

Joyfull learning: Pelatihan Guru Pelajaran Sosiologi di Kota Prabumulih dan Lahat

Joyful learning: Sociology Teacher Training in the City of Prabumulih and Lahat

^{1*)}Ridhah Taqwa, ²⁾Mulyanto, ³⁾Didi Tahyudin, ⁴⁾Dyah Hapsari, ⁵⁾Lamtarida Deasy L. Toruan,
⁶⁾Muslim, ⁷⁾Melinda, ⁸⁾Adetia Wulindari, ⁹⁾Ariyanti A. Pratiwi

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9)}Program Studi Sosiologi, FISIP,

Universitas Sriwijaya

Jl. Palembang-Prabumulih KM 32 Ogan Ilir Sumatera Selatan

*email: ridhotaqwa@fisip.unsri.ac.id

DOI:

10.30595/jppm.v6i2.7759

Histori Artikel:

Diajukan:
06/07/2020

Diterima:
05/08/2022

Diterbitkan:
13/09/2022

ABSTRAK

Pelajaran sosiologi dinilai monoton dan membosankan siswa, karena materinya terlalu teoritis, dan banyak guru sosiologi tidak berlatar belakang sarjana sosiologi. Karena itu diperlukan model pembelajaran yang menyenangkan, praktis, tidak monoton dan menarik minat siswa terhadap mata pelajaran sosiologi. Tujuan pelatihan adalah mengubah paradigma pembelajaran yang bersifat konvensional menjadi kreatif dan menyenangkan, mempraktikkan dan menerapkan metode "Joyfull learning" sebagai strategi pembelajaran Sosiologi dalam memahami fenomena sosial, dan menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan sehingga pelajaran sosiologi menarik peserta didik. Metode penyampaian materi kepada peserta training, selain metode ceramah dan diskusi, sekaligus studi kasus, juga dengan role playing. Model pembelajaran yang disebut Joyfull learning ini telah dipraktikkan di 2 sekolah (SMA) di Kota Prabumulih dan Lahat yang diikuti guru-guru, baik yang berlatar pendidikan sosiologi atau sosiologi murni, maupun bidang guru berlatar bidang ilmu sosial lainnya. Materi training dan praktik yang disampaikan kepada guru Sosiologi, yaitu : (1) teka teki Silang); (2) tebak kata; (3) tebak tokoh sosiologi; Hasilnya setelah ditraining guru sosiologi lebih kreatif mengemas materi pembelajaran, sehingga lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Pelajaran sosiologi pun lebih mudah diaplikasikan di kelas.

Kata kunci: Joyfull learning; Pelajaran Sosiologi; Menyenangkan; Kreatif

ABSTRACT

Sociology lessons are considered monotonous and boring for students, because the material is too theoretical, and many sociology teachers do not have sociology backgrounds. Therefore, learning models that are fun, practical, not monotonous and attract students' interest in sociology are needed. The aim of the training is to change the conventional learning paradigm to be creative and fun, to practice and apply the "Joyfull learning" method as a sociology learning strategy in understanding social phenomena, and to use fun learning methods so that sociology lessons attract students. The method of delivering material to the training participants, in addition to lecture and discussion methods, as well as case studies, also with role playing. This splitting model called Joyfull learning has been practiced in 2 schools (SMA) in the cities of Prabumulih and Lahat which are followed by teachers, both with sociology or pure sociology education, as well as teachers in other social science fields. Training materials and practices presented to the Sociology teacher, namely: (1) crossword puzzle; (2) guess the word; (3) guess the figure of sociology; The results after being trained by sociology teachers are more creative

in packaging learning material, so that it is more fun and interesting for students. Sociology lessons are also easier to apply in class.

Keywords: *Joyfull learning; Sociology Lessons; Fun; Creative*

PENDAHULUAN

Sosiologi sebagai bidang kajian tidak hanya dipelajari di Perguruan Tinggi, tetapi juga menjadi pelajaran wajib di Sekolah Menengah Atas (SMA). Pada kurikulum 1984 menjadi sejarah awal sosiologi dijadikan sebagai disiplin ilmu yang diajarkan secara formal di sekolah menengah atas (SMA), sebagai mata pelajaran dalam kelompok ilmu sosial di Indonesia (Modul pelatihan Guru Kelompok Kompetensi B: 2016). Dalam kurikulum 1984 semula sosiologi bergabung dalam mata pelajaran antropologi, namun pada tahun 1994 sosiologi telah terpisah dengan mata pelajaran antropologi.

