

STRATEGI PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN UNTUK MENGUPAYAKAN KETERLIBATAN PERILAKU SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS XI IPS

Youke Pratama Salomo Fanolo Dachi¹

UPH College

youkepratama@gmail.com

Immanuel Adhitya Wulanata Chrismastianto²

Universitas Pelita Harapan

immanuel.wulanata@uph.edu

Abstract

Changes in learning activities during the pandemic should only have an impact on changes in activities. The essence of learning remains the same, namely the teacher delivers learning materials, and students are engaged inside it. But in reality, observations in grade XI social studies at a Christian school in West Jakarta for the period July-August 2022 found a lack of student engagement in the learning process. Seeing these problems, the teacher seeks student engagement through joyful learning strategies. The purpose of this study was to analyze the use of fun learning strategies to find student engagement behavior in class XI Social Sciences students. The research method used is descriptive qualitative. The results of the study found that teachers were able to seek student engagement behavior, through the use of Joyful learning strategies in social science Geography subjects for class XI even though it was carried out in a hybrid learning. After falling into sin, humans in daily life tend to behave in a way that is not in accordance with God's will. This can also be seen from the behavior of students who deviate and are not engaged in learning. Therefore, teachers need to design learning strategies that can seek student engagement. The goal is that students experience changes in behavior that

are more like Christ through the learning process. Suggestions for further research, problem variables can be developed by testing the components of emotional involvement through students' feelings and interests, as well as cognitive based on student learning outcomes.

Keywords: Behavioral engagement, geography subject, hybrid learning, joyful learning, learning strategies

Abstrak

Perubahan kegiatan pembelajaran selama pandemik seharusnya hanya berdampak pada aktivitas yang berubah. Esensi dalam pembelajaran tetap sama, yaitu guru menyampaikan materi pembelajaran, dan siswa terlibat di dalamnya. Namun pada kenyataannya, selama observasi di kelas XI IPS salah satu sekolah Kristen di Jakarta Barat periode Juli-Agustus 2022. Ditemukan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Melihat permasalahan ini, guru mengupayakan keterlibatan siswa melalui strategi pembelajaran yang menyenangkan. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis penggunaan strategi pembelajaran yang menyenangkan untuk mengupayakan keterlibatan perilaku siswa pada pelajaran Geografi kelas XI IPS. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Hasilnya ditemukan bahwa guru mampu mengupayakan keterlibatan perilaku siswa, melalui penggunaan strategi pembelajaran yang menyenangkan pada mata pelajaran Geografi kelas XI IPS meskipun dilakukan secara *hybrid*. Setelah jatuh dalam dosa, manusia dalam kehidupan sehari-hari cenderung berperilaku tidak sesuai kehendak Allah. Hal ini juga terlihat dari perilaku siswa yang menyimpang dan tidak terlibat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu merancang suatu strategi pembelajaran yang dapat mengupayakan keterlibatan siswa. Tujuannya, agar siswa mengalami perubahan perilaku yang semakin serupa dengan Kristus melalui proses pembelajaran. Saran untuk penelitian selanjutnya, variabel masalah dapat dikembangkan dengan meneliti komponen keterlibatan emosional melalui perasaan

dan minat siswa, serta kognitif berdasarkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Keterlibatan perilaku, mata pelajaran geografi, strategi pembelajaran, pembelajaran hybrid, pembelajaran yang menyenangkan.

Pendahuluan

Pada awal tahun 2022 pemerintah telah menyatakan keputusan terkait pemberlakuan pembelajaran tatap muka secara 100% di setiap sekolah (Raraswati, Meliyanti, & Aryanto, 2022). Hal ini didorong karena sebagian besar sekolah diyakini telah siap untuk menyelenggarakan pembelajaran tatap muka sepenuhnya. Namun, penyebaran Covid-19 di antara peserta didik dan guru tidak dapat dipungkiri. Kejadian ini juga terjadi pada salah satu sekolah Kristen di Jakarta Barat, yang harus melaksanakan pembelajaran secara *hybrid* sebab beberapa siswa terpapar Covid-19 dari orang di sekitarnya. Perubahan kegiatan pembelajaran harapannya tidak menghilangkan esensi dari belajar. Sutrisno (2019) mengatakan bahwa esensi dari pembelajaran adalah membuat siswa untuk belajar. Ringkasnya, bagaimanapun kegiatan pembelajaran dilaksanakan, hendaknya guru tetap memfasilitasi seluruh siswa untuk terlibat di dalamnya.

Berdasarkan hasil lembar observasi kelas, refleksi observasi dan refleksi pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Geografi kelas XI IPS, terlihat bahwa kegiatan pembelajaran yang terlaksana kurang melibatkan siswa. Dapat dilihat pada saat diberikan pertanyaan, hanya beberapa siswa yang merespons pertanyaan tersebut. Bahkan pada salah satu pertemuan, ditemukan hanya satu siswa yang terus menjawab pertanyaan dari guru. Tidak hanya itu, ditemukan beberapa siswa yang tidak berkonsentrasi dan mengalihkan fokusnya pada aktivitas lain seperti bermain media sosial, melakukan *chatting*, bercerita, membuat keributan, mengantuk, dan mencoba untuk tidur pada proses pembelajaran. Kurangnya keterlibatan siswa dapat terjadi karena guru hanya menggunakan metode ceramah secara terus menerus dalam penyampaian materi. Pemilihan metode ceramah yang monoton mengakibatkan siswa yang berinteraksi selalu sama dan membuat siswa

lain menjadi sangat pasif, tidak terlibat, dan bahkan mengalihkan perhatiannya dengan melakukan kegiatan lain.

Keterlibatan siswa adalah tingkat partisipasi dan ketertarikan yang ditunjukkan pada kegiatan pembelajaran (Galugu & Baharuddin, 2017). Keterlibatan siswa terbagi menjadi tiga komponen yang berbeda, yaitu komponen perilaku, emosional dan kognitif (Fikrie & Ariani, 2019). Fokus pada penelitian ini adalah keterlibatan siswa secara perilaku. Tambah Ayu dan Kusdiyati (2015) siswa dengan keterlibatan tinggi akan selalu berusaha dengan tekun dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang terlibat secara perilaku akan menunjukkan indikator aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, mematuhi peraturan, fokus serta mengerjakan tugas (Kaensige & Yohansa, 2018). Berdasarkan pernyataan di atas, dapat dikatakan bahwa keterlibatan siswa merupakan aspek yang menunjukkan bahwa setiap siswa berpartisipasi dan mengikuti proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui perilaku di dalam kelas.

Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, menunjukkan materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik atau tidak kepada siswa. Begitu pula dengan tujuan pendidikan Kristen, tujuan tersebut akan sulit tersampaikan bila siswa dalam kelas tidak terlibat selama proses pembelajaran. Tujuan pendidikan Kristen adalah membawa siswa pada pengenalan akan Allah dengan berpusat kepada Kristus, bersumber pada Alkitab dan berorientasi pada siswa (Lase & Purba, 2020). Sejalan dengan hal ini, seorang guru bertanggung jawab untuk membawa siswa untuk mengenal dan meneladani Kristus (Bastin, 2022). Panggabean (2019) juga mengatakan bahwa guru memiliki peran untuk mengarahkan hati siswa yang sempat terhilang. Melalui proses pembelajaran, siswa ditolong untuk mengalami perubahan perilaku yang menuju keserupaan dengan Kristus. Oleh karena itu, dalam menyampaikan pembelajaran guru dituntut untuk berupaya secara kreatif dalam membuat pembelajaran lebih menarik, guna mengupayakan keterlibatan siswa secara perilaku (Silitonga, 2021). Dengan demikian, tujuan pendidikan Kristen akan dapat tercapai bila guru mampu mengupayakan keterlibatan siswa secara perilaku dalam proses pembelajaran.

