

JOYFUL LEARNING & MEDIA PEMBELAJARAN

TEORI DAN PENERAPANNYA PADA KONTEKS PENDIDIKAN

Penulis:

Ghozali Rusyid Affandi, S.Psi., M.A.
Prof. Dr. Cholichul Hadi, Drs., M.Si., Psikolog.
Dr. Nur Ainy Fardana N., M.Si., Psikolog.
Dr. Fika Megawati, M.Pd.
Nurfi Laili, M.Psi., Psikolog.
Noer Ma'unatur Rohmah



Diterbitkan oleh
UMSIDA PRESS
Jl, Mojopahit 666 B Sidoarjo
ISBN : 978-623-464-092-2

Authors

JOYFUL LEARNING & MEDIA PEMBELAJARAN TEORI DAN PENERAPANNYA PADA KONTEKS PENDIDIKAN

Penulis : Ghozali Rusyid Affandi, S.Psi., M.A. , Dkk

ISBN : 978-623-464-092-2

Editor : Moch. Alfian, S.Psi.

Copy Editor : Silksya Chika Rusdiansyah P

Design Sampul dan Tata Letak : Dewi Isvania

Penerbit : UMSIDA Press Redaksi : Universitas Muhammadiyah
Sidoarjo Jl. Mojopahit No 666BSidoarjo, Jawa Timur
Cetakan Pertama, Mei 2024

Hak Cipta © 2024 Isna Fitria Agustina, M.Si.

Pernyataan Lisensi Creative Commons Attribution (CC BY)

Buku ini dilisensikan di bawah Creative Commons Attribution
ShareAlike 4.0 International License (CC BY).

Lisensi ini memungkinkan Anda untuk: Membagikan –menyalin dan mendistribusikan buku ini dalam bentuk apapun atau format apapun. Menyesuaikan –menggubah, mengubah, dan membangun karya turunan dari buku ini. Namun, ada beberapa persyaratan yang harus Anda penuhi dalam penggunaan buku ini: Atribusi –Anda harus memberikan atribusi yang sesuai, memberikan informasi yang cukup tentang penulis, judul buku, dan lisensi, serta menyertakan tautan ke lisensi CC BY. Penggunaan yang Adil –Anda tidak boleh menggunakan buku ini untuk tujuan yang melanggar hukum atau melanggar hak-hak pihak lain. Dengan menerima dan menggunakan buku ini, Anda menyetujui untuk mematuhi persyaratan lisensi CC BY sebagaimana diuraikan di atas. Catatan: Pernyataan hak cipta dan lisensi ini berlaku untuk buku ini secara keseluruhan, termasuk semua konten yang terkandung di dalamnya, kecuali disebutkan sebaliknya. Hak cipta dari website, aplikasi, atau halaman eksternal yang dijadikan contoh, dipegang dan dimiliki oleh sumber aslinya.



Kata Pengantar

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat-Nya sehingga makalah ini bisa tersusun hingga selesai. Kami juha mengucapkan terimakasih terhadap bantuan dari pihak yang sudah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik berupa pikiran maupun materinya.

Kami berharap semoga buku ini bisa menambah pengetahuan dan pengalaman bagi para pembaca. Bahkan tidak hanya itu, kami berharap lebih jauh lagi agar modul ini pembaca mempraktekkannya dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Kami sadar masih banyak kekurangan didalam penyusunan makalah ini, karena keterbatasan pengetahuan serta pengalaman kami. Untuk itu kami begitu mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan makalah ini.

Sidoarjo, 10 Januari 2024

Penulis



Daftar Isi

IDENTITAS BUKU	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
Bab 1: Pengenalan Atmosfer Pembelajaran Interaktif dan Menyenangkan	1
1.1 Konsep dan Pentingnya Atmosfer Pembelajaran Interaktif dan Menyenangkan	2
1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Atmosfer Pembelajaran Interaktif dan Menyenangkan	7
1.3 Manfaat Atmosfer Pembelajaran yang Interaktif dan Menyenangkan	12
1.4 Latihan : Refleksi tentang Atmosfer Pembelajaran Saat Ini	14
Bab 2: Strategi Menciptakan Atmosfer Pembelajaran yang Interaktif	
2.1 Pemahaman tentang Strategi Pembelajaran Interaktif	16
2.2 Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran	20
2.3 Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran	23



Daftar Isi



Bab 3: Joyful Learning

3.1 Definisi Joyful Learning	27
3.2 Pentingnya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan	29
3.3 Prinsip-prinsip Joyful Learning	30
3.4 Studi kasus tentang implementasi Joyful Learning	33

Bab 4 : Pemanfaatan Sumber Belajar Sekitar Untuk membuat media pembelajaran

4.1 Media Pembelajaran	43
4.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	45
4.3 Contoh Pemanfaatan Sumber Belajar Untuk Media Pembelajaran	49
4.4 Cara membuat Media Pembelajaran	51

Bab 5 : Evaluasi dan Penutupan

5.1 Evaluasi Workshop	60
5.2 Hasil Evaluasi Workshop	64

Rerefensi	66
------------------------	----

Lampiran	68
-----------------------	----

Biodata Penulis	69
------------------------------	----



Pengenalan Atmosfer Pembelajaran Interaktif dan Menyenangkan

A. Konsep dan Pentingnya Atmosfer Pembelajaran

What is Interactive and Fun Learning Atmosphere



Suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan adalah aspek penting dalam pendidikan, sebagaimana yang disorot oleh beberapa jurnal penelitian. Suasana seperti ini melibatkan penciptaan lingkungan emosional yang positif yang mempromosikan emosi positif seperti harapan dan kebahagiaan sambil meminimalkan emosi negatif seperti ketakutan atau keraguan mengenai kemampuan siswa untuk mempelajari materi baru atau menyelesaikan tugas dengan sukses dalam lingkungan kelas. Selain itu, hal ini melibatkan penciptaan lingkungan yang bersifat aktivasi dan kooperatif, di mana siswa terlibat dalam pembelajaran aktif dan menganggap materi sebagai relevan dengan tujuan karier mereka atau aplikasi dunia nyata.

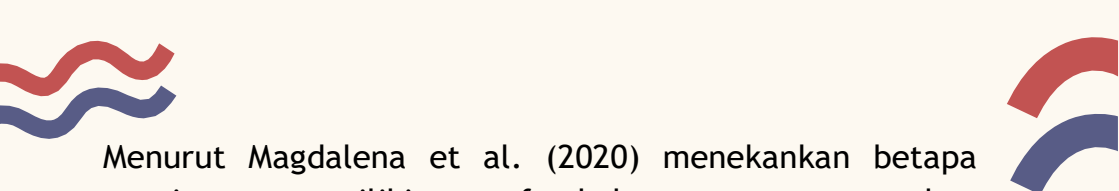


Lingkungan pembelajaran yang interaktif, seperti kelompok interaktif dan pertemuan sastra dialogis, telah diidentifikasi sebagai tindakan pendidikan yang sukses yang mendorong hasil pendidikan yang sukses dalam beragam populasi siswa. Faktor-faktor lain yang berkontribusi pada suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan termasuk penggunaan metodologi inovatif, visualisasi, gamifikasi, dan media yang mempromosikan pedagogi interaktif. Manfaat dari suasana seperti ini termasuk peningkatan kinerja siswa, motivasi, dan kreativitas, serta peningkatan kualitas pendidikan dan interaksi yang lebih baik antara siswa dan guru

Why a good learning atmosphere is important in the educational process




Atmosfer pembelajaran yang baik sangat penting dalam proses pendidikan dikarenakan bahwa dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran, disiplin siswa, dan kesuksesan akademik. Kesuksesan akademik dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang positif. Hal ini dikarenakan bahwa dengan adanya lingkungan belajar yang positif dapat mendukung hubungan dan interaksi interpersonal (Sumber 1). Atmosfer pembelajaran yang baik akan dapat membuat siswa merasa nyaman, mendorong mereka untuk belajar, dan meningkatkan interaksi positif antara guru dan siswa. Selain itu Atmosfer pembelajaran yang baik juga dapat membantu guru dalam membuat rencana pembelajaran yang bagus.



Menurut Magdalena et al. (2020) menekankan betapa pentingnya memiliki atmosfer kelas yang menyenangkan adalah untuk meningkatkan disiplin peserta didik. Atmosfer seperti itu dapat membantu peserta didik mengikuti proses belajar, memberikan mereka pengalaman dan pengetahuan yang akan bermanfaat di masa depan (Sumber 2).

Oleh karena itu, atmosfer pembelajaran yang baik sangat memengaruhi proses pendidikan, termasuk kualitas pembelajaran, disiplin siswa, dan kesuksesan akademik. Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sangat penting untuk mendukung dalam proses pendidikan.



