan enak didengar, tidak terlalu keras dan tidak terlalu pelan, tapi dapat didengar oleh seluruh peserta didik. Gunakanlah intonasi sesuai dengan materi yang dijelaskan. Gunakanlah bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta hindarkan kata-kata yang tidak perlu, seperti "eu", "mm", "ya ya ya", "ya toh" (hal ini perlu dilatih dan dibiasakan). Bila ada istilah-istilah khusus atau baru, berilah definisi yang tepat. Perhatikanlah, apakah semua peserta didik dapat menerima penjelasan, dan apakah penjelasan yang diberikan dapat dipahami serta menyenangkan dan dapat membangkitkan motivasi belajar mereka.

Selain hal-hal di atas, terdapat dua pola yang memiliki efektivitas tinggi dalam menghubungkan contoh dan dalil, yaitu: Pola induktif, yaitu diberikan contoh terlebih dahulu kemudian ditarik kesimpulan umum atau dalil (rumus). Pola deduktif, yaitu hukum, rumus atau generalisasi dikemukakan lebih dahulu, kemudian diberikan contoh-contoh secara terperinci untuk memperjelas hukum, rumus atau generalisasi yang telah dikemukakan. Pola yang digunakan bergantung pada materi pembelajaran, ke-pembelajaran tersebut. Dalam penggunaan dalil dan contoh ini, ada kemampuan, usia dan latar belakang kemampuan peserta didik tentang kata-kata khusus yang biasa digunakan sebagai kata-kata penghubung dan ungkapan-ungkapan khusus. Untuk mengaitkan ide utama dan yang kurang penting digunakan kata-kata: jika-maka, walaupun begitu, sehingga, sementara itu, dalam pada itu, juga, karena, sebab, dan sebagainya. Untuk menghubungkan ide-ide yang sama pentingnya, digunakan kata-kata, seperti sementara itu, dalam pada itu, juga, selanjutnya, hanya, oleh

karena itu, jadi, atau akibatnya. Dengan istilah-istilah tersebut, guru tidak hanya memperjelas penyajian, tetapi sekaligus menekankan keterkaitan atau menunjukkan hubungan.

Sebagaimana telah dikemukakan bahwa dalam memberikan penjelasan perlu menggunakan intonasi bahasa sesuai dengan materi yang dijelaskan. Dalam pada itu perlu ada variasi dalam memberikan tekanan, perlu pula membuat struktur sajian, yaitu memberikan informasi yang memberikan arah atau tujuan utama sajian. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara Memberikan ikhtisar dan pengulangan. Menguraikan atau mengatakan dengan kalimat lain tentang jawaban yang diberikan peserta didik. Memberikan tanda atau isyarat lisan, seperti pertama, kedua, dan sebagainya. Pada waktu memberikan penjelasan, hendaknya guru memperhatikan gerak-gerik dan mimik peserta didik, apakah penjelasan yang diberikan dapat dipahami atau meragukan. menyenangkan atau membosankan, dan apakah menarik perhatian atau tidak. Untuk kepentingan tersebut, perhatikanlah mereka selama memberikan penjelasan, ajukan pertanyaan-pertanyaan dan berilah kesempatan untuk mengajukan pertanyaan.

#### 5. Membuka dan Menutup Pelajaran

Membuka dan menutup pelajaran merupakan dua kegiatan rutin yang dilakukan guru untuk memulai dan mengakhiri pembelajaran. Agar kegiatan tersebut memberikan sumbangan yang berarti terhadap pencapaian tujuan pembelajaran, perlu dilakukan secara profesional. Agar kegiatan membuka dan menutup pelajaran dapat dilakukan secara efektif dan berhasil guna perlu diperhatikan komponen-komponen yang terkait di dalamnya. Komponen-komponen yang berkaitan dengan membuka pelajaran meliputi: menarik minat peserta didik, membangkitkan motivasi, memberi acuan, dan membuat kaitan. Membuka dan menutup pelajaran yang dilakukan secara profesional akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan pembelajaran, antara lain: Membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa "Terdapat perbedaan yang berarti antara tujuan pembelajaran yang diberitahukan kepada peserta didik dengan yang tidak." Oleh karena itu, dalam membuka pelajaran hendaknya guru memberitahukan tujuan yang akan dicapai dengan pelajaran yang akan disajikannya. Peserta didik memiliki kejelasan mengenai tugas-tugas yang harus dikerjakan, langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menyelesaikan tugas, dan batas waktu pengumpulan tugas. Peserta didik memperoleh gambaran yang jelas mengenai pendekatan yang akan diambil dalam mempelajari materi pembelajaran dan mencapai tujuan yang dirumuskan. Peserta didik memahami hubungan antara bahan-bahan

