

Implementasi Gerakan Sekolah Menyenangkan dalam Meningkatkan Inovasi Pembelajaran Guru SD

by SalamahSalamah

Submission date: 15-Nov-2022 06:04AM (UTC+0700)

Submission ID: 1954112872

File name: 8._390-Article_Text-454-1-10-20220531.pdf (601.44K)

Word count: 4146

Character count: 28289

Implementasi Gerakan Sekolah Menyenangkan dalam Meningkatkan Inovasi Pembelajaran Guru SD

Indah Krisnamurti¹, Salamah²

¹Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS, Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta

²Dosen Jurusan Pendidikan IPS, Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.390](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.390)

Submitted:

February 17, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

Keywords:

GSM, Learning Innovation,
SD BOPKRI Wonosari

ABSTRACT

This study aims to analyze the improvement of teacher learning innovation in SD BOPKRI Wonosari through the application of the Fun School Movement. This research uses a descriptive qualitative approach. The time of research was carried out in the 2021/2022 academic year. The research site is at SD BOPKRI Wonosari. The subject of the study was a class teacher with a total of 6 teachers. The object of the research is the improvement of teacher learning innovation in the content of social studies lessons. Data collection techniques through observation, documentation, and interviews. Learning innovations carried out by teachers can facilitate learning, encourage active and creative students to foster students' enthusiasm for learning, achieve learning goals, and ultimately improve student learning achievements. The results of this study can be concluded that the Fun School Movement can increase the innovation of learning social studies content for teachers at SD BOPKRI Wonosari in creating a positive learning environment, comfortable and fun learning atmosphere for students, and teachers themselves.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Salamah

Jurusan Pendidikan IPS, Pascasarjana Univ. PGRI Yogyakarta,

Jalan IKIP PGRI No. 117, Sonosewu, Ngestiharjo, Kasihan, Bantul, DI Yogyakarta, Indonesia.

Email: salamah@upy.ac.id

1. PENDAHULUAN

Sekolah merupakan tempat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran akan berkembang mengikuti situasi dan perkembangan zaman. Pendidikan yang berkualitas didukung oleh sumber daya manusia yang berkualitas. Guru sebagai sumber daya manusia dalam hal pendidikan harus berusaha meningkatkan kompetensinya agar dapat mengikuti perkembangan zaman untuk menghasilkan *output* pembelajaran yang berkualitas. Guru perlu melakukan inovasi pembelajaran untuk mewujudkan pengembangan kompetensi diri. Inovasi pembelajaran yang dilakukan guru dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, aktif, dan kreatif sehingga dapat menumbuhkan motivasi dalam diri peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri. Seorang guru harus mampu meningkatkan efektifitas pembelajarannya, dengan mengembangkan berbagai metode dan penggunaan media dalam pembelajarannya yang berpusat pada peserta didik.

Pembelajaran muatan IPS membutuhkan strategi/model pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik. Guru perlu mempertimbangkan taraf perkembangan berpikir peserta didik sekolah dasar dengan berbagai karakteristik peserta didiknya. Pembelajaran yang dilakukan guru dalam menumbuhkan minat peserta didik diperlukan inovasi pembelajaran. Inovasi pembelajaran digunakan untuk memfasilitasi peserta didik dengan berorientasi pada apa tujuan belajarnya. Manfaat inovasi pembelajaran ini antara lain dapat

meningkatkan pembelajaran sebelumnya ke arah yang lebih baik, mendorong peserta didik untuk terus mengembangkan ilmunya. Peserta didik perlu pengenalan masalah yang bersifat kontekstual. Pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik memerlukan inovasi pembelajaran yang dirancang dan dilakukan oleh guru. Kondisi nyata bahwa rancangan pembelajaran menjadi beban guru. Permasalahan beban guru ini menyebabkan *mindset* guru menjadi kurang fokus dalam menciptakan lingkungan kelas menyenangkan yang dapat menciptakan ekosistem untuk membentuk peserta didik pembelajar.