Examples Interactive and Fun Learning Atmosphere


Berikut ini terdapat beberapa contoh tentang bagaimana atmosfer yang positif memengaruhi motivasi siswa antara lain adalah sebagai berikut:

a. Menciptakan Suasana Kelas yang Kondusif:

Salah satu aspek yang penting dalam meningkatkan disiplin peserta didik adalah menciptakan suasana kelas yang kondusif. Hal ini dikarenakan agar peserta didik mendapatkan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang berguna bagi kehidupan mereka kelak.

b. Menciptakan Tempat Belajar yang Menyenangkan:

Menjadi seorang guru adalah memiliki tanggung jawab untuk menciptakan lingkungan yang positif, inovatif, dan mendukung perkembangan potensi siswa.



B. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Atmosfer Pembelajaran

Faktor-faktor yang Memengaruhi Atmosfer Pembelajaran, termasuk Peran Guru, Siswa, dan Lingkungan kelas.

a. Memberikan ruang untuk ekspresi kreatif

Setiap siswa memiliki potensi kreatif yang berbeda-beda, sehingga sebagai guru penting untuk memberikan siswa kesempatan agar dapat mengekspresikan diri dan mengejar minat yang dimiliki siswa.

b. Menghadirkan bahan ajar yang menarik

Hal ini dilakukan dengan cara menggunakan teknologi edukatif, media visual, dan alat bantu lainnya. Sehingga dengan cara tersebut dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

c. Mengatur aktivitas kreatif diluar kelas

Hal ini dilakukan dengan cara melakukan kunjungan seperti ke museum, pertunjukan seni, dan lain-lain. Dengan cara tersebut siswa akan dapat memperluas pengetahuan dan wawasan untuk menjadi lebih kreatif serta melalui aktivitas diluar kelas siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda

d. Mengapresiasi hasil kreativitas siswa

Hal ini dilakukan dengan cara memberikan pujian atas prestasi mereka serta menghargai hasil upaya kreatif siswa.

e. Melakukan proyek kreatif

Hal ini dilakukan dengan cara melibatkan seni, music, tulisan kreatif yang sesuai dengan minat dan bakat siswa. Sehingga dengan cara tersebut dapat mengajarkan siswa untuk memecahkan permasalahan dan pengerjaan tugas secara individu atau mandiri.






Selain itu, peran lingkungan kelas dalam membentuk pembelajaran interaktif dan menyenangkan antara lain yaitu :

a. Lingkungan fisik kelas

Dalam hal ini, meliputi sarana dan prasarana seperti lampu, meja, tempat duduk, jendela, dan lain-lain. Hal ini dirancang dengan baik agar memberikan kenyamanan bagi pengguna kelas yaitu guru dan siswa. Lingkungan fisik kelas yang nyaman akan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih baik

b. Lingkungan nonfisik kelas

Dalam hal ini, dengan adanya lingkungan kelas yang baik akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta merasa bangga memiliki sekolah.



Memahami bagaimana sikap dan tindakan guru dapat memengaruhi atmosfer pembelajaran

Sikap dan tindakan guru sangat mempengaruhi atmosfer pembelajaran. Guru yang ramah, peduli, dan mendukung dapat meningkatkan lingkungan belajar, memotivasi siswa, dan meningkatkan hasil belajar. Kemudian sikap positif guru terhadap siswa termasuk juga peduli dengan proses belajar, semangat dalam menyalurkan pengetahuan, menerima keragaman siswa, dan mendorong kreativitas siswa. Selain itu, guru juga perlu mengubah metode dan pendekatan mengajar mereka untuk memenuhi kebutuhan siswa. Dengan adanya pendekatan pengajaran yang berpusat pada kesiapan belajar siswa dapat membantu meningkatkan hasil belajarnya. Pendekatan ini memastikan bahwa setiap siswa memiliki hak untuk belajar dan memiliki waktu yang cukup untuk membangun dan meningkatkan kemampuan numerasi dan literasi mereka. Hal ini dikarenakan bahwa, melalui pendekatan ini juga dapat memungkinkan berbagai metode dan materi pembelajaran untuk disesuaikan dengan tingkat kesiapan dan pemahaman siswa

Memahami bagaimana interaksi antara siswa juga penting

Interaksi antara siswa dan guru sangat penting dalam proses belajar. Hal ini dikarenakan bahwa Interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar di kelas dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran dan memberikan umpan balik yang bermanfaat bagi guru.



Dengan melalui interaksi juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan aman serta dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Kemudian siswa yang mampu menjelaskan pelajaran kepada orang lain, cenderung akan memahami pelajaran dengan lebih baik dan mempertahankannya di masa depan.

Selain itu, interaksi siswa dan guru juga dapat menumbuhkan rasa hormat dan kepekaan sosial. Seperti adanya saling membantu satu sama lain, sikap tenggang rasa serta mampu menghormati adat dan kepribadian bangsa dengan cara yang ramah, sopan, dan santun. Kemudian sebagai tempat berkomunikasi dan berinteraksi. Seperti para siswa dapat mencurahkan isi hatika Ketika terjadi permasalahan tertentu. Hal ini dikarenakan bahwa siswa menganggap guru adalah orang tua kedua Ketika berada dilingkungan sekolah. Sehingga dengan cara guru berperan penting agar dapat membantu memberikan solusi atau jalan keluar dari masalah yang sedang dihadapi.


C. Manfaat Atmosfer Pembelajaran yang Interaktif dan Menyenangkan

Manfaat yang didapat dari menciptakan atmosfer pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sikap dan tindakan guru dapat memengaruhi atmosfer pembelajaran

Berikut ini terdapat manfaat dari adanya pembelajaran atmosfer yang interaktif dan menyenangkan antara lain yaitu :

- a. Meningkatkan Kreativitas Siswa:
Dengan melalui pembelajaran interaktif dapat mendorong siswa untuk menjadi lebih kreatif dan mandiri, dan memungkinkan mereka untuk berbicara dengan lebih leluasa dalam menyampaikan pendapat.
- b. Meningkatkan Motivasi Belajar:
Melalui pembelajaran interaktif dapat membuat siswa lebih senang dan tidak bosan dalam melakukan tugas sekolah, sehingga dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.





c. Mengembangkan Kemampuan Berpikir:

Melalui pembelajaran interaktif dapat membantu siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah.

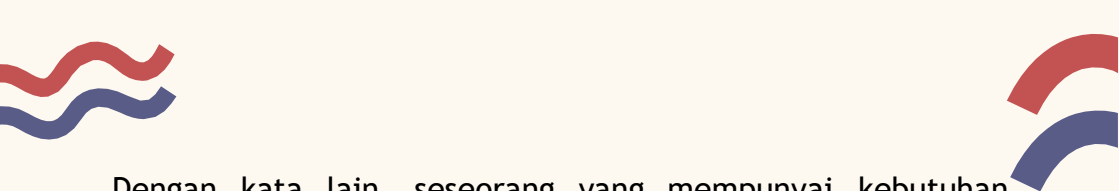
d. Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran:

Melalui media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan interaksi dalam kelas dan mendukung komunikasi dua arah antara guru dan siswa

Dampak positif terhadap motivasi belajar siswa

Motivasi belajar memiliki dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan bahwa siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi akan dapat menunjukkan bahwa mampu menguasai mata pelajaran yang diajarkan atau diprogramkan oleh guru serta cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik. Sedangkan siswa yang memiliki motivasi belajar yang kurang menunjukkan bahwa kurangnya kesungguhan dalam belajar. Sehingga dalam hal ini, berdampak pada hasil yang tidak memuaskan.

Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa motivasi belajar memegang peranan penting dalam memberikan semangat untuk belajar. Serta motivasi belajar juga dapat didefinisikan sebagai kebutuhan untuk berprestasi.



Dengan kata lain, seseorang yang mempunyai kebutuhan berprestasi yang tinggi dapat mempunyai keinginan untuk sukses seperti berani menghadapi kesulitan, berani mengambil resiko, serta tidak takut apabila menghadapi kegagalan .



Latihan 1 : Refleksi tentang Atmosfer Pembelajaran Saat Ini

- ◆ Peserta pelatihan diminta untuk merefleksikan atmosfer pembelajaran di kelas mereka saat ini.
- ◆ Mereka akan mencatat pengamatan dan pemikiran mereka tentang atmosfer kelas, baik positif maupun negatif.
- ◆ Ini akan membantu mereka memahami keadaan awal dan area-area yang perlu diperbaiki.





Strategi Menciptakan Atmosfer Pembelajaran yang Interaktif



A. Pemahaman tentang Strategi Pembelajaran Interaktif

Konsep dan karakteristik strategi pembelajaran interaktif

Strategi pembelajaran interaktif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Contohnya melibatkan siswa melalui penglihatan, pikiran, pendengaran, dan psikomotorik (Sumber 1). Selain itu, strategi pembelajaran interaktif juga merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk guru mengajar dalam mengambil peran utama untuk menciptakan situasi yang interaktif dan edukatif. Artinya guru melakukan interaksi dengan siswa, siswa dengan siswa dan sumber pembelajaran. Hal ini dapat bertujuan untuk membantu mencapai tujuan pendidikan. Dalam strategi pembelajaran interaktif ini, guru harus memiliki kemampuan untuk menciptakan situasi interaktif yang edukatif dan memastikan bahwa siswa selalu menyimak materi yang diberikan, menyediakan media ajar yang dapat dilihat siswa, dan memberikan kesenangan.