Manusia sebagai gambar dan rupa Allah diberikan rasio dan kehendak bebas oleh Allah. Manusia dalam kehendak bebasnya memilih untuk memberontak dan bertindak seolah dia berkuasa atas dirinya sendiri (Thoresen, 1973). Hal ini membuat manusia jatuh dalam dosa dan

mengalami kerusakan total (Hoekema, 2009). Kerusakan total membuat manusia berperilaku tidak sesuai dengan kehendak Allah (Sugiarto, Lumban Gaol, & Litaay, 2022). Akibatnya, manusia secara sadar atau tidak sadar memiliki potensi untuk terus melakukan dosa (Wasiyono, 2019). Pada kegiatan pembelajaran, hal ini juga ditunjukkan oleh perilaku siswa yang menyimpang di dalam kelas. Siswa secara sadar ataupun tidak sadar memilih untuk tidak terlibat, dan melakukan aktivitas lain. Perilaku tersebut menunjukkan bahwa setiap manusia, dalam konteks ini yaitu siswa telah jatuh dalam dosa dan dalam kehidupannya sehari-hari melakukan perbuatan dosa.

Pembelajaran dalam kelas diharapkan dapat membawa siswa pada perubahan perilaku melalui perjumpaan dengan Allah. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran perlu diintegrasikan dengan Alkitab. Pada kenyataannya, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada mata pelajaran Geografi kelas XI IPS, wawasan Kristen Alkitabiah tidak diintegrasikan dengan materi pembelajaran. Padahal sering kali wawasan Kristen Alkitabiah dituliskan dalam RPP, tetapi tidak dibagikan kepada siswa pada praktik mengajar. Jika tidak diintegrasikan dengan Alkitab, perilaku siswa yang menyimpang tidak akan berubah pada perilaku yang benar dan sesuai dengan Kehendak Allah. Perubahan perilaku hanya akan bersandar pada pemahaman manusia yang terbatas. Secara tegas Mau, Saenom, dan Fransiska (2021) mengatakan bahwa pengetahuan manusia haruslah bersumber pada Alkitab. Oleh sebab itu, setiap proses pembelajaran hendaknya dapat memberitakan kebenaran firman yang berdasarkan pada Alkitab. Pemberitaan firman Allah dilakukan melalui pengintegrasian wawasan Kristen Alkitabiah pada pembelajaran, yang dapat dilakukan secara langsung ataupun tersirat. Harapannya melalui setiap ruang kelas di sekolah, siswa mengalami perubahan perilaku yang benar melalui perjumpaan dengan Allah.

Menurut Marpaung dan Cendana (2020) keterlibatan siswa dalam kelas dapat meningkat bila guru menggunakan cara penyampaian materi yang menarik dan menyenangkan. dan terlibat di dalamnya. Dengan demikian, proses pembelajaran hendaknya dapat membuat siswa merasa senang untuk belajar melalui strategi pembelajaran yang menyenangkan. Strategi pembelajaran yang menyenangkan adalah pendekatan dalam penyampaian materi ajar dengan cara yang menyenangkan (Nurjaman, 2019). Berk (1998) pada Wulandari (2016) mengatakan bahwa strategi

pembelajaran yang menyenangkan merupakan suatu bentuk penyampaian materi yang bertujuan agar siswa lebih mudah memahami materi dan tidak merasa bosan terhadap pembelajaran. Oleh karena itu, diharapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan dapat mengupayakan keterlibatan perilaku siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana penggunaan strategi pembelajaran yang menyenangkan untuk mengupayakan keterlibatan perilaku siswa pada mata pelajaran Geografi kelas XI IPS? Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis penggunaan strategi pembelajaran yang menyenangkan untuk mengupayakan keterlibatan perilaku siswa pada mata pelajaran Geografi kelas XI IPS. Berdasarkan latar belakang masalah, maka judul penulisan ini adalah “Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan untuk Mengupayakan Keterlibatan Perilaku Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI IPS”.

Keterlibatan Perilaku Siswa dalam Pembelajaran

Keterlibatan adalah peran aktif siswa untuk memiliki kemauan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran secara perilaku, emosional dan kognitif (Ramadhani, Johar, & Ansari, 2021). Keterlibatan perilaku mengacu pada partisipasi aktif siswa (Hidayat & Rodhiyah, 2020). Selain itu, Muniroh dkk. (2016) memberi definisi sebagai bentuk partisipasi siswa dalam mengambil bagian dan di dalam kelas. Keterlibatan perilaku juga mencakup perilaku siswa dalam mengerjakan tugas dan mengikuti peraturan kelas. (Ariyanti, Fikrie, & Hariyono, 2022). Menurut Hidayat dkk. (2019) keterlibatan perilaku didefinisikan sebagai keterlibatan siswa yang ditunjukkan dalam tindakan yang dapat diamati seperti perilaku, usaha, dan partisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterlibatan perilaku siswa merupakan usaha dan partisipasi aktif siswa untuk memiliki kemauan dalam mengikuti proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui perilaku.

Seorang guru perlu mengetahui standar untuk mengukur keterlibatan siswa secara perilaku dalam pembelajaran. Siswa yang terlibat juga menunjukkan perilaku yang aktif menganalisis, bertanya dan mengaitkan persepsi baru dengan persepsi lama (Rakhmalia, 2014). Syah (2016) mengatakan bahwa siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran, memiliki rasa senang untuk belajar, dedikasi untuk terus

belajar, dan konsentrasi terhadap pembelajaran. Berdampingan dengan hal ini, menurut Finn, Pannozzo dan Voelki (1995) pada Afendi, Munir, dan Setiawan (2020) keterlibatan perilaku mengacu pada inisiatif siswa untuk bertanya dan menjawab, mencari informasi, mengerjakan tugas dengan baik serta upaya untuk memperhatikan pelajaran dan berinteraksi dengan orang lain.

Suryadin dan Hidayat (2022) juga mengatakan bahwa keterlibatan ditunjukkan melalui perilaku aktif siswa dalam melakukan aktivitas pembelajaran, seperti bertanya, berpendapat, menyelesaikan tugas, dan berkolaborasi dengan siswa lain. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Havik dan Westergard (2020) mengatakan keterlibatan siswa secara perilaku mencakup pada memberikan atensi, mengajukan pertanyaan, menyelesaikan tugas, dan berpartisipasi dalam diskusi. Dari beberapa pendapat ahli, dapat disintesis bahwa keterlibatan perilaku siswa adalah partisipasi aktif siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan indikator aktif bertanya, mengutarakan pendapat, mengerjakan tugas, berkonsentrasi, dan berkolaborasi dengan siswa lain.

Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan

Strategi pembelajaran yang menyenangkan merupakan pengemasan dan penyampaian materi pembelajaran dengan kreatif, menarik dan berkesan kepada siswa (Wikara, Sutarno, & Sajidan, 2020). Pembelajaran dapat dikatakan menyenangkan apabila menarik, melibatkan seluruh siswa, membuat siswa memberikan perhatian dan berkonsentrasi penuh serta merasa gembira dan bersemangat (Mintasih, 2016). Sebagai konklusi, pembelajaran yang menyenangkan merupakan pengemasan materi pembelajaran dengan kreatif agar dapat menarik siswa dalam kegiatan pembelajaran, melibatkannya dalam pembelajaran, dan meningkatkan perhatian.