Mata pelajaran sosiologi sekarang menjadi salah satu mata pelajaran wajib di jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sekaligus juga menjadi mata pelajaran yang ada dalam ujian nasional. Meskipun nilai mata pelajaran sosiologi paling tinggi dibandingkan dengan mata pelajaran ekonomi dan geografi, namun masih dianggap siswa sebagai pelajaran yang membosankan. Alasannya sosiologi terlalu teoritis, dimana peserta didik dituntut untuk menguasai teori-teori sosiologi, padahal seharusnya teori-teori tersebut diberikan saat kuliah. Selain itu, faktor yang menjadikan mata pelajaran sosiologi masih dianggap monoton oleh siswa adalah banyak guru pelajaran sosiologi tidak berlatar belakang pendidikan bidang sosiologi, baik itu pendidikan sosiologi ataupun sosiologi murni.

Dibeberapa Sekolah Menengah Atas baik SMA Swasta maupun Negeri di Kota Prabumulih dan Kabupaten Lahat masih terdapat guru mata pelajaran sosiologi yang tidak berlatar belakang pendidikannya sosiologi, bahkan terlalu jauh perbedaan antara latar belakang pendidikan guru yang sebenarnya dengan mata pelajaran sosiologi. Mayoritas guru yang mengajar mata pelajaran sosiologi berlatar belakang guru pendidikan sejarah sebanyak 5 orang guru dan pendidikan

agama Islam serta kesejahteraan sosial sebanyak 4 orang.

Tabel 1. Latar Belakang Pendidikan Peserta

No.	Pendidikan S1	Jumlah
1	Sosiologi	2
2	Pendidikan Sosiologi	3
3	Pendidikan Bahasa Indonesia	1
4	Pendidikan Agama Islam	4
5	Pendidikan Sejarah	5
6	Kesejahteraan Sosial	4
7	Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan	1
8	Pendidikan Geografi	3
9	Administrasi Negara	1
10	Ekonomi	2
11	Administrasi & Kebijakan Pendidikan	2
12	Pendidikan Bahasa Inggris	2
	TOTAL	30

Sumber: data primer yang diolah oleh peneliti (2019)

Guru yang tidak memiliki latar belakang pendidikan yang sama dengan mata pelajaran yang diajarkan, akan membuat penyampaian materi tidak dapat berjalan dengan maksimal. Oleh karena itu diharapkan dengan sosialisasi metode pembelajaran *joyfull learning* dapat menambah pengetahuan guru mengenai pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik pada mata pelajaran sosiologi.

Sebagai bagian dari ilmu sosial, sosiologi sering menerima persepsi negatif dikalangan

para peserta didik, karena penyajian guru seringkali monoton serta menjenuhkan. Persepsi dikalangan peserta didik tersebut muncul dilatarbelakangi oleh pembelajaran dimana guru dalam penyampaian materi menggunakan hanya melalui metode konvensional seperti metode ceramah tanpa melibatkan peran serta peserta didik. Tanpa adanya keterlibatan peserta didik tentu akan mengalami kesulitan serta peserta didik akan merasakan kejenuhan, sehingga sulit untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan adalah metode *Joyfull learning*. *Joyful learning* menggunakan proses pembelajaran yang diaplikasikan kepada siswa dengan menggunakan pendekatan riang melalui game, quiz, dan aktivitas-aktivitas fisik lain. Metode ini menggunakan pendekatan permainan, rekreasi, dan menarik minat yang menimbulkan perasaan senang, segar, aktif, dan kreatif yang tak pelak lagi sangat dibutuhkan untuk mereduksi kebosanan dan ketegangan belajar yang hari demi hari dialami siswa.

Pembelajaran menyenangkan atau *joyfull learning* diterapkan dan dilatar belakangi oleh kenyataan bahwa pembelajaran model konvensional dinilai menjemukan, kurang menarik bagi para siswa sehingga berakibat kurang optimalnya penguasaan materi bagi siswa (Rahmawati, 2008:1). Selain itu Catarinacatur (2008:1) berpendapat bahwa *joyfull learning* dapat mempercepat penguasaan dan pemahaman materi pelajaran, sehingga waktu yang dibutuhkan untuk belajar lebih cepat. Materi pelajaran yang sulit dibuat menjadi mudah, sederhana dan tidak bertele-tele sehingga tidak terjadi kejenuhan dalam belajar. Pembelajaran tidak lagi hanya berpusat pada guru tetapi berpusat pada peserta didik. Keaktifan siswa dalam pembelajaran tentu akan meningkatkan hasil pembelajaran.