Selain itu, terdapat beberapa karakteristik pendekatan pembelajaran interaktif antara lain yaitu :

- ♦ Menyediakan proses interaktif dan memberikan umpan balik yang mudah
- ♦ Memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih topik pelajaran
- ♦ Memberikan kemudahan untuk mengontrol secara sistematis dalam proses pembelajaran.



Memahami perbedaan antara pembelajaran pasif dan aktif



Pembelajaran aktif adalah jenis pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran baik dalam interaksi siswa dengan guru maupun interaksi siswa dengan siswa lain. Selain itu, pembelajaran aktif juga didefinisikan sebagai proses belajar dimana siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan materi pelajaran. Hal ini dapat bertujuan untuk mendorong siswa agar lebih memahami bukan hanya sekedar menerima Pelajaran yang diberikan saja.

Sedangkan pembelajaran pasif merupakan jenis pembelajaran di mana siswa diminta untuk memahami apa yang diajarkan saja tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Menyajikan contoh-contoh strategi pembelajaran interaktif



Berikut ini contoh strategi pembelajaran interaktif antara lain yaitu

- ◆ **Diskusi Kelompok:** Pembelajaran dalam hal ini, siswa dibagi menjadi kelompok untuk berbicara tentang subjek tertentu, memecahkan masalah, atau membuat proyek yang dilakukan secara bersama-sama.
- ◆ **Pembelajaran Berbasis Proyek:** Pembelajaran dalam hal ini, siswa terlibat dalam proyek yang terjadi di dunia nyata yang memungkinkan mereka dapat menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari dalam konteks dunia nyata.
- ◆ **Simulasi:** Pembelajaran dalam hal ini, siswa terlibat dalam situasi yang mensimulasikan pengalaman dunia nyata untuk mendapatkan pemahaman terkait dengan ide atau keterampilan tertentu.

B. Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

Pentingnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran



Pentingnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran antara lain yaitu terkait dengan keterlibatan perilaku, keterlibatan emosi, dan keterlibatan kognitif. Keterlibatan perilaku terkait dengan perilaku yang positif seperti mengikuti dan menaati peraturan, serta tidak melakukan tindakan yang berlawanan seperti membuat masalah di sekolah dan tidak masuk sekolah. Sedangkan keterlibatan emosi terkait dengan ketertarikan dan nilai-nilai yang dimiliki oleh siswa seperti perasaan bahagia, bosan, sedih dan juga cemas. Kemudian keterlibatan kognitif terkait dengan hal-hal yang berhubungan dengan investasi psikologis dalam pembelajaran seperti memiliki coping yang positif dalam menghadapi kegagalan, fleksibel dalam menyelesaikan masalah, serta mencoba untuk memahami pembelajaran



Metode untuk meningkatkan partisipasi siswa, termasuk diskusi kelompok, proyek kolaboratif, dan pertanyaan terbuka

Upaya untuk meningkatkan partisipasi siswa terkait dengan diskusi kelompok adalah dengan cara mengelompokkan siswa untuk dapat berbicara terkait dengan pemecahan masalah serta membuat proyek yang dilakukan secara Bersama-sama. Hal ini dapat bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam melakukan pembelajaran aktif. Selain itu terkait dengan proyek kolaboratif upaya yang dilakukan untuk dapat meningkatkan partisipasi siswa adalah dengan cara melibatkan siswa ke dalam proyek nyata yang memungkinkan mereka untuk dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari dalam konteks praktis. Kemudian terkait dengan pertanyaan terbuka adalah guru dapat menggunakan pertanyaan terbuka kepada siswa. Hal ini dapat bertujuan untuk mendorong siswa agar dapat berpikir secara kritis, berbicara secara bebas tentang apa yang mereka pikirkan

Memberikan pedoman tentang menciptakan lingkungan di mana siswa merasa nyaman berkontribusi :

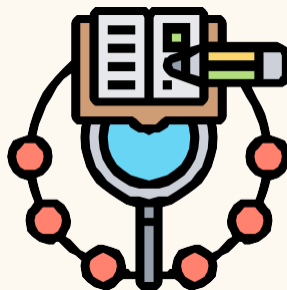
Menata ruang kelas



Suasana belajar & mengajar yang menyenangkan



Metode pembelajaran yang tepat





C. Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran



Teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran.

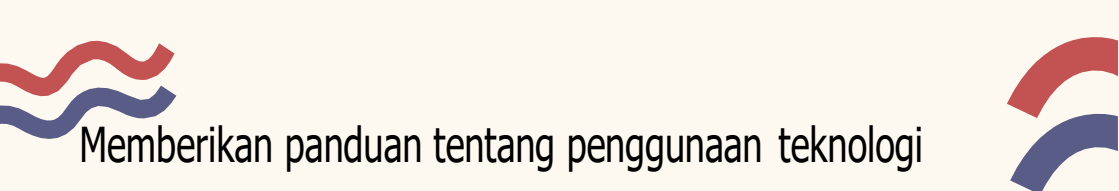
Dengan adanya penggunaan teknologi dalam pembelajaran akan memiliki peranan yang sangat penting. Hal ini dikarenakan bahwa dengan melalui bantuan teknologi pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan berkesan ketika didalam kelas. Salah satunya yaitu menggunakan alat seperti powerpoint, video, visual, dan lain- lain. Selain itu, melalui teknologi pembelajaran juga dapat dijalankan lebih mudah karena bersifat padat dan ringkas serta siswa juga akan lebih mudah memahami materi dengan jelas

Memberikan contoh penggunaan perangkat lunak pembelajaran, aplikasi, dan sumber daya daring

Perangkat lunak merupakan perangkat yang digunakan oleh seseorang dalam membantu pekerjaannya. Perangkat lunak terbagi menjadi dua yaitu program aplikasi dan program paket. Contoh program aplikasi yaitu program penggajian karyawan, program penjualan tiket pesawat atau kapal, program kasir, dan lain-lain.

Sedangkan contoh program aplikasi paket yaitu Microsoft word yang digunakan sebagai program pengolah kata, Microsoft excel digunakan sebagai program pengolah angka, Microsoft power point digunakan sebagai program presentasi, mozilla firefox digunakan sebagai program browser, dan lain-lain. Dalam hal ini perangkat lunak yang digunakan dalam pembelajaran yaitu menggunakan perangkat lunak dengan jenis program paket yaitu Microsoft power point. Dengan menggunakan Microsoft power point, siswa diharapkan mampu untuk memahami dengan jelas apa yang ada pada materi pembelajaran tersebut





Memberikan panduan tentang penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran yang efektif

Penggunaan teknologi sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan bahwa selaku pendidik guru harus bisa memanfaatkan teknologi yang sebaik mungkin untuk dapat meningkatkan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien. Selain itu, guru juga diperbolehkan untuk memantau kemajuan setiap belajar dan mengenal pasti kawasan dimana mereka memerlukan tambahan materi. Melalui penggunaan teknologi juga dapat membantu siswa belajar dengan cara yang lebih sejajar dengan kemampuan yang mereka perlukan di masa depan

Latihan 2: Merancang Aktivitas Interaktif untuk Kelas

- ◆ Peserta pelatihan diminta untuk merancang aktivitas pembelajaran yang interaktif untuk kelas mereka.
- ◆ Mereka akan merencanakan aktivitas yang melibatkan siswa secara aktif dan mendukung tujuan pembelajaran.
- ◆ Ini akan membantu mereka menerapkan konsep strategi pembelajaran interaktif yang telah mereka pelajari.



Joyful Learning

A. Definisi Joyful Learning



“Joy” digambarkan sebagai emosi yang mengarah kebahagiaan. Joyful berarti merasakan kegembiraan atau kebahagiaan sebagai akibat dari sesuatu yang menyenangkan atau memuaskan. Joyful learning didefinisikan sebagai pembelajaran yang melibatkan, memberdayakan, dan menyenangkan tentang konten yang bermakna dalam komunitas yang aman dan suportif (Wicaksono, 2020). Oleh karena itu, ungkapan pembelajaran yang menyenangkan dalam konteks pendidikan mengacu pada kondisi intelektual dan emosional pembelajar yang menyenangkan. Kondisi atau pengalaman tersebut diperoleh ketika siswa atau kelompok siswa memperoleh kegembiraan dan kepuasan dari proses belajar. Terlibat secara mendalam dalam aktivitas atau pengalaman, merasa nyaman dan memunculkan keingintahuan adalah ciri-ciri Joyful learning (Udvari-Solner & Kluth, 2018).