Pada pembelajaran *hybrid*, seluruh siswa sangat berdekatan dengan teknologi. Fitriyani dkk (2020) menyatakan bahwa pada zaman sekarang, hanya teknologilah yang dapat menjadi jembatan untuk mentransfer pengetahuan kepada peserta didik. Hal ini membuat seluruh siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran secara digital, dengan sumber belajar digital (Purwodani & Praherdhiono, 2018). Akan tetapi, bila tidak dikelola dengan baik perhatian siswa akan teralihkan, dengan mengakses kegiatan lain melalui perangkat miliknya. Mulyadi (2017)

mengatakan bahwa guru memiliki tugas untuk membuat seluruh siswa dapat memberikan perhatian siswa pada pembelajaran yang berlangsung. Siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran akan berperilaku menyimpang dalam pembelajaran. Misalnya dalam pembelajaran, siswa akan membuat keributan dan tidak berkonsentrasi. Oleh sebab itu, penggunaan strategi pembelajaran yang menyenangkan diharapkan dapat membantu guru untuk mengarahkan siswa yang berperilaku menyimpang agar dapat kembali fokus pada pembelajaran, dan mempertahankan partisipasinya selama proses pembelajaran.

Pembelajaran yang menyenangkan sering kali dianggap hanya dapat diberikan kepada siswa pada jenjang sekolah dasar dan kanak-kanak. Kendati demikian, Lucardie (2014) mengatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan juga memiliki dampak yang baik bila diterapkan pada anak dijenjang yang jauh lebih tinggi. Lucardie (2014) juga mengatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran dengan antusias yang lebih tinggi. Mendukung hal ini Hasibuan (2016) mengatakan bahwa otak manusia cenderung lebih mudah untuk menerima dan mengelola hal-hal yang menyenangkan dan menantang. Selain itu, menurut Cerya (2016) penggunaan strategi pembelajaran yang menyenangkan tidak akan menghilangkan esensi dari materi pembelajaran. Strategi tetap relevan dengan menyesuaikan materi yang akan dipelajari oleh siswa. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat diterapkan pada jenjang mana pun, dengan tujuan untuk membantu guru dalam mengupayakan keterlibatan perilaku siswa.

Adapun beberapa langkah dalam penggunaan strategi pembelajaran yang menyenangkan menurut DePorter, Reardon, dan Singer (1999) pada Sidi dan Yuniarta (2018) yaitu: a) Menciptakan lingkungan kelas, b) Meningkatkan pemahaman dengan menggunakan berbagai sarana, c) Merancang jeda dalam pembelajaran dan memberikan kegiatan yang menyenangkan. Sedangkan Sholikhah 2012 pada Sufiani dan Marzuki (2021) memberi empat langkah yaitu a) Langkah persiapan yaitu merangsang siswa untuk belajar, b) Langkah penyampaian materi pembelajaran, c) Langkah pelatihan yang diisi dengan permainan dan aktivitas dalam proses pembelajaran, d) Langkah penutup dengan membuat kesimpulan akhir. Selanjutnya, secara garis besar menurut Pangestika, Nanik, dan Widodo (2017) Langkah

pembelajaran yang menyenangkan terdiri atas a) Persiapan, b) Pemaparan, c) Pelatihan, dan d) Penutup.

Berdampingan dengan pernyataan sebelumnya, Istiqomah dan Prihatnani (2019) mengemukakan beberapa langkah yaitu a) Kegiatan awal: persiapan, stimulus, memberi pertanyaan penghubung, dan penyampaian tujuan pembelajaran, b) Kegiatan inti: pelaksanaan, c) dan Kegiatan akhir: refleksi. Menambahkan hal ini, menurut Syahrir dan Kusnadin (2013) langkah-langkah pembelajaran yang menyenangkan ialah, a) Motivasi siswa, b) Menyajikan informasi dan melibatkan siswa memahami masalah, c) Mengorganisasikan siswa dan memberikan tugas, d) Membimbing siswa bekerja dan belajar e) Diskusi presentasi f) Evaluasi dan penghargaan. Dapat disintesis bahwa langkah-langkah pembelajaran yang menyenangkan adalah a) Kegiatan awal: persiapan, motivasi, dan tujuan pembelajaran b) Kegiatan inti: menyajikan informasi, cek pemahaman, membahas bersama, *ice breaking*, memberikan tugas diskusi, presentasi, c) Kegiatan penutup: refleksi dan evaluasi. Sebagai catatan pada kegiatan inti, langkah penyajian informasi dilakukan sebelum kelas dalam bentuk video pembelajaran.

Hubungan Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan dengan Keterlibatan Perilaku Siswa

Pada proses pembelajaran, seorang guru perlu mengamati keterlibatan perilaku setiap siswa dalam kelas. Keterlibatan perilaku siswa adalah usaha siswa untuk berpartisipasi dalam kelas, yang ditunjukkan oleh perilaku terlibat, taat, fokus, dan mendengarkan instruksi (Kaensige & Yohansa, 2018). Siswa yang tidak terlibat biasanya akan mencari aktivitas lain, karena merasa bosan dan tidak tertarik terhadap pembelajaran yang disajikan oleh guru dalam kelas. Pembelajaran yang menyenangkan dapat menjadi solusi untuk menjawab permasalahan keterlibatan siswa. Menurut Damayanti dkk. (2022) pembelajaran yang menyenangkan merupakan pembelajaran yang dapat dinikmati seluruh siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, setiap siswa didorong untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dengan berkonsentrasi penuh terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru melalui strategi pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lucardie (2014) yang mencari tahu dampak pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa

jenjang atas. Ditemukan bahwa, dengan menyuntikan kesenangan dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan siswa untuk terlibat, dan merasa senang untuk belajar. Selain itu, beberapa siswa dalam *Certificates of General Education for Adults* merasa bahwa pembelajaran yang menyenangkan membuatnya lebih mudah mengingat materi, berkonsentrasi dan meningkatkan keinginan belajar. Hasil penelitian Istiqomah dan Prihatnani (2019) juga menunjukkan penggunaan strategi pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat siswa antusias, aktif bertanya, dan mengerjakan tugas yang diberikan guru. Berdampingan dengan hal ini, ditemukan juga pada penelitian Fajri, Yoesoef, dan Nur (2016) bahwa penggunaan strategi pembelajaran yang menyenangkan dalam proses pembelajaran membuat siswa tidak merasa bosan, suasana kelas lebih hidup dan juga melibatkan peran aktif siswa.

Pada penelitian yang dilakukan Mulyadi (2017) ditunjukkan bahwa tuntutan siswa terhadap guru dalam merancang pembelajaran adalah mampu mengupayakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam memenuhi tuntutan tersebut, Putri (2021) mengatakan bahwa sejalan dengan perubahan zaman, berbagai media yang mendukung pembelajaran didesain dengan tujuan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Pada zaman sekarang, media, aplikasi, ataupun sarana yang mendukung pembelajaran sudah sangat banyak bermunculan. Guru hanya perlu merancang strategi dan dikolaborasikan dengan aplikasi yang tersedia. Pada penelitian yang dilakukan Agustina dan Rusmana (2019) juga ditemukan bahwa penggunaan strategi pembelajaran yang tepat dan didukung oleh media interaktif dapat membangkitkan ketertarikan dan keterlibatan siswa. Dengan demikian, untuk memenuhi kebutuhan siswa akan pembelajaran yang menyenangkan, teknologi hadir untuk membantu guru dalam mengemasnya. Pembelajaran yang dikemas dengan interaktif dan menyenangkan, akan menstimulus siswa untuk terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagai kesimpulan, hasil dari kelima penelitian di atas menunjukkan bahwa membuat pembelajaran di dalam kelas menjadi menyenangkan dapat berdampak positif bagi siswa, khususnya dalam mengupayakan keterlibatan siswa.