Dari uraian di atas ada sejumlah masalah dapat diidentifikasi, yaitu: (1) bagaimana guru dapat menyampaikan pelajaran sosiologi dengan metode menyenangkan? (2) bagaimana menjadikan sosiologi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dengan metode *joyfull learning*? dan bagaimana mengubah pembelajaran yang teoritis menjadi lebih praktis?

Tujuan dan Manfaat Kegiatan

Tujuan kegiatan adalah: (1) mengubah paradigma pembelajaran yang bersifat konvensional menjadi kreatif dan menyenangkan, (2) mempraktikkan dan menerapkan metode "*Joyfull learning*" sebagai strategi pembelajaran Sosiologi dalam memahami fenomena-fenomena sosial, dan (3) menggunakan metode pembelajaran yang tepat sehingga pelajaran sosiologi menarik peserta didik.

Sedangkan manfaatnya bagi agar guru lebih termotivasi untuk berkeaktifitas dalam proses pelajaran sosiologi, dapat menumbuhkan spirit dan moralitas dalam mendidik peserta siswa, serta sebagai proses pengembangan kompetensi profesional guru (Pedagogik, Kepribadian, profesional, sosial).

METODE

Untuk menyelesaikan masalah tersebut maka dilakukan pelatihan kepada guru-guru sosiologi. Kelompok sasaran terutama guru yang tidak berlatar belakang pendidikan sosiologi (sarjana bidang lain) yang mengajar di SMA.

Model Pembelajaran *Joyfull learning*

Sebuah proses pembelajaran mutlak diperlukan adanya sebuah strategi pembelajaran. Tentu melalui strategi pembelajaran yang telah terencana dapat meningkatkan hasil pembelajaran yang optimal (Djamarah, 2010: 368). Salah satu bentuk strategi yang dapat dipergunakan oleh guru adalah memberikan ide-ide kreatif dalam pembelajaran yang tentu akan menjadi solusi yang tepat dalam pembelajaran yang biasa seringkali bersifat kaku, monoton, dan menjenuhkan. Pembelajaran yang banyak bersifat teoritis yang berisi banyak konsep-konsep akan menjadikan peserta didik sulit untuk memahami sehingga tujuan pembelajaran seringkali tidak tercapai.

Model pembelajaran yang dapat menumbuhkembangkan minat belajar siswa salah satunya adalah *joyfull learning*. Melalui model pembelajaran *joyful learning* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan peserta didik dapat lebih responsif dalam pembelajaran.

Nur,dkk (2016: 103) menyebutkan bahwa *joyfull learning* adalah suatu proses pembelajaran dimana terjalinnya hubungan baik antara guru dengan peserta didik, sehingga aktivitas belajar menjadi menyenangkan tanpa adanya tekanan yang membuat siswa bosan dan stres terhadap materi pelajaran yang sedang diajarkan. Suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran dapat mendatangkan kebahagiaan bagi peserta didik. Stres dan *bad mood* merupakan dua masalah yang sering dihadapi siswa. Oleh karena itu penting bagi seorang guru menciptakan *joyful learning* sebagai strategi membantu siswa menghilangkan hambatan tersebut.

Salirawati (2012:7) menyatakan bahwa model pembelajaran yang menyenangkan adalah model pembelajaran yang tepat untuk mengatasi kejenuhan dan ketidakmenarikan ketika proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan menurut Asyura (dalam Nur, dkk, 2016: 103) *Joyfull learning* menggunakan proses pembelajaran yang diaplikasikan kepada siswa dengan menggunakan pendekatan riang melalui game, quiz, dan aktivitas fisik lainnya. Sehingga *joyfull learning* dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan-pendekatan permainan, rekreasi dan menarik minat siswa yang menimbulkan perasaan senang, segar, aktif dan kreatif yang sangat dibutuhkan oleh siswa untuk mereduksi kebosanan dan ketegangan yang dialami siswa.