Beberapa ciri sekolah masa depan yang menyenangkan adalah belajar tanpa dipaksa, berprestasi tanpa stress, disiplin tanpa ditakut-takuti, hingga peduli tanpa ada syarat. Konsep gerakan sekolah yang menyenangkan ini memiliki empat prinsip utama, yaitu lingkungan belajar, praktik pedagogis, pengembangan karakter, dan keterhubungan sekolah[1]. Gerakan sekolah menyenangkan pada dasarnya mengacu pada konsep *well-being school* atau sekolah sejahtera dari ajaran Ki Hadjar Dewantara. Tujuan dari program Gerakan Sekolah Menyenangkan adalah untuk memperkenalkan Gerakan Sekolah Menyenangkan untuk mengubah pola pikir kepala sekolah, guru, wali murid, masyarakat dalam mendidik peserta didiknya dan memberikan praktik pembelajaran yang baik oleh guru. GSM digagas pertama kali oleh Muhammad Nur Rizal dan Novi Poespita Candra pada bulan September 2014 dengan tujuan meningkatkan kualitas guru serta ekosistem pendidikan di sekolah-sekolah pinggiran. Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM) merupakan gerakan perubahan dari akar rumput yang dilakukan guru, kepala sekolah, walimurid dan masyarakat untuk mentransformasi sekolah menjadi tempat yang ideal bagi peserta didik. Sekolah diharapkan mampu memberikan ruang kepada peserta didik untuk mengembangkan bakat, minat, nalar, dan bakat terbaiknya. Gerakan ini menggalakkan dan membangun kesadaran para guru, kepala sekolah dan pengambil kebijakan pendidikan untuk membangun sekolah sebagai tempat belajar ilmu pengetahuan, keterampilan hidup yang menyenangkan dan memberikan kecakapan hidup agar anak-anak bersemangat menjadi pembelajar yang sukses dan mandiri[2].

SD BOPKRI Wonosari adalah sekolah swasta yang terletak di Jl. 32 Pramuka Wonosari, Wonosari, Gunungkidul, DIY. Kondisi yang terjadi guru melaksanakan pembelajaran sekedar rutinitas untuk memenuhi kewajiban mengajar dengan model-model pembelajaran konvensional dengan cara mentransfer ilmu kepada peserta didik dan lebih banyak menggunakan metode ceramah serta pemberian tugas dalam penyampaian materi pembelajaran, sekedar mentransfer ilmu, sehingga peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Melihat kondisi permasalahan yang dihadapi, sekolah menetapkan program sekolah dengan branding *Christian Fun School* (sekolah kristen yang menyenangkan). Upaya dalam menyelesaikan permasalahan diatas, SD BOPKRI Wonosari menerapkan program Gerakan Sekolah Menyenangkan. Seiring dengan program tersebut, penulis ingin mengungkap bagaimana implementasi GSM terhadap peningkatan inovasi pembelajaran yang dilakukan guru kelas di SD BOPKRI Wonosari. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji pengaruh dan hambatan program Gerakan Sekolah Menyenangkan dalam meningkatkan inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai acuan untuk memperbaiki diri dalam menerapkan metode pembelajarannya menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, serta mengoptimalkan kemampuan belajar peserta didik dengan menghargai perbedaan individu sehingga sekolah menjadi tempat belajar yang nyaman dimana peserta didik dapat mengeksplor diri dengan hal-hal baru yang dekat dengannya.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian pendidikan merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, berupa pengetahuan tertentu yang dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan[3]. Penelitian ini memiliki dua tujuan yaitu pertama menggambarkan dan mengungkap, kedua menggambarkan dan menjelaskan. Penelitian ini merupakan Penelitian Kualitatif. Sesuai dengan jenis penelitian kualitatif, sumber data yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan yang bersifat deskriptif yaitu penelitian yang berusaha untuk mendeskripsikan suatu objek atau fenomena secara naratif. Alasan menggunakan pendekatan kualitatif yaitu dengan metode ini dapat digunakan untuk menemukan dan memahami apa yang tersembunyi dibalik fenomena yang kadangkala merupakan sesuatu yang sulit untuk dipahami secara memuaskan. Tempat penelitian ini adalah SD BOPKRI Wonosari dan waktu penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2021/2022. Subjek Penelitian ini adalah 6 guru kelas. Sedangkan objek penelitiannya adalah perubahan inovasi pembelajaran yang dilakukan guru dengan adanya penerapan program Gerakan Sekolah Menyenangkan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi langsung di sekolah, wawancara dengan guru, peserta didik, maupun wali murid, serta pengumpulan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui pengumpulan data, reduksi data, penyajian data kemudian merumuskan kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

SD BOPKRI Wonosari terletak di Jl. Pramuka 32 Wonosari, Wonosari, Gunungkidul DIY. Letak geografis sekolah ini sangatlah strategis dan nyaman untuk proses pembelajaran, walaupun di ibukota kabupaten

Gunungkidul namun jauh dari keramaian. Sekolah ini membuat branding sekolah "Christian Fun School" yaitu sekolah kristen yang menyenangkan dengan Visi "Membentuk pribadi berkarakter kristen, cerdas, kreatif, berbudaya dan kompetitif." SD BOPKRI Wonosari saat ini memiliki 88 peserta didik, 6 guru kelas, 1 guru pendidikan jasmani, 2 karyawan dan seorang kepala sekolah. Program Gerakan Sekolah Menyenangkan ini diharapkan mampu melahirkan inovasi pembelajaran guru sehingga menciptakan iklim kelas yang sangat kondusif dalam pembelajaran¹¹

Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang atau direncanakan untuk memungkinkan terjadinya proses guru mengajar dan belajar pada peserta didik. Artinya pembelajaran sebagai proses harus dirancang, dikembangkan dan dikelola secara kreatif dan dinamis dengan menerapkan beberapa pendekatan untuk menciptakan proses pembelajaran yang kondusif bagi peserta didik. Proses pembelajaran yang kondusif memerlukan inovasi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Guru sebagai lakon utama proses pendidikan harus menyadari kebutuhannya untuk selalu mengupdate kemampuannya dengan tantangan pendidikan di era digital. Ia harus mampu merangkai proses pembelajaran sedemikian rupa agar tetap menarik dan tidak membuat anak-anak jenuh karena keterbatasan kondisi yang ada[4]. Prestasi belajar siswa akan lebih meningkat dengan pembelajaran yang bermakna yang dilakukan oleh guru, daripada dengan pembelajaran yang monoton dan membosankan. Tugas guru adalah menerapkan model pembelajaran yang bervariasi.

Pada era modern seperti sekarang ini, jika guru masih menggunakan konsep belajar yang mengedepankan konsep kaku, tegang, membosankan, bahkan pendidik otoriter kepada peserta didik, peserta didik akan cenderung menjadi generasi yang penuh ketegangan dan mudah stres sehingga kurang cakap dalam memecahkan masalah dalam hidupnya. Peserta didik yang cerdas secara intelektual, terjadi peserta didik tersebut kurang mampu mengontrol emosinya sehingga capaian pembelajaran yang diharapkan akan terganggu pula. Program pembelajaran gerakan sekolah menyenangkan ini mencanangkan pembelajaran dengan pembelajaran berbasis masalah (siswa diajak belajar dengan memecahkan masalah). Melalui pembelajaran berbasis masalah ini, siswa dapat bereksplorasi untuk memecahkan suatu masalah dan mencari solusinya. Pembelajaran berbasis proyek (siswa belajar sambil mengerjakan proyek), berbasis penelitian pembelajaran (siswa diajak untuk melakukan penelitian atau observasi terkait materi pembelajaran), dan pembelajaran sosial-emosional (siswa diajak untuk menumbuhkan karakter yang baik seperti empati, rasa sosial, kepedulian, responsif terhadap kondisi lingkungan, dan sebagainya).

The different school condition, different students' proficiencies, different students' health conditions, different implementation of the curriculum will give different impacts on students' learning achievement. Besides, the teachers implementation of the same learning model will have possibly different results[5]. Peneliti mengartikan sebagai berikut "Kondisi sekolah yang berbeda, kemampuan peserta didik yang berbeda, kondisi kesehatan peserta didik yang berbeda, penerapan kurikulum yang berbeda akan memberikan dampak yang berbeda pula terhadap prestasi belajar peserta didik. Selain itu, penerapan model pembelajaran yang sama oleh guru mungkin akan menghasilkan hasil yang berbeda." Dalam hal ini guru sangat berpengaruh terhadap iklim pembelajaran di sekolah.

Seorang guru yang ideal, kreatif dan inovatif harus menyadari bahwa guru adalah ujung tombak keberhasilan tujuan pendidikan. Inovasi berarti mengubah sistem dari yang buruk menjadi sistem yang lebih baik. Sedangkan belajar adalah rangkaian kegiatan yang dirancang untuk mengajar siswa sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Jadi inovasi pembelajaran adalah proses pembelajaran yang dirancang bagi siswa, dikembangkan, dan dikelola secara kreatif serta menerapkan berbagai pendekatan ke arah yang lebih baik untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang kondusif bagi siswa. Menjadi guru yang ideal, seorang guru harus memiliki wawasan yang luas, dialogis, komunikatif dan sebagainya. Dalam hal ini perkembangan teknologi dapat mempengaruhi kinerja guru, karena guru dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman dan media juga sangat membantu dalam proses pembelajaran, seperti media visual, audio, audio visual dan ide-ide baru yang dapat memotivasi dan menginspirasi peserta didik[6]. Guru dalam meningkatkan profesionalisme harus terus menambah wawasan dan mengasah pengetahuan dengan berbagai cara serta memupuk motivasi dari dalam diri.