Keterlibatan Perilaku Siswa Kelas XI IPS Pada Mata Pelajaran Geografi

Keterlibatan siswa dalam bentuk perilaku dapat dilihat pada proses pembelajaran seperti perhatian terhadap kegiatan pembelajaran, tindakan nyata dalam bentuk partisipasi dan pengerjaan tugas yang

disediakan oleh guru (Pratama, Zubainur, & Khairunnisak, 2019). Siswa yang terlibat dalam pembelajaran akan menunjukkan perilaku berkonsentrasi, bertanya, mengutarakan pendapat, mengerjakan tugas dan berkolaborasi dengan siswa lain dalam kelas. Namun, dalam kegiatan pembelajaran masalah keterlibatan masih dapat ditemukan. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada kelas XI IPS mata pelajaran Geografi, ditemukan beberapa siswa menunjukkan perilaku tidak terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 1. Temuan keterlibatan perilaku siswa kelas XI IPS

INDIKATOR KETERLIBATAN	TEMUAN OBSERVASI
Aktif Bertanya	Tidak ada siswa yang bertanya seputar materi pembelajaran.
Mengutarakan Pendapat	Siswa tidak dapat menjelaskan isi video pembelajaran yang diberikan sebelum kelas. Hanya beberapa siswa yang merespons pertanyaan guru dan memberikan pendapat.
Mengerjakan Tugas	Beberapa siswa tidak mengumpulkan tugas, dan mengerjakan secara asal-asalan.
Berkonsentrasi	Siswa bermain sosial media, <i>chatting</i> , bercerita, membuat keributan, mengantuk, dan mencoba untuk tertidur.
Berkolaborasi dengan siswa lain	Aktivitas siswa hanya mendengarkan ceramah dari guru.

Sumber: Lembar Observasi dan Refleksi Observasi Mentor

Data Tabel 1 menunjukkan bahwa kelas XI IPS belum terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Julia dan Cendana (2021) siswa dapat tidak terlibat dalam pembelajaran bila guru menggunakan cara penyampaian materi yang membosankan. Cara penyampaian materi selama observasi kelas adalah menggunakan metode ceramah. Menurut Siphivelas (2013) penggunaan metode ceramah akan berdampak pada tingkat keterlibatan serta ketertarikan siswa untuk belajar yang sangat rendah. Hal ini disebabkan karena ceramah hanya menekankan pada penyampaian informasi satu arah dari guru yang cenderung membosankan bagi siswa (Sholikhah & Wahidah, 2021). Ringkasnya, penggunaan metode ceramah membuat siswa di dalam kelas merasa bosan, pasif dan tidak terlibat.

Fokus utama guru pada metode ceramah adalah penyampaian materi kepada siswa dalam kelas, tanpa memperhatikan keterlibatannya.

Padahal, menurut Fauzi (2018) semakin aktif siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran, maka semakin paham siswa terhadap materi pembelajaran. Menurut Hariyadi (2014) pemicu siswa tidak bertanya selama proses pembelajaran adalah tidak paham materi pembelajaran, takut dan tidak peduli dengan materi yang sedang dijelaskan. Sikap tidak peduli dan tidak terlibatnya siswa dalam pembelajaran disebabkan oleh cara penyampaian materi pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan peran guru untuk membuat pembelajaran yang dapat mengupayakan keterlibatan perilaku siswa.

Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan Pada Kelas XI IPS Mata Pelajaran Geografi

Permasalahan yang telah dibahas pada fokus kajian sebelumnya, menegaskan bahwa pentingnya peran seorang guru dalam mengupayakan keterlibatan perilaku siswa. Gos dkk. (2017) mengatakan pada Pedler, Yeigh, dan Hudson (2020) bahwa dalam pembelajaran guru perlu memiliki pengetahuan tentang strategi yang tepat untuk digunakan, dan kemudian menerapkannya. Hal ini menjadi tuntutan bagi guru untuk mengupayakan suatu strategi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Senada dengan hal ini, Sihaloho, Sitompul, dan Appulembang (2020) menegaskan bahwa peran guru bukan sekedar menyampaikan materi, akan tetapi membantu siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan kedua pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa seorang guru bertanggungjawab dalam merancang dan menerapkan suatu strategi pembelajaran yang dapat mengupayakan keterlibatan perilaku siswa.

Strategi pembelajaran yang menyenangkan menjadi solusi untuk meningkatkan keterlibatan perilaku siswa dalam kelas. Pembelajaran yang menyenangkan merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara yang menyenangkan (Fadillah, 2014). Hal ini akan membuat siswa merasa antusias untuk terlibat dalam pembelajaran. Pada strategi ini, guru berperan sebagai fasilitator dalam menyediakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan (Permatasari, Mulyani, & Nurhayati, 2014). Hal ini membuat keterlibatan siswa dalam kelas akan jauh lebih tinggi, dibandingkan hanya mendengarkan pemaparan yang diberikan guru. Berdasarkan hasil observasi, peneliti berusaha menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan untuk mengupayakan keterlibatan perilaku siswa.

Tabel 2. Langkah-langkah penerapan strategi pembelajaran yang menyenangkan pada pembelajaran hybrid

LANGKAH-LANGKAH	AKTIVITAS YANG DILAKUKAN
Kegiatan awal:	
- Persiapan,	- Penjelasan <i>rules and procedure</i> , dan sistem <i>Whell of Names</i> (undian nama secara acak).
- Motivasi dan tujuan pembelajaran	- Guru memberikan dorongan kepada siswa dan memaparkan tujuan pembelajaran.
Kegiatan inti:	
- Menyajikan informasi,	- Informasi disajikan dalam bentuk video pembelajaran sebelum kelas berlangsung.
- Cek pemahaman dan membahas bersama	- Cek pemahaman dan membahas bersama melalui permainan <i>WorldWall.net</i> .
- <i>Ice breaking</i>	- <i>Ice Breaking</i>
- Tugas diskusi dan presentasi	- Tugas diskusi dan presentasi
Kegiatan penutup:	
- Refleksi	- Siswa menuliskan 5 poin penting dari pembelajaran hari ini, kemudian membagikannya kepada teman kelas
- Evaluasi	- <i>Review</i> singkat, WKA, pemahaman sepanjang hayat, dan kesimpulan.

Sumber: Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Data Tabel 2 menunjukkan bahwa penggunaan langkah-langkah strategi pembelajaran yang menyenangkan sudah dilaksanakan dalam kelas. Pada kegiatan awal, pembelajaran menjadi menyenangkan dengan guru yang menyapa dan memberikan dorongan kepada siswa. Kemudian, pada kegiatan inti, cek pemahaman dilakukan melalui pembelajaran berbasis permainan. Layaknya sedang bermain, siswa akan mengerjakan kuis berisi materi pembelajaran dalam bentuk permainan. Berdasarkan penelitian Bahri dkk. (2021) ditemukan bahwa menggunakan permainan dalam proses pembelajaran dapat membantu guru untuk membuat materi pembelajaran menjadi konten yang menarik, mendidik dan menghibur siswa. Penelitian Zarkasi dan Lutfianto (2017) juga menemukan bahwa penggunaan permainan dapat berpengaruh dalam meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar. Dengan demikian, penggunaan permainan dalam aktivitas pembelajaran akan merangsang siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Pada kegiatan inti, guru juga memberikan tugas terbimbing dalam bentuk diskusi dan presentasi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Putriyani dan Fensi (2017) terlihat bahwa diskusi kelompok dapat mendorong siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, kegiatan diskusi bersama teman-teman membuat siswa merasa senang dan menyukai topik tersebut. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Mukarromah, Widodo, dan Wahyuni (2016) pada kelas XI IPA menunjukkan keterlibatan siswa pada saat presentasi jauh lebih meningkat karena adanya kesempatan untuk berbicara, bertanya dan menanggapi, yang disertai dengan perdebatan. Kedua penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode diskusi dan presentasi memberikan dampak bagi siswa untuk terlibat dalam menjelajahi materi pembelajaran yang diberikan.