Pembelajaran yang menyenangkan atau *joyfull learning* dikemukakan oleh Sumarni (2011) bukan hanya berarti selalu diselingi dengan lelucon, banyak bernyanyi atau tepuk tangan meriah. Pembelajaran yang menyenangkan juga dimaksudkan agar pembelajaran dapat dinikmati siswa. Siswa merasa nyaman, aman, dan asik. Perasaan yang mengasyikkan mengandung unsur inner motivation yaitu dorongan keingintahuan yang disertai upaya mencari tahu sesuatu.

Langkah-langkah Penerapan Model *Joyfull learning*

Tahap Persiapan. Tujuannya: 1) Mengajak siswa keluar dari keadaan mental

pasif, 2) Menyingkirkan rintangan belajar, 3) Merangsang minat dan rasa ingin tahu siswa, 4) Memberi siswa perasaan positif mengenai, dan hubungan yang bermakna dengan topik pelajaran, 5) Menjadikan siswa aktif yang tergugah untuk berpikir, belajar, menciptakan, dan tumbuh, 6) Mengajak orang keluar dari keterasingan dan masuk kedalam komunitas belajar.

Tahap Penyampaian: Tahap ini disampaikan siklus pembelajaran dimaksudkan untuk mempertemukan pembelajaran dengan materi belajar yang mengawali proses belajar secara positif dan menarik.

Tahap Pelatihan: tahap inilah pembelajaran yang sebenarnya. Apa yang dipikirkan dan dikatakan serta dilakukan, siswalah yang menciptakan pembelajaran, dan bukan apa yang dipikirkan, dikatakan, dan dilakukan oleh guru.

Teknik Penutup: Banyak kasus dalam menyampaikan pelajaran dalam akhir semester atau dalam akhir jam guru menjelaskan agar materinya selesai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

***Joyful Learning* dan TOT**

Joyfull learning dapat dijadikan sebagai salah satu paradigma baru dalam pembelajaran sosiologi bagi guru sehingga dapat meningkatkan minat bagi peserta didik untuk belajar sosiologi. Selama ini pembelajaran sosiologi cenderung menjenuhkan, membosankan, dan kaku. Sehingga selalu muncul persepsi negatif dari peserta didik dalam pembelajaran sosiologi. Cara penyampaian materi yang diberikan tentu sangat erat berkaitan dengan metode, model, dan strategi yang diterapkan oleh guru. Guru dalam penyampaian materi tidak hanya meningkatkan pengetahuan (*knowledge*), tetapi juga meningkatkan psikomotorik, dan afektif peserta didik.

Alur pelaksanaan Training kegiatan *Joyfull learning* terlihat pada bagan berikut:



Gambar 1. Proses Kegiatan *Training Teacher for Trainer* (TFT)

Membangun Paradigma Baru dan Wawasan pembelajaran Sosiologi

Materi ini mengungkapkan fakta bahwa pembelajaran sosiologi selama ini sangat teoritis sehingga cenderung menjenuhkan, membosankan bagi peserta didik. Dengan menampilkan video berisi tentang pembelajaran konvensional yang dilakukan oleh guru. Diharapkan dengan video yang dilakukan oleh trainer dapat membuka paradigma yang baru bagi guru sosiologi agar pembelajaran dapat menarik bagi peserta didik. Setelah membangun paradigma para guru sosiologi, kegiatan dilanjutkan dengan memberikan materi kepada peserta tentang metode *joyful learning*, menyampaikan implikasi penerapan metode tersebut dalam pembelajaran sosiologi, dan memutar beberapa contoh penerapan *joyful learning*.

TOT mendorong untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru sosiologi. Materi yang disampaikan kepada guru

Sosiologi ada 5 : (1) *crossword puzzle* (teka teki Silang); (2) ular tangga; (3) tebak kata; (4) tebak tokoh sosiologi; (5) mencari istilah/kata sosiologi. Penyampaian dilakukan kepada peserta TOT adalah dengan metode ceramah, diskusi, studi kasus, *role playing*. Sehingga guru sosiologi dapat lebih berkreaitifitas dan diharapkan melalui TOT/guru sosiologi dapat mengemas pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik.