atau pengalaman yang telah dimilikinya dengan hal-hal baru yang akan dipelajari. Peserta didik dapat menghubungkan fakta-fakta, konsep-konsep, dan prinsip-prinsip atau generalisasi dalam suatu peristiwa pembelajaran. Peserta didik mengetahui tingkat keberhasilan atau tingkat pencapaian tujuan terhadap bahan yang dipelajari, sedangkan guru dapat mengetahui tingkat keberhasilan atau keefektifan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Membuka pelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan guru untuk menciptakan kesiapan mental dan menarik perhatian peserta didik secara optimal, agar mereka memusatkan diri sepenuhnya pada pelajaran yang akan disajikan. Untuk kepentingan tersebut, guru dapat melakukan upaya-upaya: Menghubungkan materi yang telah dipelajari dengan materi yang akan disajikan, Menyampaikan tujuan yang akan dicapai dan garis besar materi yang akan dipelajari (dalam hal tertentu, tujuan bisa dirumuskan bersama peserta didik) Menyampaikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran dan tugas-tugas yang harus diselesaikan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan, Mendayagunakan media dan sumber belajar yang sesuai dengan materi yang disajikan, Mengajukan pertanyaan, baik untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap pelajaran yang telah lalu maupun untuk menjajagi kemampuan awal berkaitan dengan bahan yang akan dipelajari, Menutup pelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan guru untuk mengetahui pencapaian tujuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari, serta mengakhiri kegiatan pembelajaran. Untuk kepentingan tersebut, guru dapat melakukan kegiatan-kegiatan seperti Menarik kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari (kesimpulan bisa dilakukan oleh guru, oleh peserta didik atas permintaan guru, atau oleh peserta didik bersama guru); Mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan dan keefektifan pembelajaran yang telah dilaksanakan; Menyampaikan bahan-bahan pendalaman yang harus dipelajari, dan tugas-tugas yang harus dikerjakan (baik tugas individual maupun tugas kelompok) sesuai dengan pokok bahasan yang telah dipelajari; Memberikan post tes baik secara lisan, tulisan, maupun perbuatan.

#### 6. Membimbing Diskusi Kelompok

Diskusi kelompok adalah suatu proses yang teratur dan melibatkan sekelompok orang dalam interaksi tatap muka untuk mengambil kesimpulan dan memecahkan masalah. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membimbing diskusi adalah memusatkan perhatian peserta didik pada tujuan dan topik diskusi, memperluas masalah atau urunan pendapat,

menganalisis pandangan peserta didik, meningkatkan partisipasi peserta didik, menyebarkan kesempatan berpartisipasi, dan menutup diskusi.

Diskusi kelompok juga merupakan salah satu bentuk kegiatan pembelajaran yang sering digunakan.

Diskusi kelompok kecil memiliki karakteristik sebagai berikut.

- 1) Melibatkan sekitar 3 sampai lima orang peserta dalam setiap kelompok.
- 2) Berlangsung secara informal, sehingga setiap anggota dapat berkomunikasi langsung dengan anggota lain.
- 3) Memiliki tujuan yang dicapai dengan kerja sama antaranggota kelompok.
- 4) Berlangsung secara sistematis.

Melalui diskusi kelompok kecil dalam pembelajaran, memungkinkan peserta didik:

- a. Berbagi informasi dan pengalaman dalam pemecahan suatu masalah.
- b. Meningkatkan pemahaman terhadap masalah yang penting dalam pembelajaran.
- c. Meningkatkan keterlibatan dalam perencanaan dan pengambilan keputusan.
- d. Mengembangkan kemampuan berpikir dan berkomunikasi.
- e. Membina kerja sama yang sehat dalam kelompok yang kohesif dan bertanggung jawab.

Untuk menyukseskan jalannya diskusi kelompok kecil, terdapat beberapa keterampilan yang harus dimiliki oleh pemimpin diskusi, sebagai berikut.

1. Memusatkan perhatian, yang dapat dilakukan dengan cara merumuskan tujuan diskusi secara jelas, merumuskan kembali masalah, jika terjadi penyimpangan, menandai hal-hal yang tidak relevan dengan topik diskusi, merangkum hasil pembicaraan.
2. Memperjelas masalah atau uraian pendapat melalui menguraikan kembali dan merangkum pendapat peserta, mengajukan pertanyaan kepada seluruh anggota kelompok tentang pendapat setiap anggota.
3. Menguraikan setiap gagasan anggota kelompok.
4. Meningkatkan uraian peserta didik dengan cara: mengajukan pertanyaan kunci yang menantang, memberi contoh secara tepat, menghangatkan suasana dengan pertanyaan yang mengundang perbedaan pendapat, memberikan waktu berpikir, mendengarkan dengan penuh perhatian.
5. Menyebarkan kesempatan berpartisipasi, melalui memancing pendapat peserta yang kurang berpartisipasi, memberikan kesempatan pertama kepada peserta yang kurang

berpartisipasi, ( mencegah terjadinya monopoli pembicaraan, mendorong peserta didik untuk mengomentari pendapat temannya, meminta pendapat peserta didik ketika terjadi kebuntuan.