Selama pembelajaran berlangsung tentu kondisi tidak akan selalu stabil. Dalam penggunaan strategi, guru dapat menyiapkan *ice breaking*. Menurut Marzafita, Inayatillah, dan Agustina (2021) *ice breaking* merupakan peralihan situasi ketika siswa jenuh terhadap pembelajaran menjadi kembali bersemangat. Berdasarkan penelitian Kurniasih dan Alarifin (2015) penggunaan *ice breaking* di tengah pembelajaran dapat menyegarkan siswa kembali. Melalui pernyataan ini, *ice breaking* dapat menjadi alternatif untuk tetap mempertahankan konsentrasi belajar siswa. Terakhir, pada kegiatan penutup guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk membagikan beberapa poin penting yang didapatkan selama proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi pemahaman siswa selama proses pembelajaran, dan memastikan siswa masih mengikuti kegiatan pembelajaran .

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian dilakukan pada salah satu sekolah Kristen di Jakarta Barat, dengan subjek penelitian adalah kelas XI IPS. Penelitian ini dilakukan dari tanggal 25 Juli 2022 hingga 6 Agustus 2022. Adapun beberapa instrumen yang digunakan dalam melihat permasalahan dalam kelas adalah lembar observasi guru dan refleksi observasi.

Pembahasan

Keterlibatan perilaku siswa adalah partisipasi aktif siswa yang ditujukan melalui perilaku untuk memiliki kemauan dalam mengikuti

proses pembelajaran (Hidayat, dkk. 2019; Hidayat, Rodhiyah, 2020). Melalui keterlibatan siswa, seorang guru dapat mengetahui jika siswa masih terhubung dengan pembelajaran yang berlangsung. Ketika siswa terlibat dalam pembelajaran, maka materi akan tersampaikan jauh lebih baik dan tujuan pembelajaran dapat dicapai. Hal inilah yang menjadikan keterlibatan siswa perlu diupayakan oleh seorang guru.

Temuan pada Tabel 1 memperlihatkan bahwa siswa menunjukkan perilaku tidak terlibat dalam pembelajaran. Menurut Galugu dan Amriani (2019) siswa yang tidak terlibat akan memperlihatkan perilaku negatif seperti tidak aktif, tidak mengerjakan tugas, dan membuat keributan. Salah satu penyebab kurangnya keterlibatan siswa secara perilaku dipicu oleh penggunaan metode ceramah yang membosankan secara terus menerus. Metode ceramah membuat siswa menjadi pasif karena hanya mendengarkan penjelasan guru. Oleh karena itu, seorang guru perlu berpikir kreatif untuk mengemas materi pembelajaran agar dapat mengupayakan keterlibatan siswa secara perilaku dalam proses pembelajaran.

Strategi pembelajaran yang menyenangkan dapat menjadi solusi untuk mengupayakan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan merupakan pengemasan materi pembelajaran dengan kreatif agar dapat menarik siswa dalam kegiatan pembelajaran, melibatkannya dalam pembelajaran, dan meningkatkan perhatian (Mintasih, 2016; Wikara, 2020). Pembelajaran dapat dikatakan menyenangkan apabila siswa merasa senang dan bersemangat untuk belajar. Oleh karena itu, dalam penggunaannya strategi ini menarik perhatian dan melibatkan seluruh siswa dalam setiap aktivitasnya. Berdasarkan berbagai penelitian yang telah dipaparkan pada kajian sebelumnya, pembelajaran yang menyenangkan juga dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi, berkonsentrasi, antusias, aktif bertanya, mengerjakan tugas, dan tidak merasa bosan (Fajri, Yoesoef, Nur, 2016; Istiqomah, Prihatnani, 2019; Lucardie, 2014). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran yang menyenangkan dalam kelas berdampak positif terhadap keterlibatan siswa secara perilaku.

Penggunaan strategi pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut: a) kegiatan awal: persiapan, motivasi, dan tujuan pembelajaran, b) kegiatan inti: menyajikan

informasi, cek pemahaman, membahas bersama, *ice breaking*, memberikan tugas diskusi dan presentasi, c) kegiatan penutup: refleksi dan evaluasi (Istiqomah, Prihatnani, 2019; Kusnadin, 2013; Pangestika, dkk. 2017; Sidi, Yunianta, 2018; Sufiani, 2021). Pada pelaksanaannya, langkah strategi pembelajaran dapat dikreasikan disesuaikan dengan waktu dan kebutuhan dalam kelas. Seperti pemberian materi yang dilakukan sebelum kelas dalam bentuk video, penambahan waktu untuk melaksanakan cek pemahaman dan juga diskusi, serta sebagian jadwal presentasi kelompok harus di pindahkan ke pertemuan selanjutnya karena kekurangan waktu. Berikut ini hasil dari penggunaan strategi pembelajaran yang menyenangkan di kelas XI IPS.

Tabel 3. Hasil penggunaan strategi pembelajaran yang menyenangkan

AKTIVITAS	PENGARUH TERHADAP SISWA
Permainan melalui <i>WorldWall.net</i>	Mendorong siswa untuk tertarik terhadap pembelajaran.
Diskusi Kelompok	Siswa lebih terlibat dengan melakukan aktivitas kolaborasi bersama teman kelas.
Presentasi Kelompok	- Seluruh siswa mendapat giliran untuk berpendapat dan menyajikan hasil diskusi. - 1 Siswa bertanya terhadap salah satu kelompok penyaji.
<i>Whell of Names</i>	15 dari 29 siswa kelas XI IPS 2, dan 13 dari 28 siswa kelas XI IPS 3 mendapat giliran untuk berpendapat di kelas.
Pengumpulan tugas	Seluruh kelompok mengumpulkan tugas diskusi, dan seluruh siswa mengumpulkan tugas mandiri meskipun beberapa siswa terlambat.

Sumber: Refleksi RPP dan Refleksi Mengajar

Berdasarkan hasil dari penggunaan strategi pembelajaran yang menyenangkan pada praktik mengajar, terlihat bahwa strategi ini dapat menolong guru untuk mengupayakan keterlibatan perilaku siswa. Adapun indikator keterlibatan perilaku siswa yang telah dibahas pada kajian sebelumnya, telah diupayakan menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan. Indikator aktif bertanya dan berpendapat diupayakan melalui penggunaan *Wheel of Names*, diskusi dan presentasi kelompok. Kemudian, indikator mengerjakan tugas diupayakan melalui pemberian tugas mandiri dan kelompok. Selanjutnya, Indikator berkonsentrasi dalam pembelajaran dirangsang melalui permainan *WordWall.net* dan juga undian nama melalui *Wheel of Names*.

Terakhir, indikator berkolaborasi dengan teman kelas diupayakan melalui kegiatan diskusi dan presentasi kelompok.