Praktik *Joyful Learning* oleh Guru Sosiologi

Sebelum praktik didahului dengan *Ice Breaking*. *Ice Breaking* sering dipakai dalam training dengan maksud menghilangkan kebekuan di antara peserta latihan, sehingga mereka saling mengenal, mengerti dan bisa saling berinteraksi dengan baik antara satu dengan yang lainnya. Salah satu cara *ice breaking* adalah “pesan berantai” merupakan sebuah *Ice Breaking* yang bertujuan untuk melatih kekompakkan team dalam

menyampaikan pesan dan cara berkomunikasi dengan anggota team. Ada 2 team yang menjadi peserta *ice breaking* dan masing-masing team memiliki satu pesan berantai yang disampaikan kepada anggota team.



Gambar 2. Pembentukan tim kerja praktik *joyfull learning* di Prabumulih

Selanjutnya pelaksanaan praktik *Joyful learning* dilakukan dengan metode FGD dengan membentuk kelompok-kelompok. Pembentukan kelompok diawali dengan motivasi yang dilakukan oleh fasilitator dengan meminta setiap peserta dari pelatihan untuk menemukan rangkaian tulisan yang sudah disediakan. Tulisan yang disediakan terdiri dari 3 suku kata. Setiap peserta mencari rangkaian dari nama salah satu tokoh sosiologi yang telah ditetapkan.

Pada gambar 3 di atas merupakan pembentukan tim kelompok kerja untuk mempraktikkan metode *joyfull learning*. Kegiatan pembentukan tim kerja kelompok sebagai rangkaian kegiatan motivasi yang dilakukan kepada peserta pelatihan yang bertujuan untuk mendorong menumbuhkan nilai-nilai karakter dan perwujudan kohesi antar peserta pelatihan. Kegiatan yang dilakukan dapat dikembangkan kepada peserta didik dan menjadikan pembentukan kelompok kerja yang lebih mendidik kepada peserta didik. Tentu dengan cara tersebut peserta didik menjadi lebih antusias dan semangat.

Setelah para peserta pelatihan *Joyfull learning* membentuk tim kerja kelompok. Satu kelompok kerja terdiri dari 3 orang, dan dapat disesuaikan jumlah anggota kelompok. Setiap kelompok mempersentasikan dengan bermain peran untuk mempraktikkan metode

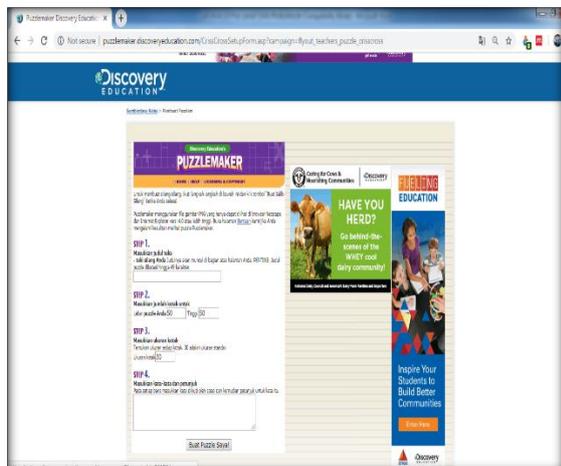
pembelajaran *joyfull learning* yang telah ditetapkan oleh fasilitator. Pembelajaran *joyfull learning* yang ditetapkan oleh trainer adalah menggunakan 3 media pembelajaran, yaitu: 1) metode *Crossword Puzzle* Sosiologi-TTS (Teka Teki Silang), 2) metode tebak kata sosiologi, 3) metode cari istilah sosiologi, 4) metode tebak tokoh, dan 5) metode permainan ular tangga. Namun pada artikel ini dijelaskan hanya 3 model pembelajaran, yaitu:

Praktik Teka Teki Silang Sosiologi (*Crossword Puzzle Sociology*)

Model pembelajaran yang aktif dan menyenangkan salah satunya yang dapat diterapkan oleh guru sosiologi adalah pembelajaran dengan menggunakan metode *crossword puzzle*. *Crossword puzzle* atau teka-teki silang (TTS) dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan dan tanpa menghilangkan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif.

Bentuk TTS disediakan dengan sejumlah pertanyaan atau kata sebagai kunci untuk mengisi serangkaian kotak-kotak kosong yang didesain sedemikian rupa. Menurut Rinaldi Munir (2005) TTS merupakan suatu permainan dengan tempelate yang berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak-kotak yang berwarna hitam putih, serta dilengkapi 2 lajur, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang berbentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak satu kolom dan beberapa baris).