## 7. Mengelola Kelas

Pengelolaan kelas merupakan keterampilan guru untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif, dan mengendalikannya jika terjadi gangguan dalam pembelajaran. Beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pengelolaan kelas adalah kehangatan dan keantusiasan, tantangan, bervariasi, luwes, penekanan pada hal-hal positif, dan penanaman disiplin diri.

Keterampilan mengelola kelas memiliki komponen sebagai berikut

1. Penciptaan dan pemeliharaan iklim pembelajaran yang optimal. Menunjukkan sikap tanggap dengan cara: memandang secara saksama, mendekati, memberikan pernyataan dan memberi reaksi terhadap gangguan di kelas; Membagi perhatian secara visual dan verbal; Memusatkan perhatian kelompok dengan cara menyiapkan peserta didik dalam pembelajaran; Memberi petunjuk yang jelas; Memberi teguran secara bijaksana; Memberi penguatan ketika diperlukan.

2. Keterampilan yang berhubungan dengan pengendalian kondisi belajar yang optimal

a. Modifikasi perilaku.

Mengajarkan perilaku baru dengan contoh dan pembiasaan; Meningkatkan perilaku yang baik melalui penguatan; Mengurangi perilaku buruk dengan hukuman.

b. pengelolaan kelompok

peningkatan kerja sama dan keterlibatan, serta menangani konflik dan memperkecil masalah yang timbul.

c. Menemukan dan mengatasi perilaku yang menimbulkan masalah.

Menemukan dan mengatasi perilaku yang menimbulkan masalah antara lain Pengabaian yang direncanakan, Campur tangan dengan isyarat, .Mengawasi secara ketat, Mengakui perasaan negatif peserta didik, Mendorong peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya, .Menjauhkan benda-benda yang dapat mengganggu konsentrasi, Menyusun kembali program belajar, Menghilangkan ketegangan dengan humor, Mengekang secara fisik.

## 8. Mengajar Kelompok dan Perorangan

Pengajaran kelompok kecil dan perorangan merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memungkinkan guru memberikan perhatian terhadap setiap peserta didik, dan menjalin hubungan yang lebih akrab antara guru dengan peserta didik maupun antara peserta didik dengan peserta didik. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan dapat dilakukan

dengan cara Mengembangkan keterampilan dalam pengorganisasian, dengan memberikan motivasi dan membuat variasi dalam pemberian tugas, Membimbing dan memudahkan belajar, yang mencakup penguatan, proses awal, supervisi, dan interaksi pembelajaran, Perencanaan penggunaan ruangan, Pemberian tugas yang jelas, menantang, dan menarik.<sup>10</sup>

## **KESIMPULAN**

Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk siswa sekolah dasar dapat menarik perhatian siswa karena rasa ingin tahunya yang besar. Hal tersebut berpengaruh dalam terlaksananya proses pembelajaran sehingga berdampak baik terhadap hasil belajar siswa.

Selain itu, keterampilan guru dalam mengajar dan memberikan variasi dalam belajar menjadi hal yang perlu dilakukan untuk mencegah kebosanan siswa untuk mengikuti pembelajaran karena pada dasarnya siswa sekolah dasar memiliki tingkat keingintahuan yang tinggi.

Untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran, guru sebagai pendidik perlu menyusun pembelajaran yang menyenangkan dengan dapat menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu penyampaian materi dan model pembelajaran sebagai teknik pelaksanaan pembelajaran.

## **SARAN**

Guru diharapkan terus mengembangkan variasi metode pembelajaran seperti pembelajaran kolaboratif, berbasis proyek, permainan edukatif, dan penggunaan media digital agar proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, Serta Siswa didorong untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dengan mengemukakan ide, bekerja sama dengan teman, dan memanfaatkan kreativitas dalam menyelesaikan tugas.

## **DAFTAR PUSTAKA**

---

<sup>10</sup> Turney (1973) Mengungkapkan 8 Keterampilan Mengajar.

- As.Gilcman, Keterampilan Seorang Guru (1991)
- Farisi, Model Pembelajaran Problem Based Learning (2017)
- Hamruni, Strategi Dan Model Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan (Yogyakarta: 2009)
- Hapudin H.M.S, Teori Belajar Dan Pembelajaran Menciptakan Pembelajaran Yang Kreatif Dan Efektif (Jakarta : Prenadamedia, 2021)
- Metode Penelitian (16 November 2025).
- Mulyasa, Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2012). Hlm 69-92
- Mulyati Y.M, Pentingnya guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (2019)
- Trinova, Hakikat belajar dan bermain menyenangkan bagi peserta didik tentang indicator pembelajaran (2012)
- Zahro, Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (2018) Turney, Mengungkapkan 8 Keterampilan Mengajar (1973)