Dengan joyful learning, baik pendidik maupun siswa mendapat manfaat dan mengalami kesatuan dalam pengalaman belajar mengajar serta adanya rasa kesamaan tujuan dan kepentingan. Hal ini menunjukkan adanya kondisi intelektual dan emosional peserta didik yang positif, dicapai ketika seseorang atau kelompok memperoleh kesenangan dan rasa kepuasan dari proses belajar (Udvari-Solner & Kluth, 2018). Joyful learning melibatkan penataan kelas sehingga siswa berkembang dan sukses, merasa aman, dan mengetahui dengan jelas serta memahami apa yang diharapkan dari mereka (Ashfaq, 2020)

B. Pentingnya menciptakan Joyful Learning

Mengapa situasi pembelajaran itu harus menyenangkan



AHA!

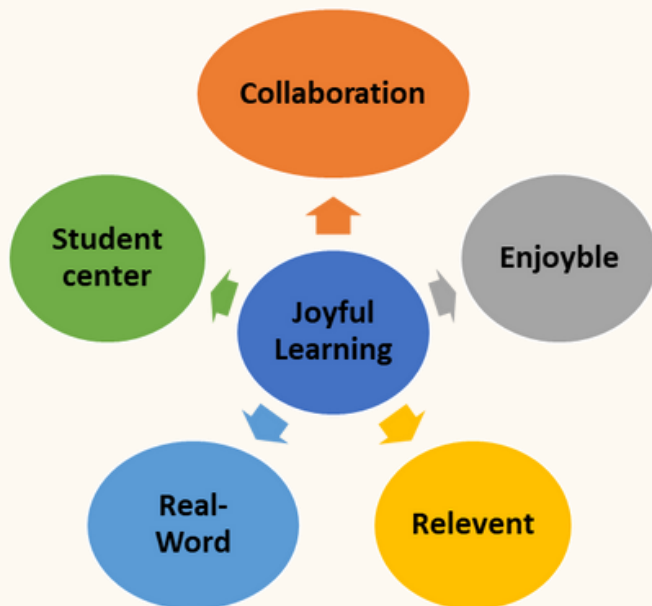
Hasil menurut hasil penelitian

The Neuroscience of Joyful Education

Bahwa fMRI menunjukkan apabila siswa dalam kondisi stres maka informasi yang akan masuk ke otak pada bagian *higher cognitive memory consolidation and storage* akan diblokir. Dengan kata lain, Ketika siswa mengalami stress akan mengaktifkan filter afektif otak, dan hal ini akan mengakibatkan aliran informasi ke jaringan kognitif yang lebih tinggi terbatas dan proses belajar terhenti (Willis, 2007).





C. Prinsip-prinsip Joyful Learning



Berdasarkan scientific journals and sumber yang terpercaya, bahwa prinsip-prinsip joyful learning dijelaskan sebagai berikut (Anggoro et al., 2022; Central Board of Secondary Education, 2020; Discover, 2017; Udvari-Solner & Kluth, 2018):

1. Enjoyable

Belajar menyenangkan bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menyenangkan yang mendorong motivasi dan keterlibatan siswa. Ini berfokus pada mengintegrasikan bermain dengan belajar, membuat proses belajar santai dan menyenangkan bagi siswa, pada akhirnya mengarah pada keadaan intelektual dan emosional yang positif bagi kedua pendidik dan siswa.



2. Real-Word

Belajar yang menyenangkan melibatkan menghubungkan pengalaman belajar dengan situasi kehidupan nyata, memungkinkan siswa untuk memahami relevansi dan aplikasi dari apa yang mereka pelajari ke dunia di sekitar mereka. Prinsip ini menekankan pentingnya membuat pembelajaran berarti dan praktis bagi siswa.

3. Relevant

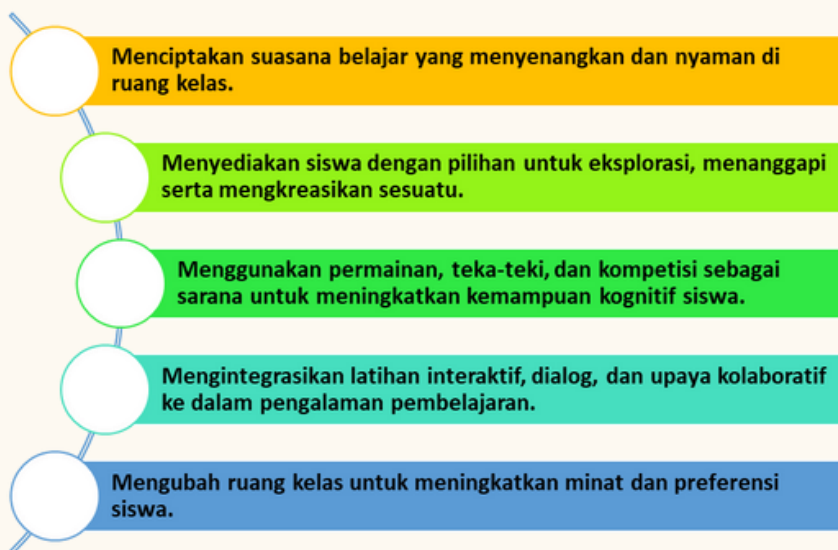
Prinsip relevansi dalam pembelajaran yang menyenangkan menekankan pentingnya membuat konten dan kegiatan belajar relevan dengan minat siswa, pengalaman, dan dunia di sekitar mereka. Dengan menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan siswa, pendidik dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi, membuat pengalaman belajar lebih berarti dan berdampak.



4. Collaboration

Belajar yang menyenangkan mendorong kolaborasi di antara siswa, mempromosikan kerja tim, komunikasi, dan keterampilan sosial. Prinsip ini menekankan nilai pengalaman belajar kolaboratif, kegiatan kelompok, dan diskusi interaktif, yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan perkembangan sosial.

5. Student-Centered

Belajar yang menyenangkan berpusat di sekitar kebutuhan, minat, dan kemampuan siswa. Ini melibatkan memberikan pilihan untuk penyelidikan, tanggapan, dan penciptaan kepada siswa, memungkinkan mereka untuk mengambil kepemilikan pengalaman belajar mereka. Prinsip ini menekankan pentingnya menyesuaikan pembelajaran untuk siswa individu dan menciptakan lingkungan belajar yang berpusat pada siswa dan tidak didominasi oleh guru yang menerangkan





D. Strategi implementasi Joyful Learning dikelas

Ada banyak strategi yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi siswa. Guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan di kelas dengan menerapkan berbagai strategi seperti menawarkan pilihan, menggunakan aktivitas langsung, memberikan kesempatan siswa bekerja sama, menjadikan pembelajaran relevan, membina hubungan positif, menggunakan humor, menciptakan lingkungan belajar yang positif, menggabungkan teknologi dan merancang permainan di kelas. Hal tersebut mencerminkan penggunaan strategi joyful learning yang sesuai dalam konteks pembelajaran. Tujuan utama adalah menciptakan pengalaman pembelajaran yang positif, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Secara terperinci dijelaskan sebagai berikut:

1. Variasi metode penyampaian materi

Format penyampaian materi yang bervariasi berguna untuk menjaga keterlibatan siswa. Adapun metode yang digunakan dapat berupa melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran, permainan, dan kerja kelompok untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

Contoh aktifitas yang dapat diimplementasikan di kelas:

Guru dapat memulai pelajaran dengan mengadakan diskusi singkat tentang topik yang akan dipelajari. Setelah itu, guru dapat membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil dan memberikan tugas berbasis proyek yang memungkinkan mereka berkolaborasi dan menciptakan sesuatu bersama.

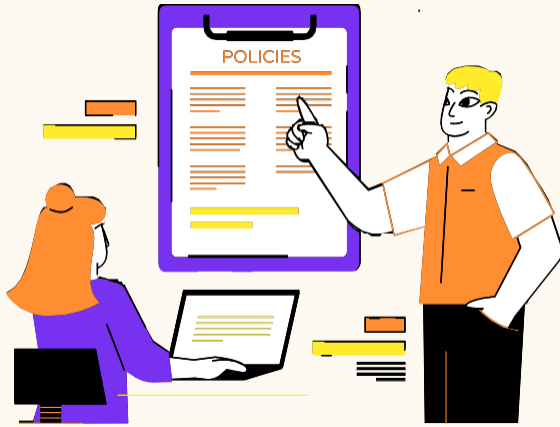


2. Memanfaatkan Teknologi

Penggunaan teknologi dapat menjadikan pembelajaran dikelas lebih interaktif dan menarik. Pemanfaatan IT dapat berupa penggunaan PPT interaktif, virtual reality, dls.

Contoh aktifitas yang dapat diimplementasikan di kelas:

Guru dapat menggunakan teknologi dengan menghadirkan perangkat lunak interaktif yang memungkinkan siswa untuk eksplorasi mandiri. Contohnya, guru bisa memperlihatkan kepada siswa aplikasi pembelajaran interaktif yang menggunakan augmented reality untuk memahami konsep sains



3. Aktivitas Praktis

Mengintegrasikan aktivitas praktis untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Guru dapat melakukan eksperimen, membuat proyek sains sederhana, atau melakukan pembelajaran dalam ruangan.