Crossword puzzle melibatkan partisipasi peserta didik untuk aktif sejak kegiatan pembelajaran dimulai hingga berakhir. Peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan ini peserta didik akan merasakan proses suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga hasil akhir dari proses kegiatan belajar dapat diperoleh dengan maksimal. Hal ini dapat dilihat pada website *Discovery Education puzzel maker* secara *online*.



Gambar 3. Tampilan website dari crossword puzzle

Melalui website yang dipergunakan seperti yang telah dipaparkan diatas tentu memberikan kepraktisan dan kemudahan untuk membuat teka teki silang sosiologi (TTS). Berikut ini hasil praktik yang dilakukan oleh kelompok 1 dalam membuat crossword puzzle sosiologi/ TTS (Teka Teki Silang) sosiologi dengan website sebagai salah satu contoh penerapan joyful learning.

Prinsipnya dalam pembelajaran itu memerlukan kreativitas seorang guru sangat dibutuhkan bertujuan untuk menciptakan dan menghidupkan suasana kelas dengan metode-metode pembelajaran yang asik dan menyenangkan. Metode pembelajaran yang ditawarkan ini adalah menggunakan metode crossword puzzle atau teka-teka silang (TTS) menurut para peserta joyful learning sangat baik dan bermanfaat untuk diterapkan kepada peserta didik. Melalui metode ini dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar dan memberikan alternatif lain untuk mempermudah mengingat materi pelajaran.

Crossword puzzle sosiologi jika benar-benar diterapkan akan sangat diminati karena biasanya peserta didik disajikan bentuk-bentuk soal esay yang panjang. Melalui metode crossword puzzle sociology memungkinkan peserta didik untuk dapat mengerjakan soal soal dengan bentuk yang berbeda, menciptakan pembelajaran yang asik, menyenangkan, dan diminati peserta didik.

Praktik Tebak Kata Sosiologi

Metode permainan tebak kata adalah metode yang menggunakan media kartu teka-teki yang berpasangan dengan kartu jawaban teka-teki. Permainan tebak kata sangat menarik untuk diberikan kepada siswa dalam sebuah materi pelajaran terutama dalam memahami suatu konsep mata pelajaran IPS. Permainan tebak kata adalah variasi permainan yang memberikan informasi. Contohnya, salah satu siswa membawa kartu tebakan yang tidak dapat ditunjukkan kepada siswa lainnya, dan siswa yang lain menebaknya.

Metode tebak kata berguna agar siswa aktif dalam kelas. Pembelajaran aktif adalah proses belajar dengan menempatkan peserta didik sebagai center stage performance, dengan proses pembelajaran yang menarik sehingga siswa dapat merespon pelajaran dengan suasana yang menyenangkan. Sedangkan aktif adalah siswa atau peserta didik mampu dan dapat bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan.

Melalui metode tebak kata sosiologi guru mengajak siswa untuk bermain tebak kata dengan menggunakan media kartu dari kertas karton dalam mata pelajaran sosiologi. Tebak kata sosiologi memberikan manfaat untuk mengasah kemampuan peserta didik dalam menebak istilah / kata yang berkaitan dengan pelajaran sosiologi. Tebak kata dijadikan sebagai uji pemahaman peserta didik dalam pelajaran yang telah di dapatnya oleh guru.



Gambar 4. Praktik metode tebak kata

Praktik Tebak Tokoh Sosiologi

Media tebak tokoh sosiologi merupakan salah satu media pembelajaran sosiologi SMA. Media menggunakan penerapan pembelajaran

kooperatif model *teams games tournament* pada materi sosiologi. Media tebak tokoh sosiologi dapat dipergunakan sebagai media perantara atau pengantar yang memuat gambar yang mudah, praktis, dan menarik agar dapat memotivasi peserta didik dalam mengikuti pelajaran dan mempermudah pemahaman peserta didik.

Metode *joyfull learning* dengan tebak tokoh sosiologi bertujuan melatih para siswa untuk mengetahui para Tokoh Sosiologi, teori & pemikirannya, dengan cara mencocokkan Foto, Nama dan Pemikirannya pada Poster yang telah disediakan. Permainan ini bisa dilakukan secara beregu oleh 3-5 Orang. Setiap Regu harus mencocokkan Foto, Nama dan pemikiran tokoh sosiologi dengan tepat.