Pada penggunaannya, strategi pembelajaran yang menyenangkan perlu diintegrasikan dengan wawasan Kristen Alkitabiah. Hoekema (2008) mengatakan bahwa kebenaran firman harus disampaikan kepada semua orang. Begitu pula dalam proses pembelajaran, kebenaran firman perlu disampaikan kepada siswa. Hal inilah yang menjadi pembeda dari pendidikan pada umumnya. Pendidikan Kristen hendaknya berpusat kepada Kristus dan mengacu pada Alkitab sebagai sumber kebenaran sejati. Karena itu dalam praktik mengajar, guru selalu mencoba untuk menyampaikan wawasan Kristen Alkitabiah secara langsung ataupun tersirat melalui materi pembelajaran.

Manusia merupakan individu istimewa yang diciptakan segambar dan serupa dengan Allah (Knight, 2009). Hal inilah yang membuat manusia berbeda dengan ciptaan Allah yang lain. Namun, gambar dan rupa Allah yang mulia tersebut telah dicemari oleh dosa. Setelah jatuh dalam dosa, perilaku manusia cenderung melenceng dari kehendak Allah, sebagai akibat dari pengetahuan yang telah terdistorsi (Van Dyk, 2013). Menurut Pratt Jr. (2014) hal ini membuat manusia sebagai keberadaan yang berdosa tidak mampu hidup sesuai kebenaran Allah. Akibatnya kebenaran Allah direspons secara relatif oleh manusia. Bahkan dalam kehidupan sehari-harinya, manusia sering kali memproyeksikan kebenaran sesuai dengan kehendaknya sendiri (Zakharias & Vitale, 2018). Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa manusia tidak mampu untuk berperilaku dengan benar. Manusia sering kali menolak kehendak Allah dalam hidupnya, dan justru memilih untuk mengikuti keinginannya sendiri. Hal ini dapat terlihat dari perilaku manusia yang tidak menggambarkan Allah dalam hidupnya, sebaliknya menggambarkan bagaimana dosa hidup di dalam diri manusia.

Setiap perilaku yang menyimpang merupakan pilihan setiap manusia. Benar bila dosa telah mencemari kehidupan manusia, akan tetapi tindakan untuk berdosa merupakan kehendak manusia itu sendiri. Begitu pula dengan masalah keterlibatan perilaku siswa dalam kelas, yang menjadi bentuk perilaku manusia yang menyimpang dari kehendak Allah. Siswa dengan kehendaknya sendiri, memilih untuk berperilaku menyimpang di dalam kelas dengan melakukan kegiatan lain. Siswa seharusnya terlibat dalam kelas dengan menunjukkan perilaku aktif

bertanya, berpendapat, berkonsentrasi, berkolaborasi dan mengerjakan tugas. Namun sebaliknya, siswa justru tidak terlibat dalam pembelajaran.

Pendidikan Kristen hadir sebagai sarana yang dipakai Allah untuk mengarahkan perilaku manusia kembali sesuai kehendak Allah. Menurut Van Brummelen (2009) pendidikan Kristen bertujuan untuk mengarahkan siswa menjadi murid Kristus yang bertanggung jawab dalam hal perilaku. Menambahkan pernyataan ini, Knight (2009) mengatakan bahwa pendidikan merupakan salah satu jalan untuk mengembalikan dan mempersatukan manusia yang telah jatuh dalam dosa kepada Allah. Berdasarkan kedua pernyataan tersebut, dalam pelaksanaannya pendidikan Kristen memiliki peran penting untuk membimbing siswa pada perilaku yang benar melalui proses pembelajaran di setiap ruang kelas. Akan tetapi, tujuan dari pendidikan Kristen ini akan sulit tercapai bila siswa dalam kelas tidak terlibat dalam proses pembelajaran yang disediakan, sehingga seorang siswa tidak akan dapat mengenal Allah melalui pendidikan Kristen, bila selama proses pembelajaran siswa tidak terlibat dan mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung.

Melihat hal ini, seorang guru perlu menyadari akan amanat agung yang diberikan kepadanya. Tung (2014) mengatakan bahwa guru diberikan tanggung jawab untuk mengenalkan Allah kepada siswa. Pengenalan akan Allah sejalan dengan membuat siswa terlibat secara perilaku. Dengan membuat seluruh siswa terlibat dalam pembelajaran, perubahan perilaku yang semakin serupa dengan Kristus pun akan tercermin dalam perilaku siswa. Lebih jauh lagi, pengenalan akan Allah melalui pembelajaran pun dapat tersampaikan kepada siswa ketika setiap siswa terlibat aktif selama proses pembelajaran. Salah satu cara untuk mengupayakan keterlibatan siswa adalah dengan merancang strategi pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, dan membuatnya merasa senang untuk belajar. Pada praktik mengajar yang dilakukan, strategi pembelajaran yang menyenangkan dijadikan sebagai solusi oleh guru untuk mengupayakan masalah keterlibatan perilaku siswa pada kelas XI IPS di salah satu sekolah Kristen di Jakarta Barat.

Akhirnya, penggunaan strategi pembelajaran yang menyenangkan pada mata pelajaran kelas XI IPS secara *hybrid* dapat mengupayakan keterlibatan siswa secara perilaku. Dampaknya, interaksi yang terjadi dalam kelas mencakup siswa dengan guru, dan siswa dengan siswa lainnya. Meskipun begitu, masih terdapat siswa yang tidak

melakukan kegiatan sesuai ekspektasi. Harapannya strategi ini dapat membuat siswa dalam jangka panjang menjadi senang untuk belajar. Pada pelaksanaannya, strategi ini memberikan kesempatan bagi seluruh siswa untuk lebih mengeksplorasi materi, dengan terlibat selama proses pembelajaran. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dalam membimbing dan mengarahkan siswa pada kegiatan pembelajaran. Akan tetapi, perlu digarisbawahi bahwa seluruh kegiatan pembelajaran hendaknya bertujuan untuk membawa siswa pada pengenalan akan Allah. Oleh karena itu, dalam praktiknya aktivitas dan materi pembelajaran perlu diintegrasikan dengan wawasan Kristen Alkitabiah.