Contoh aktifitas yang dapat diimplementasikan di kelas:

Guru dapat merencanakan percobaan sederhana yang dapat dilakukan oleh siswa di kelas. Misalnya, dalam pelajaran fisika, siswa dapat merancang dan meluncurkan roket air sendiri untuk memahami hukum Newton tentang gerakan

4. Pembelajaran kolaboratif

Mendorong kolaborasi dan kerja sama dengan memungkinkan siswa bekerja sama dalam proyek, debat, dan diskusi akan membuat proses pembelajaran menjadi interaktif.

Contoh aktifitas yang dapat diimplementasikan di kelas:

Guru dapat mengatur debat kelas tentang topik yang sedang dipelajari. Siswa dibagi menjadi dua kelompok dan diminta untuk mempersiapkan argumen mereka dan berdebat di depan kelas.



5. Memberi Pilihan pada Siswa

Memungkinkan siswa untuk memiliki pengaruh dalam pembelajaran mereka dengan memberi mereka pilihan. Misalnya, guru dapat membiarkan mereka memilih proyek atau aktivitas mereka sendiri.

Contoh aktifitas yang dapat diimplementasikan di kelas:

Guru dapat memberi siswa beberapa opsi untuk proyek penelitian mereka. Misalnya, dalam pelajaran sejarah, guru dapat membiarkan siswa memilih topik penelitian mereka sendiri yang sesuai dengan minat mereka.



6. Membuat Pembelajaran Yang Relevan

Menghubungkan pembelajaran dengan situasi kehidupan nyata untuk membuatnya lebih berarti dan menarik bagi siswa.

Contoh aktifitas yang dapat diimplementasikan di kelas:

Guru dapat menghubungkan konsep yang dipelajari dengan berita atau peristiwa aktual. Misalnya, dalam pelajaran ekonomi, guru dapat membahas dampak ekonomi dari perubahan harga minyak dunia.



7. Membangun Hubungan Positif

Membangun hubungan positif dengan siswa dan orangtua, serta memfasilitasi hubungan antar siswa, untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif.

Contoh aktifitas yang dapat diimplementasikan di kelas:

Guru dapat meluangkan waktu untuk berbicara dengan siswa tentang kehidupan mereka di luar kelas dan mendengarkan perasaan dan perhatian mereka. Ini dapat memperkuat hubungan guru-siswa dan menciptakan ikatan yang positif.



8. Menggunakan Humor

Menggunakan humor untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik.

Contoh aktifitas yang dapat diimplementasikan di kelas:

Guru dapat memulai pelajaran dengan cerita lucu atau lelucon yang terkait dengan topik yang akan dipelajari. Humor dapat membuat siswa merasa lebih santai dan terlibat



9. Menciptakan Lingkungan Pembelajaran Positif

Menciptakan lingkungan pembelajaran positif dengan merancang lingkungan fisik, menetapkan goal setting pada setiap pembelajaran, dan mengembangkan peraturan pembelajaran dikelas.

Contoh aktifitas yang dapat diimplementasikan di kelas:

Guru dapat mengatur ruang kelas dengan cara yang memfasilitasi kolaborasi dan komunikasi antar siswa. Membuat papan tulis interaktif atau sudut kreatif dalam kelas dapat meningkatkan atmosfer pembelajaran



10. Mengembangkan Ice Breaking

Menciptakan permainan yang terkait dengan materi pelajaran untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik.

Contoh aktifitas yang dapat diimplementasikan di kelas:

Guru dapat merancang permainan yang mendukung materi pelajaran. Misalnya, dalam pelajaran bahasa Inggris, guru bisa membuat permainan kata-kata silang yang berkaitan dengan kosa kata yang dipelajari



Joyful Learning Activities - PISA 2021: Berikut adalah contoh aktifitas penerapan joyful learning untuk meningkatkan literasi membaca, sains dan matematika pada siswa. Silahkan dibuka link berikut:

<https://fliphtml5.com/lunmh/fiat/basis>



Pemanfaatan Sumber Belajar Sekitar Untuk membuat media pembelajaran

A. Media Pembelajaran



stilah "media pembelajaran" mencakup banyak definisi, salah satu fokusnya adalah pada pemberian fasilitas untuk secara menyampaikan materi agar proses belajar lebih efektif, optimal dan efisien. Media pembelajaran memiliki potensi untuk memupuk antusiasme dan minat yang diperbaharui di antara siswa, serta mempromosikan motivasi untuk terlibat dalam pembelajaran (Junaidi, 2019). Selain itu, media pembelajaran juga dapat memiliki implikasi terhadap bidang psikologis bagi siswa. Media pembelajaran mencakup beberapa format, termasuk cetak, non-cetak, dan perangkat lunak, yang melayani tujuan menyampaikan dan memperkuat pengetahuan dan keterampilan dasar. Proses pemilihan dan pengembangan media pembelajaran harus dipandu oleh pendekatan sistematis yang mencakup serangkaian fase logis, yang pada akhirnya menghasilkan koleksi berbagai bentuk media pembelajaran (Zawacki-Richter et al., 2015).



Penggunaan media pendidikan diharapkan dapat diterima dengan mudah oleh siswa, karena memiliki potensi untuk menarik minat mereka dan melibatkan mereka dalam proses belajar. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi atau informasi kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran disini dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami. Oleh karena itu, media pembelajaran dalam proses pembelajaran harus disusun secara tepat dan sesuai kebutuhan agar mampu untuk menyamakan persepsi siswa terhadap materi yang disajikan. (Magdalena et al., 2021).



B. Jenis-Jenis Media Pembelajaran



Media Pembelajaran Digital:

Media pembelajaran digital merupakan media yang menyampaikan dan mendukung pembelajaran melalui teknologi komputer atau perangkat elektronik. Media pembelajaran digital mencakup berbagai sumber daya pendidikan, seperti aplikasi, slide materi, materi ujian, kemampuan pencarian online, podcast, buku elektronik, dan kasus pembelajaran elektronik. Media pembelajaran digital menawarkan banyak kelebihan, termasuk kemampuan bagi siswa untuk secara efisien mencari materi tertentu, secara instan mengakses koleksi buku teks digital yang luas, dan menggunakan sumber daya pendidikan open-source. Media pembelajaran digital juga memiliki fitur interaktif yang memungkinkan siswa untuk terlibat dalam kegiatan seperti digital highlighting, catatan, bookmarking, menonton video, pencarian cepa, dan evaluasi otomatis. Hal tersebut akan mendukung pembelajaran yang aktif. Lalu, untuk kekurangannya sendiri meliputi, harus ada kebutuhan akan akses teknologi yang memadai. Gangguan teknis atau masalah koneksi internet dapat menimbulkan masalah keamanan dan privasi (Sefriani et al., 2021).

Dalam media pembelajaran digital, terdapat multimedia pembelajaran interaktif. Hal ini merupakan bentuk media yang menggabungkan banyak unsur dilengkapi dengan alat pengontrol. Dengan demikian, pengguna dapat memilih proses selanjutnya secara aktif.



Unsur yang digabungkan dalam multimedia interaktif antara lain, teks, grafik (imag), audio, dan interaktivitas. Interaktivitas bukanlah media, tetapi sebuah rancangan di balik program pada multimedia. Dengan adanya interaktivitas, siswa dapat leluasa mengakses berbagai bentuk media pada program multimedia. Terdapat berbagai aplikasi untuk membuat media pembelajaran interaktif visual diantaranya adalah Focusky (membuat Presentasi berbasis frame/canvas dinamis), VideoScribe (membuat Video berbasis whiteboard/ handwriting), Whiteboard Fi (media canvas whiteboard online) Class Room, Animaker.com, GoAnimate (membuat Video Animasi), PowToon (membuat Video Animasi), Canva (membuat Infografik dan Poster), DesignCap (membuat Infografik dan Poster), Easy Test Maker (Membuat Soal Kuis), Class Marker (Membuat Soal Kuis), Quizizz (membuat Kuis Online), Quizlet (Membuat Soal Kuis), dan Flip Grid (membuat Ruang Belajar Kelompok/Kolaborasi Online).

Selain itu, juga terdapat berbagai aplikasi untuk membuat media pembelajaran interaktif audio visual, meliputi Google Classroom (membuat kelas digital), Microsoft Teams (membuat kelas digital), LMS Canvas (membuat kelas digital), Lectora (membuat kelas digital), MIT App Inventor (membuat aplikasi belajar berbasis android), Unity (membuat aplikasi belajar berbasis android), ISpring (membuat aplikasi belajar berbasis android), KineMaster (membuat Video Pembelajaran).