Gambar 5. Praktik metode tebak tokoh sosiologi di Kota Prabumulih

Praktik metode tebak tokoh sosiologi menjadi salah satu alternatif bagi fasilitator untuk membuka wawasan khususnya sosiologi sebagai ilmu tentang masyarakat. Materi tersebut sangat monoton dan membosankan berdasarkan hasil observasi yang pernah dilakukan dan berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru sosiologi. Melalui

metode ini dapat meningkatkan keantusiasan materi tentang pemikiran sosiologi dari beberapa tokoh sosiologi.

Feedback Kegiatan Joyful Learning

Pelaksanaan kegiatan *joyfull learning*: pendampingan guru mata pelajaran sosiologi SMA di Kota Prabumulih dan Kabupaten Lahat, dimulai dari tahapan awal yaitu pretest kepada peserta setelah itu baru diberikan wawasan mengenai pembelajaran *joyfull learning*, tahap selanjutnya fasilitator memberikan materi dengan memperkenalkan metode pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan keterampilan guru sosiologi agar proses pembelajaran berlangsung menyenangkan dan membangkitkan motivasi belajar siswa.

Pada saat berlangsungnya kegiatan, peserta mulai mempraktikkan metode *joyfull learning* dan mengikuti petunjuk dari fasilitator agar kegiatan berjalan dengan baik. Awalnya peserta sedikit kebingungan dalam memahami petunjuk dan mempraktikkan metode *joyfull learning*, hal itu disebabkan oleh metode ini baru pertama kali diterapkan oleh peserta. Seiring berjalannya proses kegiatan, peserta mulai memahami petunjuk dan melaksanakan kegiatan dengan baik.

Tahapan akhir umpan balik (*feedback*) dari peserta adalah pemberian informasi yang diperoleh peserta pelatihan untuk memperbaiki atau meningkatkan metode pembelajaran di kelas. Dalam kondisi tertentu, umpanbalik dapat berfungsi memperbaiki metode pembelajaran, ketika guru melaksanakan proses pembelajaran. Kondisi atau keadaan situasi pelatihan menentukan keberhasilan usaha pemberian umpan balik terhadap penguasaan metode pembelajaran *joyfull learning* untuk diterapkan oleh peserta TOT (guru). Melalui umpan balik peserta dapat mengetahui sejauh mana metode pembelajaran melalui TOT dapat diterapkan di kelas. Umpan balik tersebut dapat mengoreksi kompetensi mengajar, juga koreksi pada kemajuan mengajar guru.

Evaluasi Kegiatan Joyful Learning

Evaluasi kegiatan *joyfull learning* saat di kelas (*off the job training*) dan praktik (*on the job training*), untuk mengetahui sejauh mana

peserta memahami tentang metode *joyfull learning*. Evaluasi dalam kegiatan ini juga akan melihat pengetahuan guru melalui pretest dan posttest yang diberikan oleh trainer dan fasilitator untuk mengetahui perbedaan jawaban guru sebelum dan setelah diberi pengetahuan tentang metode pembelajaran *joyfull learning*.

Dari hasil diatas diperoleh rata-rata nilai guru secara keseluruhan meningkat dari pretest ke posttest. Jika dilihat dari nilai masing-masing guru belum terlalu baik tetapi secara keseluruhan ada peningkatan pengetahuan guru setelah diberi pengetahuan mengenai metode pembelajaran *joyful learning*. Manfaat dari diadakannya pretest adalah untuk mengetahui kemampuan awal guru mengenai materi yang akan disampaikan oleh trainer dan fasilitator sedangkan posttest merupakan bentuk pertanyaan yang diberikan setelah pelajaran/materi telah disampaikan. Singkatnya, posttest adalah evaluasi akhir. Pemberian posttest ini dilakukan dengan maksud apakah guru sudah mengerti dan memahami mengenai materi yang baru diberikan pada hari itu.

SIMPULAN

Hasil pelatihan *Joyfull learning* menghasilkan pola hubungan antara pendidik dan peserta didik tanpa adanya tekanan. Dalam proses pembelajaran guru memosisikan diri sebagai mitra belajar peserta didik dan juga mampu mendesain pola komunikasi, materi, strategi, media, model, serta evaluasi pembelajaran. Guru juga berperan dalam memotivasi, memberikan dukungan, membangun dan menumbuhkan kepercayaan diri untuk mampu mengeksplere kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Peserta didik juga memiliki kemampuan untuk memahami dan mengembangkan ilmu yang diterima oleh peserta didik serta dapat menerapkan dalam lingkungannya.