Kesimpulan dan Saran

Strategi pembelajaran yang menyenangkan mampu mengupayakan keterlibatan perilaku siswa, bahkan di tengah penerapan pembelajaran secara *hybrid*. Melalui penggunaan strategi pada mata pelajaran Geografi kelas XI IPS, siswa mengalami perubahan perilaku menjadi semakin terlibat pada pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh tercapainya indikator keterlibatan perilaku siswa, seperti aktif bertanya, mengutarakan pendapat, mengerjakan tugas, berkonsentrasi dan berkolaborasi dengan teman kelas. Selama lebih dari satu bulan melakukan praktik mengajar di salah satu sekolah di Jakarta Barat, bukanlah waktu yang cukup untuk dapat membuat kelas menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Akan tetapi, perlu disyukuri ketika siswa dapat menikmati pembelajaran yang diberikan, dan semakin terlibat di dalamnya. Harapannya, praktik mengajar dapat mengubah stigma dalam diri siswa bila pembelajaran membosankan. Tentu semua hal ini bukan karena kekuatan manusia semata, semuanya karena campur tangan Roh Kudus yang bekerja dalam hati guru dan siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penggunaan pembelajaran yang menyenangkan, maka dapat disarankan kepada para guru untuk dapat menerapkannya dengan memperhatikan kebutuhan siswa, kondisi kelas, dan juga materi pembelajaran. Selain itu, guru dapat melakukan tes gaya belajar terlebih dahulu agar memudahkan pemilihan metode, aplikasi penunjang, dan kegiatan yang akan dilakukan. Penelitian ini juga dapat dikembangkan dengan komponen keterlibatan lainnya seperti emosional siswa yang dapat dilihat melalui perasaan dan minat siswa, serta kognitif berdasarkan hasil belajar ataupun tes yang dilakukan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Afendi, Munir, A., & Setiawan, S. (2020). Facilitating Student Behavioral Engagement in ESP Classroom Through Teachers' Scaffolding Talk. *Enjourme: Culture, Language, and Teaching of English*, 41-53. doi:10.26905/enjourme.v5i1.4264
- Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 1-7. Diambil dari <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>
- Ariyanti, I., Fikrie, & Hariyono, D. S. (2022). Students' Engagement dalam Proses Pembelajaran Daring Melalui Lesson Study pada Mata Kuliah Kalkulus Integral. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 824-836. doi:10.31004/cendekia.v6i1.1287
- Ayu, R. M., & Kusdiyati, S. (2015). Studi Deskriptif Student Engagement Pada Siswa Kelas XI IPS di SMA Pasudan 1 Bandung. *Prosiding Psikologi*, 245-251. doi:10.29313/v0i0.1204
- Bahri, S., Mutaleb, A., Gunawan, T., & Zainuddin, Z. (2021). Implementasi Game Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Menyenangkan di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPiPS)*, 180-188. Diambil dari <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS/article/view/3768>
- Bastin, N. (2022). *Pendidikan Kristen dan Revolusi Industri 4.0*. Jawa Timur: Nahason Literatur.
- Brummelen, H. V. (2009). *Berjalan dengan Tuhan di dalam kelas*. Jakarta: Universitas Pelita Harapan.
- Cerya, E. (2016). Joyful Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Analisis Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi. *Pakar Pendidikan*, 33-42. doi:10.24036/pakar.v14i1.79
- Damayanti, E., Permatasari, N., H.Z, A. G., Pesau, H. G., & Halima, A. (2022). Merancang Pembelajaran yang Menyenangkan di Era New Normal. *J-Abdimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 53-

74. Diambil kembali dari
<http://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/J-ABDIPAMAS>
- Fadillah, M. (2014). *Edutainment: Pendidikan Anak Usia Dini, Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Fajri, N., Yoesoef, A., & Nur, M. (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 Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 98-109. doi:10.24815/jimps.v1i1.1780
- Fauzi, I. (2018). *Etika profesi keguruan*. Jember: IAN Jember Press.
- Fikrie, & Ariani, L. (2019). Keterlibatan Siswa (Student Engagement) di Sekolah Sebagai Salah Satu Upaya Peningkatan Keberhasilan Siswa di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional & Call Paper: Psikologi Pendidikan*, 103-110. Diambil kembali dari https://www.researchgate.net/publication/350544600_keterlibatan_siswa_student_engagement_di_sekolah_sebagai_salah_satu_upaya_peningkatan_keberhasilan_siswa_di_sekolah
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 165-175. doi:10.23917/ppd.v7i1.10973
- Galugu, N. S., & Amriani. (2019). Motivasi Berprestasi Sebagai Mediasi Pada Hubungan Antara Dukungan Sosial dan Keterlibatan Siswa di Sekolah. *Psycho Idea*, 98-106. Diambil dari <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/El-idare>
- Galugu, N. S., & Baharuddin. (2017). Hubungan Antara Dukungan Sosial, Motivasi Berprestasi dan Keterlibatan Siswa di Sekolah. *Journal of Islamic Education Management*, 53-64. Diambil dari <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/El-idare>
- Hariyadi, S. (2014). Bertanya, Pemicu Kreativitas dalam Interaksi Belajar. *Jurnal Biology Science & Education*, 143-158. doi:10.33477/bs.v3i2.518

- Hasibuan, J. K. (2016). Peranan Pengelolaan Kelas dalam Menciptakan Suasana Pembelajaran yang Menyenangkan dan Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Diklat. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pendidikan Dasar*, 84-89. doi:10.24114/esjgds.v5i2.4473
- Havik, T., & Westergard, E. (2020). Do Teachers Matter? Students' Perceptions of Classroom Interactions and Student Engagement. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 488-507. doi:10.1080/00313831.2019.1577754
- Hidayat, D., Kim, T., Listiani, T., & Setianingsih, A. R. (2019). Adolescence Student Behavioral Engagement in Mathematics Class. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 244-255. doi:10.23887/jpi-undiksha.v8i2.16927
- Hidayat, S. N., & Rodhiyah, R. S. (2020). Eksplorasi Strategi Guru untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Aktifitas Membaca. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 121-128. doi:10.17509/jpp.v20i1.24563
- Hoekema, A. A. (2008). *Diselamatkan oleh Anugerah*. Surabaya: Penerbit Momentum.
- Hoekema, A. A. (2009). *Created in God's image*. Michigan: Wm. B. Eerdmans Publishing Company.
- Istiqomah, U., & Prihatnani, E. (2019). Peningkatan Hasil Belajar dan Sikap Siswa Terhadap Matematika Melalui Joyful Learning. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 471-482. doi:10.31980/mosharafa.v8i3.470
- Julia, Z. C., & Cendana, W. (2021). Upaya Guru Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas K1 dalam Pembelajaran Synchronous. *Collase: Creative of Learning Students Elementary Education*, 337-347. doi:10.22460/collase.v4i3.7154
- Kaensige, A. L., & Yohansa, M. (2018). Penggunaan Aplikasi Class123 Sebagai Upaya Meningkatkan Keterlibatan Perilaku Siswa Kelas XII IPA di Suatu SMA Di Kota Tangerang. *Johme: Journal of Holistic Mathematics Education*, 57-70. doi:10.19166/johme.v2i1.940
- Knight, G. R. (2009). *Filsafat Pendidikan*. Tangerang: UPH Press.

- Kurniasih, A. N., & Alarifin, D. H. (2015). Penerapan Ice Breaking (Penyegar Pembelajaran) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIIIa Mts An-Nur Pelopor Bandarjaya Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 27-35. doi:10.24127/jpf.v3i1.29
- Lase, E. K., & Purba, F. J. (2020). Alkitab Sebagai Sumber Pengetahuan Sejati dalam Pendidikan Kristen di Sekolah Kristen: Sebuah Kajian Epistemologi. *Jurnal Abdiel: Khazanah Pemikiran Teologi, Pendidikan Agama Kristen dan Musik Gereja*, 149-166. doi:10.37368/ja.v4i2.145
- Lucardie, D. (2014). The Impact of Fun and Enjoyment on Adult's Learning. *Procedia: Sosial and Behavioral Sciences*, 439-446. doi:10.1016/j.sbspro.2014.07.696
- Marpaung, J. N., & Cendana, W. (2020). Keterampilan Menjelaskan Guru untuk Membangun Minat Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Online. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1245-1252. doi:10.47492/jip.v1i7.241
- Marzafita, L., Inayatillah, & Agustina, M. (2021). Ice Breaking: Implementasi, Manfaat dan Kendalanya untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 162-171. doi:10.32505/al-azkiya.v6i2.3309
- Mau, M., Saenom, & Fransiska, F. (2021). Peranan Membaca Alkitab Terhadap Kecerdasan Spiritual Anak Kristen. *Caraka: Jurnal Teologi Biblika dan Praktika*, 91-107. doi:10.46348/car.v2i1.46
- Mintasih, D. (2016). Merancang Pembelajaran Menyenangkan Bagi Generasi Digital. *Jurnal Pendidikan Islam*, 39-48. doi:10.20885/tarbawi.vol9iss1.art3
- Mukarromah, R. L., Widodo, A. T., & Wahyuni, S. (2016). Penerapan Joyful Learning dengan Group Investigation untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 1661-1671. doi:10.15294/jipk.v10i1.6012
- Mulyadi, Y. (2017). Pembelajaran Menyenangkan di Sekolah Menengah. *Jurnal Kependidikan*, 1-16. Diambil kembali dari <https://jurnal.unsur.ac.id/jkp/article/view/214/142>