Google Classroom

Canva 可也

Media Pembelajaran Non-Digital :



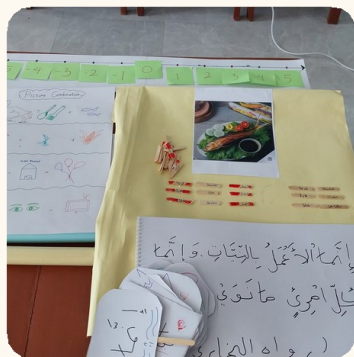
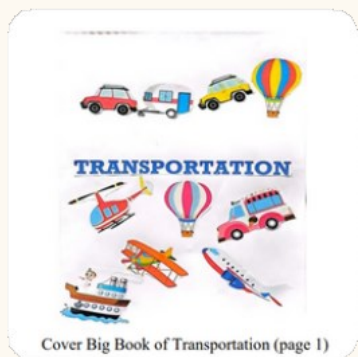
Media pembelajaran non-digital mencakup berbagai bentuk, termasuk bahan cetak dan benda-benda nyata seperti poster, model, dan grafik. Penggunaan materi pembelajaran non-digital dapat meningkatkan sifat pengalaman lingkungan kelas dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, proses pemilihan dan pengembangan media pembelajaran harus dipandu oleh pendekatan sistematis yang mencakup serangkaian fase logis, yang pada akhirnya menghasilkan koleksi berbagai bentuk media pembelajaran. Media pembelajaran non-digital ini memiliki beberapa kelebihan, pertama adalah tidak memerlukan perangkat teknologi tertentu, seringkali lebih murah dan mudah dijangkau dan sangat cocok untuk tempat yang tidak memiliki koneksi internet atau listrik. Akan tetapi, juga terdapat kekurangan pada media pembelajaran non-digital yaitu tidak terdapat interaksi dalam hal media digital, kurang fleksibel dalam hal penyimpanan dan akses data, serta kesulitan untuk melakukan evaluasi secara otomatis (Puspitarini & Hanif, 2019).



C. Contoh Pemanfaatan Sumber Belajar Untuk Media Pembelajaran

Berikut adalah beberapa contoh dari pemanfaatan sumber belajar untuk media pembelajaran :

- ◆ Aplikasi belajar, slide materi, pertanyaan tes, podcast, e-book, dan skenario e-learning adalah contoh media pembelajaran digital. Siswa dapat menerima materi pembelajaran yang mudah diakses dan interaktif dengan menggunakan situs-situs ini.
- ◆ Media pembelajaran non-digital, adalah termasuk sumber daya nyata seperti grafik, model, dan poster. Hal tersebut dapat digunakan untuk memasukkan siswa dalam proses belajar dan mendorong pembelajaran pengalaman di kelas.
- ◆ Media cetak: Dengan menghubungkan siswa ke berbagai konteks dan menawarkan contoh dari situasi dunia nyata, surat kabar dan majalah dapat digunakan untuk meningkatkan instruksi di berbagai bidang topik.
- ◆ Media visual: Siswa dapat terlibat secara visual dan auditif untuk memenuhi sejumlah gaya belajar melalui penggunaan video, televisi, untuk mengajar atau menggambarkan konsep.
- ◆ Media audio: Selama waktu bercerita, pendidik dapat menggunakan audio, podcast, dan siaran internet untuk mengasah keterampilan mendengarkan (Zawacki-Richter et al., 2015).

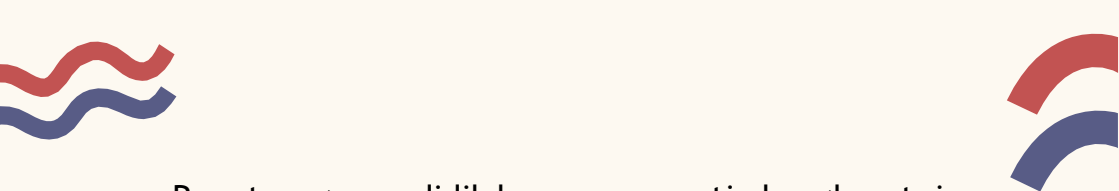




D. Cara Membuat Media Pembelajaran

Adopsi

Menggunakan media untuk mengajar dan belajar dapat meningkatkan pengalaman pendidikan dengan berbagai cara. Media, seperti video, audio, animasi, dan film pendek, dapat meningkatkan kesenangan dari kegiatan belajar dan membantu mempertahankan fokus siswa, sehingga memfasilitasi pemahaman subjek yang kompleks. Berbagai media instruksional, yang mencakup media cetak, media non-cetak, dan media elektronik, dapat bermanfaat bagi siswa dari semua jenis, melayani berbagai gaya belajar, seperti visual, aural, dan kinestetik. Media dapat berfungsi sebagai komponen dari metodologi pembelajaran aktif, seperti percakapan kolaboratif atau skenario kehidupan nyata, dan memiliki kemampuan untuk menarik siswa dan menghasilkan pertemuan belajar yang lebih mendalam dan signifikan. Selain itu, media dapat berfungsi sebagai sarana untuk merangsang perdebatan, memperkuat pemahaman, dan menunjukkan penerapan berbagai konsep, sehingga meningkatkan kemampuan siswa untuk mempertahankan pengetahuan dan mempromosikan minat mereka dalam subjek.




Para tenaga pendidik harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran dan karakteristik konten yang diajarkan ketika mengintegrasikan media ke dalam metode pengajaran dan pembelajaran mereka. Selain itu, disarankan untuk memilih media yang sesuai dengan gaya belajar yang disukai siswa dan minat atau gaya belajar mereka masing-masing. Dengan menggabungkan berbagai media, tenaga pendidik dapat secara efektif menarik siswa dan mempromosikan pengalaman belajar yang mendalam. Selain itu, media harus digunakan dengan hati-hati dalam proses pendidikan, dan pendidik harus mempertimbangkan manfaat dan risiko potensial yang terkait dengan penggunaannya. Pada akhirnya, pendidik harus memiliki pemahaman yang komprehensif tentang cara membuat dan menerapkan media secara efektif untuk meningkatkan proses belajar. Selain itu, mereka harus secara aktif melibatkan siswa dalam proses menghasilkan media mereka sendiri.

Implementasi atau adopsi media dalam pendidikan dapat dicapai dengan mengikuti serangkaian langkah yang diuraikan sebagai berikut:

1

Tenaga pendidik harus memulai dengan melakukan uji coba sesuai dengan tujuan dan prinsip ataupun kurikulum sekolah.



Melakukan komunikasi dengan pihak-pihak yang bersangkutan, termasuk orang tua, siswa, dan komunitas yang lebih luas, tentang kemungkinan keuntungan dan kesulitan yang terkait dengan menggabungkan media ke dalam pendidikan.



2

3 Mengembangkan strategi yang jelas dan mengkomunikasikannya secara efektif, dengan membuat rencana yang jelas untuk menggabungkan media ke dalam metode pengajaran dan pembelajaran anda. Lalu, mempertimbangkan tujuan pendidikan, karakteristik konten, dan cara belajar yang disukai siswa.

Mempromosikan kolaborasi antara semua pihak yang terlibat untuk menjamin bahwa materi yang dipilih relevan, menarik, dan mendukung proses pendidikan.

4

5 Mendorong siswa, guru, dan orang tua yang secara aktif berkontribusi pada kemajuan dan penggunaan media dalam pendidikan.



Memantau indikator kinerja proses pembelajaran untuk mengetahui efektivitas upaya media dan menunjukkan pengaruhnya dalam menciptakan serta mendorong tujuan yang telah ditentukan di awal

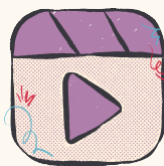


Adaptasi

Penggunaan media secara adaptasi untuk tujuan pendidikan dapat dicapai melalui berbagai metodologi, seperti yang dijelaskan sebagai berikut :



Menggunakan berbagai format media, termasuk media cetak (seperti buku, surat kabar, majalah), media audio (sebagai podcast, musik), dan media visual (seperti cuplikan video, film).



Menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran, memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan konten yang diajarkan. Berbagai media dapat digunakan untuk mendukung siswa dalam berbagai cara dan mencapai hasil yang berbeda.





Meningkatkan keterlibatan siswa aktif dengan mengintegrasikan media ke dalam metode belajar aktif, seperti percakapan kolaboratif, skenario kehidupan nyata, dan tugas media yang dihasilkan siswa. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menghasilkan pengalaman belajar yang lebih signifikan dan mendalam



·Mendorong pemikiran kritis dengan merangsang siswa untuk mengevaluasi media dengan menggunakan teori dan konsep yang mereka pelajari, sehingga dapat memperbaiki kemampuan analitis mereka dan meningkatkan pemahaman mereka.