Kendala guru dalam pelaksanaan mata pelajaran Sosiologi yang diletakkan pada jam terakhir membutuhkan kegiatan ekstra. Dengan model pembelajaran ini, maka kendala ini dapat datasi. Demikian juga masalah latar pendidikan guru peserta training yang tidak sesuai dengan kompetensi profesional Sosiologi dapat teratasi

pula. Selain itu juga masih minimnya training yang diterima dan diikuti oleh guru, untuk lebih mendukung serta mengembangkan kemampuan dalam penyampaian materi yang tidak monoton. Hal ini dibuktikan dengan beberapa pernyataan yang disampaikan oleh para guru sebagai peserta training dimana mereka merasa berkesan dan mendapatkan pengetahuan yang baru mengenai pembelajaran yang menyenangkan, tetapi ada juga beberapa guru yang kurang memiliki antusias untuk aktif dalam mengikuti.

Pelatihan yang telah diberikan diharapkan dapat berkelanjutan. Pihak sekolah dapat memberikan pendampingan dan memperhatikan mata pelajaran Sosiologi sebagai mata pelajaran yang diprioritaskan oleh sekolah. Selain itu juga dibutuhkan peran MGMP Sosiologi dengan memberikan banyak pelatihan (workshop) untuk meningkatkan kompetensi profesionalitas pendidik. Hal ini diperlukan agar guru Sosiologi lebih kreatif dari strategi komunikasi, kreatif dalam menggunakan media dan menciptakan strategi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhamad, dkk. (2013). *Model dan Metode Dalam Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang: Unissula Pers.
- Amri, Sofan. (2013). *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2010). *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rienika Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Indrizal, Edi. *Diskusi Kelompok Terarah Focus Group Discussion (FGD) (Prinsip-Prinsip Dan Langkah Pelaksanaan Lapangan)* <http://repo.unand.ac.id/4984/1/Artikel%20Edi%20Indrizal.pdf>. (diunduh 17 Mei 2019)
- Murdiyaningsih. (2011). *Proses Pembelajaran Sosiologi Dalam Pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*

- (KTSP) Di SMA Negeri 1 Pegandon Kabupaten Kendal. Semarang: Fakultas Ilmu Sosial UNS.
- Modul Pelatihan Guru Mata Pelajaran Sosiologi Kelompok Kompetensi B. (2016). Direktorat jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nur, Muhammad, dkk. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Dengan Strategi Joyful Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTSN Meuraxa Banda Aceh*. Jurnal Imiah Pendidikan Sejarah. Vol. I No. 1 Bulan Oktober 2016.
- Salirawati, Das. (2012). *Pentingnya Penerapan Joyful Learning Dalam Penciptaan Suasana Belajar Yang Menyenangkan*. Yogyakarta : Seminar Jurdik Kimia FMIPA UNY.
- Tin, Sumarni. (2011). *Active Learning and Joyful Learning (PAIKEM) sebagai pembelajaran persfektif*. <http://tinsumarni20.blogspot.co.id/2011/04/active-learning-and-joyfull-learning.html>. (diunduh 11 Mei 2019)
- Uno, H. Hamzah. (2008). *Profesi Kependidikan Problema dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara
- Permata, Putra. (2012). *Metode Pembelajaran Permainan Crossword Puzzle*. Artikel pendidikan. <https://putranyapermata.wordpress.com/pendidikan/metodepembelajaran/> (diunduh 16 Mei 2019)
- Website**
- <https://akselera.wordpress.com/2010/08/20/definisi-ice-breaking-ice-breaking-definition/> (diunduh 10 Mei 2019)
- http://eprints.umk.ac.id/1645/2/BAB_II.pdf
- http://puzzlemaker.discoveryeducation.com/CrossSetupForm.asp?campaign=flyout_teachers_puzzle_crisscross (diunduh 12 Mei 2019)
- http://puzzlemaker.discoveryeducation.com/CrossSetupForm.asp?campaign=flyout_teachers_puzzle_crisscross (diunduh 15 Mei 2019)