- Muniroh, A., Degeng, I. S., Hitipeuw, I., & Hidayah, N. (2016). Peningkatan Academic Engagement Siswa Melalui Penerapan Model Problem Based Learning di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 36-52. Diambil kembali dari <http://journal.um.ac.id/index.php/jph>
- Nurjaman, A. (2019). *Joyful Learning: Mencuatkan Kreativitas Siswa*. Jawa Timur: Spasi Media.
- Pangestika, R. R., N. W., & Widodo, A. T. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Joyful Learning Pada Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 1849-1861. doi:10.15294/jipk.v11i1.9713
- Panggabean, D. (2019). *Mengapa Aku Mengajar?: Memandang Kepada Kristus Sang Guru Agung*. Jakarta: Literatur Perkantas.
- Pedler, M., Yeigh, T., & Hudson, S. (2020). The Teachers' Role in Student Engagement: A Review. *Australian Journal of Teacher Education*, 47-62. doi:10.14221/ajte.2020v45n3.4
- Permatasari, A. I., Mulyani, B., & Nurhayati, N. D. (2014). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Joyful Learning dengan Metode Pemberian Tugas Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Koloid Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Simo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 117-122. Diambil dari <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/3314>
- Pratama, F. I., Zubainur, C. M., & Khairunnisak, C. (2019). Manajemen Kelas dan Keterlibatan Siswa pada Pembelajaran dengan Model Problem Based Learning (PBL). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 160-170. Diambil dari <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pendidikan-matematika/article/view/10220>
- Pratt Jr., R. L. (2014). *Menaklukan Segala Pikiran Kepada Kristus*. Malang: Literatur Saat.
- Purwodani, D. L., & Praherdhiono, H. (2018). Prospek Pengembangan Lingkungan Belajar Digital untuk Generasi Z di Era Industri IV.

Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 931.
doi:10.17977/jptpp.v3i7.11362

Putri, V. D. (2021). Aplikasi Daring Quizizz Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi. *LP3MKIL*, 8-22.
doi:10.52217/lentera.v13i2.650

Putriyani, C., & Fensi, F. (2017). Penerapan Metode Diskusi Kelompok untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IX. *Jurnal Psibernetika*, 114-122.
doi:10.30813/psibernetika.v10i2.1047

Rakhmalia, M. (2014). Penggunaan Model Pembelajaran Sentra dan Lingkaran dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa di Pos Paud Terpadu. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 37-46. Diambil kembali dari <https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/33>

Ramadhani, L., Johar, R., & Ansari, B. I. (2021). Kemampuan Komunikasi Matematis Ditinjau dari Keterlibatan Siswa Melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME). *Axiom: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 68-84. doi:10.30821/axiom.v10i1.8825

Raraswati, P., Meliyanti, & Aryanto, S. (2022). Kesiapan Sekolah Dalam Menghadapi Pertemuan Tatap Muka (PTM) 100% Berdasarkan Hasil Evaluasi Penyelenggaraan PTMT di Jenjang Pendidikan Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7782-7796.
doi:10.31004/basicedu.v6i5.3592

Sholikhah, F. N., & Wahidah, Z. (2021). Penggunaan Metode Pembelajaran Guru Biologi di Pasuruan: Analisis Persepsi Siswa. *Alveoli: Jurnal Pendidikan Biologi*, 16-29.
doi:10.35719/alveoli.v2i1.20

Sidi, R. R., & Yunianta, T. H. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VII Pada Materi Aljabar Dengan Menggunakan Strategi Joyful Learning. *Maju: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 39-50. Diambil kembali dari <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/view/105/95>

- Sihaloho, G. T., Sitompul, H., & Appulembang, O. D. (2020). Peran Guru Kristen dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Kristen. *Johme: Journal of Holistic Mathematics Education*, 200-215. doi:10.19166/johme.v3i2.1988
- Silitonga, H. (2021). Pembelajaran Menyenangkan dengan Aplikasi Quizizz di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*, 144-150. doi:10.30596/jppp.v2i2.7082
- Siphiwelas, H. (2013). Peningkatan Keterlibatan Siswa Secara Aktif dalam Pembelajaran IPA Menggunakan Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 1-10. doi:10.26418/jppk.v3i3.4829
- Sufiani, & Marzuki. (2021). Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan. *Jurnal Pemikiran Islam*, 121-141. doi:10.31332/zjpi.v7i1.2892
- Sugiarto, J., Lumban Gaol, R. F., & Litaay, S. G. (2022). Imago Dei Sebagai Suatu Relasi: Analisis Tentang Dampak Dosa Terhadap Gambar dan Rupa Allah. *Huperetes: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*, 138-147. doi:10.46817/huperetes.v3i2.116
- Suryadin, T., & Hidayat, T. (2022). Motivasi Belajar Siswa dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Daring Pendidikan Jasmani. *Journal Respects: Research Physical Education and Sports*, 33-39. doi:10.31949/respects.v4i1.1872
- Sutrisno, T. (2019). *Keterampilan Dasar Mengajar (The Art Of Basic Teaching)*. Jawa Barat: Duta Media Publishing. Diambil dari https://books.google.co.id/books?id=m6X8DwAAQBAJ&printsec=copyright&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Syah, M. J. (2016). Meningkatkan Engagement Siswa Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *The Progressive and Fun Education Seminar*, 608-611. Diambil kembali dari <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/11617/7871>
- Syahrir, & Kusnadin. (2013). Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar yang Menyenangkan. *Jurnal Meida Pendidikan Matematika*, 145-157. doi:10.33394/mpm.v1i2.1897

- Thoresen, C. E. (1973). *Behaviour Modification in Education*. Chicago: Universitas Chicago of Press.
- Tung, K. Y. (2014). *Menuju Sekolah Kristen Impian Masa Kini*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Van Dyk, J. (2013). *Surat-surat untuk Lisa: Percakapan dengan Seorang Guru Kristen*. Lippo Village: UPH Press.
- Wasiyono, N. (2019). Memahami Teologi Paulus Tentang Dosa. *Sotiria: Jurnal Teologi dan Pelayanan Kristiani*, 79-87. doi:10.47166/sot.v2i2.12
- Wikara, B., Sutarno, & Sajidan. (2020). Efek Pembelajaran yang Menyenangkan (Fun Learning) Terhadap Kemampuan Memori: Sebuah Kajian Teoritis. *Spektra: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 192-195. doi:10.32699/spektra.v6i2.164
- Wulandari, D. (2016). Model Pembelajaran yang Menyenangkan Berbasis Peminatan. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 851-856. doi:10.21067/jip.v6i2.1318
- Zakharias, R., & Vitale, V. (2018). *Jesus among secular gods: Yesus di antara allah-allah sekular*. Jawa Timur: Literatur Perkantas.
- Zarkasi, F., & Lutfianto, M. (2017). Pengaruh Permainan Matematika Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *Prosiding SI Manis (Seminar Nasional Integrasi Matematika Dan Nilai Islami)*, 167-172.