Menggunakan media dengan bijak ketika mengintegrasikan media ke dalam proses belajar. Hal ini bertujuan agar media dapat memberikan stimulasi, memperkuat pikiran, dan menunjukkan berbagai makna untuk siswa. Selain itu, tenaga pendidik juga harus memiliki sikap hati-hati dalam mengevaluasi preferensi dan gaya belajar siswa saat memilih media

Pengembangan

Melakukan pengembangan media untuk pembelajaran dapat dilakukan dengan strategi sebagai berikut:

Merencanakan dan memperoleh teknik untuk menciptakan media. Hal ini melibatkan pemeriksaan persyaratan dan atribut siswa, mengembangkan kompetensi dan kriteria untuk mengevaluasi hasil belajar, menyusun skrip media, merancang metrik untuk mengukur kinerja, membuat bahan instruksional yang secara langsung memfasilitasi pencapaian keterampilan, dan mengelola penilaian dan membuat penyesuaian yang diperlukan.

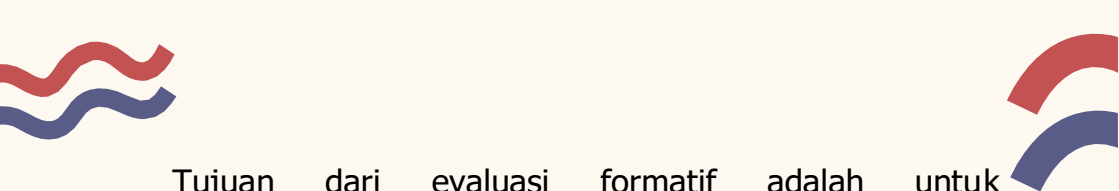


Memproduksi dan mengembangkan media

Skrip media memainkan peran penting dalam pengembangan media pendidikan. Hal ini dapat mengarahkan pendidik untuk mengambil foto, menangkap audio, menggabungkan visual dan audio, memasukkan musik, dan memodifikasi visual dan suara untuk menyesuaikan diri dengan naskah, menarik, dan dengan mudah diterima oleh siswa. Setiap kelompok siswa akan diberikan tugas dan tanggung jawab yang berbeda, meskipun mereka semua berkolaborasi menuju tujuan bersama, yaitu menciptakan program media berkualitas teknis yang luar biasa.

Melakukan evaluasi dan mempertimbangkan penggunaan media

Evaluasi merupakan proses yang melibatkan informasi untuk menilai nilai dan efektivitas tujuan, desain, implementasi, dan dampaknya. Informasi ini digunakan untuk membantu pengambilan keputusan, meningkatkan akuntabilitas, dan memperdalam pemahaman tentang fenomena. Menurut konsep ini, evaluasi pada dasarnya adalah proses yang berkelanjutan dan metodis dari pengumpulan, pemrosesan, dan pemeriksaan data. Evaluasi formatif dan evaluasi kumulatif adalah dua kategori penilaian media.



Tujuan dari evaluasi formatif adalah untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi media pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sedangkan evaluasi kumulatif adalah proses pengumpulan data untuk menentukan apakah media yang dibuat cocok untuk digunakan dalam konteks tertentu (Iasha et al., 2018)



Evaluasi Workshop

A. Bahan Evaluasi Workshop

Alat Ukur

✓ PRE-TEST

Nama :

Jenis kelamin :

Mata pelajaran :

Lama menjadi Ustadz/ Ustadzah :

No.	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Saya memahami metode pembelajaran interaktif dengan Joyful learning.				
2.	Saya sudah terbiasa menggunakan pembelajaran interaktif di mata pelajaran yang saya ampuh				
3.	Saya mengintegrasikan permainan dan kegiatan kelompok dalam pengajaran saya.				
4.	Saya lebih sering menggunakan metode joyful learning dari pada pembelajaran tradisional				
5.	Menggunakan media pembelajaran adalah cara terbaik untuk menjelaskan konsep yang rumit				

No.	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
6.	Saya sering merasa kesulitan dalam mengelola kelas yang interaktif.				
7.	Pembelajaran yang berorientasi pada siswa sering kali tidak praktis				
8.	Saya yakin bahwa saya dapat mengimplementasikan konsep Joyful Learning di kelas saya.				
9.	Saya terbiasa menggunakan media pembelajaran untuk menerangkan materi yang sulit.				
10.	Menciptakan Atmosfer Pembelajaran yang Interaktif memerlukan terlalu banyak sumber daya.				
11.	Bagaimana Anda bisa menerapkan konsep Atmosfer Pembelajaran Interaktif dalam kelas Anda? -----				
12.	Apa yang Anda pahami tentang Joyful Learning dan bagaimana ini bisa memengaruhi proses belajar mengajar? -----				
13.	Sebutkan beberapa contoh media pembelajaran yang Anda rasa efektif dan jelaskan mengapa Anda memilihnya? -----				

✔ POST-TEST

Nama :

Jenis kelamin :

Mata pelajaran :

Lama menjadi Ustadz/ Ustadzah :

No.	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Pelatihan ini telah meningkatkan pemahaman saya tentang pentingnya pembelajaran yang menyenangkan.				
2.	Saya sekarang merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran interaktif.				
3.	Saya berencana untuk menerapkan lebih banyak permainan dan kegiatan kelompok di kelas saya.				
4.	Setelah pelatihan ini, saya masih percaya metode tradisional lebih efektif				
5.	Saya akan lebih sering menggunakan media pembelajaran dalam pengajaran saya untuk menerangkan materi yang sulit.				

No.	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
6.	Mengelola kelas interaktif sekarang terasa lebih mudah bagi saya.				
7.	Pembelajaran yang berorientasi pada siswa adalah pendekatan yang sangat efektif.				
8.	Saya merasa siap untuk menerapkan konsep Joyful Learning di kelas.				
9.	Saya masih merasa lebih percaya diri untuk menggunakan media pembelajaran.				
10.	Saya sekarang yakin bahwa menciptakan Atmosfer Pembelajaran yang Interaktif dan menyenangkan adalah investasi yang berharga.				

11. Jelaskan bagaimana Anda akan menerapkan Joyful Learning di kelas Anda berdasarkan apa yang telah Anda pelajari!

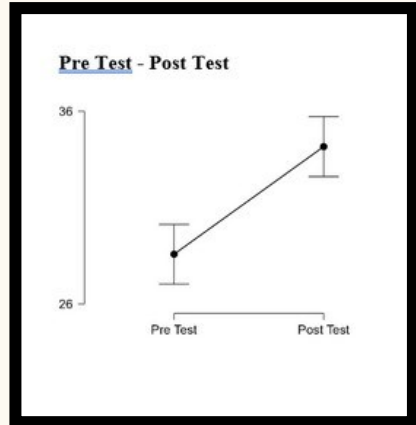
12. Apa perubahan yang akan Anda rencanakan dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran?

13. Berikan contoh konkret bagaimana Anda akan membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa

B. Hasil Evaluasi

- Deskriptif Statistic

Descriptive Statistics		
	Pre Test	Post Test
Valid	12	12
Missing	4	4
Median	28.500	33.500
Mean	28.583	34.167
Std. Deviation	3.288	4.589
Minimum	23.000	29.000
Maximum	35.000	40.000



Berdasarkan pada tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai minimum pada pre test sebesar 23.000 dan post test sebesar 29.000. Sedangkan nilai maximum pada pre test sebesar 35.000 dan post test sebesar 40.000, dengan nilai mean empirik (rata-rata) pre test sebesar 28.583 dan post test sebesar 34.167. Standar deviasi pre test sebesar 3.288 dan post test sebesar 4.589.

- Uji Normalitas

Test of Normality (Shapiro-Wilk)				
			W	p
<u>Pre Test</u>	-	Post Test	0.925	0.334

Berdasarkan pada tabel tersebut menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Hal ini dikarenakan bahwa nilai $p\ 0.334 > 0,05$.

- Uji Hipotesa

Paired Samples T-Test									
Measure 1	Measure 2	t	df	p	Mean Difference	SE Difference	Cohen's d		
<u>Pre Test</u>	-	Post Test	-5.606	11	< .001	-5.583	0.996	-1.618	

Berdasarkan pada tabel tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada data pre-test dan post-test dengan perbedaan rerata 5.583 (Mean Difference), t-score = 5.606 dan $p = < .001 < 0,05$. Berdasarkan pada nilai Cohen's d menunjukkan adanya besaran effect (Cohen's $d = -1.618$).



DAFTAR PUSTAKA



Ashfaq, M. S. (2020). The Impact of Activity Base Joyful Learning on Academic Achievement of Students At Elementary Level. *Research and Analysis Journal*, March, 177–191.

B, R. A., Hera, T., & Elvandari, E. (2024). Create Creative and Fun Learning Through Optimizing the Development of Art Learning. Atlantis Press SARL. <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-108-1>

Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>

Kane, S. N., Mishra, A., & Dutta, A. K. (2016). Influence of Joyful Learning on Elementary School Students' Attitudes Toward Science. *Journal of Physics: Conference Series*, 755(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/755/1/011001>

Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>



Nathan, L. F. (2020). Joyful learning at scale: Immersing students in the arts. *Phi Delta Kappan*, 101(8), 8–14. <https://doi.org/10.1177/0031721720923514>

Projects, M., Mcguire, S. L., & Mcguire, S. (2023). Elevating Joy In Education Through An Investigation Of How Teachers And School Leaders Make Learning Joyful.

Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>

Sefriani, R., Radyuli, P., & Sepriana, R. (2021). Design and Development Based Learning Media Application Using Mobile App Inventor. *International Journal of Educational Development and Innovation*, 1(1), 2797–7528.

Zawacki-Richter, O., Müskens, W., Krause, U., Alturki, U., & Aldraiweesh, A. (2015). Student media usage patterns and non-traditional learning in higher education. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 16(2), 136–170. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v16i2.1979>

TAHAP TRAINING



BIODATA PENULIS



Ghozali Rusyid Affandi, S.Psi., M.A. adalah dosen Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (UMSIDA) sejak tahun 2014. Penulis menyelesaikan pendidikan S1 Psikologi di Universitas Merdeka Malang, dan melanjutkan pendidikan S2 di bidang Psikologi Pendidikan di Fakultas Psikologi UGM. Penulis merintis karya ilmiah sejak S1 dan diteruskan di S2 dengan menjadi bagian dari Center of Indigenous and Cultural Psychology (CICP) Fakultas Psikologi UGM dengan menghasilkan karya ilmiah tentang konsep diri orang Indonesia (Jawa, Madura, Makasar). Penelitian yang pernah dilakukan penulis berkenaan dengan beberapa bidang, antara lain: Psikologi Pendidikan (Goal Setting, School Well Being, dinamika psikologis siswa membolos serta kesiapan sekolah), bidang Psikologi Islam (Religiusitas dan karakter positif perspektif Al Qur'an), serta psikometri (analisis kualitas Nijmeegse Schoolbekwaamheids Test dan bender-gestalt test). Buku pertama yang penulis terbitkan pada tahun 2019 dengan judul "Sudah Siapkah Anak Kita untuk Sekolah: Panduan untuk Orang Tua dan Sekolah. Pada tahun 2012-2013 mengelola Jurnal Ilmiah Tabularasa di Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang dan pada tahun 2014 menjadi pengelola Jurnal Ilmiah Psikologia yang dimiliki oleh Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Pada tahun 2014-2019 penulis menjabat sebagai Kepala Laboratorium Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Darin tahun 2019—saat ini penulis sebagai sekretaris Prodi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Email: ghozali@umsida.ac.id



Dr. Fika Megawati, S.Pd., M.Pd. memperoleh gelar doktor di bidang ELT dari Universitas Negeri Malang, Indonesia. Pengalaman profesionalnya termasuk menjadi dosen bahasa Inggris tetap di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris. Penulis telah terlibat dalam proyek penelitian yang berfokus pada Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan untuk guru bahasa Inggris dan guru pra-jabatan. Selain itu, Penulis juga aktif dalam organisasi jurnal dan asosiasi guru bahasa Inggris seperti TEFLIN dan Asia TEFL.

BIODATA PENULIS



Prof. Dr. Cholichul Hadi, Drs., M.Si., Psikolog adalah Guru Besar di Fakultas Psikologi Universitas Airlangga pada bidang Psikologi Industri dan Organisasi. Penulis lahir di Ngawi pada tanggal 23 Maret 1964 dan saat ini bertempat tinggal di Sidoarjo. Penulis menyelesaikan studi S1 di Fakultas Psikologi Universitas Airlangga (UNAIR) pada tahun 1988, kemudian lulus jenjang pendidikan magister psikologi pada tahun 2013 dari Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada (UGM). Pada tahun 2004 penulis menyelesaikan studi doktoral di Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada. Penulis aktif mengikuti organisasi sejak tahun 1989 – sekarang, antara lain: Himpunan Psikologi Seluruh Indonesia (HIMPESI) dan Asosiasi Psikologi Industri dan Organisasi (APIO). Kepakaran penulis di bidang industrial and organizational psychology, group performance dan research methods. Karir mengajar penulis mulai pertama kali mengajar sampai hari ini di Fakultas Psikologi UNAIR dengan mengampu mata kuliah Industrial and Organizational Psychology, Quantitative Methods, Industrial Relations, Leadership and Coaching, Groups in Organization. Penulis juga aktif dalam bidang penelitian dan publikasi jurnal nasional serta internasional dengan minat penelitian pada bidang Group performance, Group culture, Relationship between groups, Relationship in groups, Interdependence of tasks in groups, Groups within the organization. Sejak tahun 2011 – sekarang, penulis menjadi Kepala Departemen Psikologi Industri dan Organisasi. Pada tahun 2013 - sekarang penulis menjadi peneliti pembangunan Indonesia LPDP RISPRO DEPKEU RI. Penulis dapat dihubungi melalui email: cholichul.hadi@psikologi.unair.ac.id.



Nurfi Laili, M.Psi., Psikolog merupakan seorang dosen Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (UMSIDA) sejak tahun 2019. Penulis menyelesaikan pendidikan S1 Psikologi di Universitas Airlangga Surabaya dan kemudian melanjutkan pendidikan Magister Psikologi Profesi di universitas yang sama. Penulis merintis karya ilmiah sejak S1 dan meneruskannya hingga jenjang S2 dengan banyak terlibat dalam proyek asesmen psikologi dan riset di Pusat Terapan Psikologi Pendidikan (PTPP) Universitas Airlangga. Topik penelitian yang menjadi fokusnya saat ini adalah mengenai kesejahteraan psikologis, dukungan sosial, learning agility terutama pada guru dan orangtua yang memiliki anak berkebutuhan khusus. Pendidikan inklusi merupakan salah satu bidang riset dan pengabdian yang menjadi ketertarikan dari penulis. Salah satu buku yang pernah ditulis oleh penulis adalah buku ajar yang berjudul “Asesmen Minat Bakat: Teori dan Aplikasinya”. Sejak tahun 2019 hingga saat ini penulis menjabat sebagai Kepala Pusat Pelayanan Psikologi Terapan UMSIDA (P3TU).

Email : nurfilaili@umsida.ac.id

BIODATA PENULIS



Dr. Nur Ainy Fardana N., M.Si., Psikolog adalah Dosen di Fakultas Psikologi Universitas Airlangga pada bidang Psikologi Pendidikan dan Perkembangan. Penulis menyelesaikan studi S1 di Fakultas Psikologi Universitas Airlangga (UNAIR), kemudian melanjutkan Pendidikan Magister (S2) Psikologi Pendidikan di Universitas Gadjah Mada. Penulis menyelesaikan studi doktoral dengan mengambil Psikologi Pendidikan di Fakultas Psikologi Universitas Airlangga. Penulis aktif mengikuti organisasi hingga sekarang, antara lain: Himpunan Psikologi Seluruh Indonesia (HIMPSI) dan Asosiasi Penyelenggara Pendidikan Tinggi Psikologi Indonesia (AP2TPI). Kepakaran penulis di bidang Psikologi Pendidikan dan Perkembangan, Psikologi Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini, dan Parenting. Karir mengajar penulis mulai pertama kali mengajar sampai hari ini di Fakultas Psikologi UNAIR dengan mengampu mata kuliah Psikologi Perkembangan,, Psikologi Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini, Psikologi Bermain, serta Filsafat Pendidikan. Penulis juga aktif dalam bidang penelitian dan publikasi jurnal nasional serta internasional dengan minat penelitian pada bidang Psikologi Pendidikan dan Perkembangan, Optimalisasi Perkembangan & Penanganan Problem Perkembangan Anak, Keterlibatan orang tua dalam Pendidikan dan Pengasuhan Anak. Sejak tahun 2020 – saat ini, penulis menjadi Wakil Dekan 1 Fakultas Psikologi Universitas Airlangga yang membidangi Akademik, Kemahasiswaan & Alumni. Saat ini penulis aktif menjadi Tim Penyusun NSPK Direktorat PPAUD dan Direktorat PTK PAUD Dirjen PAUD NI Kemdiknas, dan juga menjadi Tim Penyusun & Pengembangan Taman Posyandu Provinsi Jawa Timur. Penulis dapat dihubungi melalui email: nurainy.fardana@psikologi.unair.ac.id.



Noer Ma'unatur Rohmah adalah Mahasiswi Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Penulis saat ini masih menjalankan pendidikan tingkat perguruan tinggi di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Program Studi S1 Psikologi. Saat ini penulis menempuh perkuliahan di semester akhir dan sedang melakukan penelitian tugas akhir. Penulis pernah menjadi Asisten Penelitian dengan dosen dengan tema penelitian Joyful Learning dan Achievement Emotion. Pada tahun 2023– Saat ini penulis merupakan salah satu bagian dari Asisten Laboratorium Psikologi di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Email : noermaunatur@gmail.com



Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Jl. Mojopahit No 666 B
Sidoarjo, Jawa Timur

ISBN 978-623-464-062-2 (PDF)



9 786234 640922