Inovasi pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan harus dilakukan oleh guru, sehingga guru dapat belajar untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengasyikkan, dinamis, penuh semangat, dan penuh tantangan. Suasana belajar yang demikian memudahkan peserta didik dalam menimba ilmu, guru dapat menanamkan nilai-nilai karakter dalam diri peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran[7]. Tujuan utama inovasi pembelajaran adalah berusaha meningkatkan kapabilitas, yaitu kemampuan sumber tenaga, uang, sarana dan prasarana termasuk struktur dan prosedur organisasi sehingga semua tujuan yang direncanakan dapat tercapai secara optimal. Guru yang berkualitas adalah guru yang memiliki keahlian khusus dalam bidang pengajaran sehingga mampu melaksanakan tugasnya sebagai guru secara maksimal. Guru yang berkualitas adalah guru yang terlatih dan terdidik, tidak hanya memiliki pendidikan formal tetapi juga menguasai berbagai strategi dan teknik dalam kegiatan belajar mengajar serta landasan pendidikan yang tertuang dalam kompetensi guru.

¹³ Guru profesional adalah guru yang menyadari bahwa dirinya terpanggil untuk mendampingi peserta didik dalam belajar. Pemahaman profesional dilihat dari dua dimensi, yaitu peningkatan st¹⁶ dan peningkatan kemampuan praktis harus sejalan dengan tuntutan tugas yang diemban sebagai guru[8]. Peningka¹⁶ kualitas profesionalisme guru, menuntut guru memahami standar profesi yang ada, mencapai kualifikasi dan kompetensi yang dipersyaratkan, membangun relasi sebaya yang baik dan luas, mengembangkan etos kerja yang berkualitas, mengadopsi inovasi dalam pemanfaatan informasi terkini, dan teknologi komunikasi. Sesuai dengan slogan GSM yaitu: berubah, berbagi, dan berkolaborasi, guru harus mau dan mampu untuk berubah dalam melakukan pembelajaran yang lebih bermakna, selalu siap dan bersedia untuk berbagi dengan sesama guru mengenai apa yang telah dilakukannya dalam pembelajaran, serta membuka diri untuk berkolaborasi dengan guru la⁷nya.

Gerakan Sekolah Menyenangkan merupakan gerakan akar rumput yang mempromosikan dan membangun kesadaran guru, kepala sekolah, orang tua, dan pemangku kebijakan pendidikan untuk membangun ekosistem sekolah sebagai tempat yang menyenangkan untuk belajar ilmu pengetahuan dan keterampilan hidup agar anak-anak menjadi pembelajar yang adaptif, mandiri, tangkas, dan cepat menghadapi peruba⁴n dunia yang sangat cepat dan tak menentu[9]. Progra⁴ ini dapat terlaksana secara optimal jika ada kerjasama yang kuat antara guru, peserta didik, dan orang tua. GSM diharapkan menjadi salah satu solusi untuk membangun lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif⁴ melalui ketiga komponen tersebut. Dalam mengatasi pembelajaran konvensional yang dilakukan oleh guru, GSM sebagai salah satu strategi transformasi pendidikan modern menjadi solusi tepat demi mewujudkan penciptaan ekosistem sekolah yang kondusif dan menyenangkan. Suasana belajar yang menyenangkan merupakan wujud dari pelaksanaan kompetensi pedagogik guru, dimana guru harus mengenal peserta didik secara individu sehingga diharapkan peserta didik benar-benar siap untuk memulai belajar[10].

Prinsip-prinsip GSM dalam rangka menciptakan iklim sekolah antara lain: 1) Penciptaan Lingkungan Positif , 2) Pendidikan Karakter, 3) Pembelajaran yang berbasis *project* dan *problem solving*, 4) *School Conectednes*. Program penciptaan lingkungan positif yang dilakukan meliputi : a) Pengaturan setting tempat duduk yang variatif tiap minggunya ; ¹⁸ b) Pembentukan zona-zona kelas. Zona-zona kelas antara lain zona urut kedatangan, zona profil peserta didik, zona emosi, zona kebaikan, zona harapan orang tua dan peserta didik, zona hasil karya, pojok baca, pojok kebersihan dll ; c) Pembuatan wahana bermain di halaman sekolah. Halaman sekolah mulai tertata rapi, terdapat zona dolanan, garis-garis di lapangan untuk wahana bermain peserta didik, taman dan tempat duduk di bawah pohon ; d) Pemanfaatan lorong-lorong kelas, tangga, pojok sekolah untuk media dan tempat belajar ; e) Penataan Kamar Mandi/WC menjadi lebih warna-warni dan menyenangkan[1].

Banyak hal yang bisa dilakukan dengan inovasi pembelajaran. Selain kreativitas model pembelajaran, guru harus mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi pada era digital saat ini dengan memanfaatkan teknologi yang ada untuk mengembangkan gaya mengajarnya. Dimulai dari hal-hal sederhana yang ditemukan dalam proses kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Guru dapat menemukan permasalahan yang dihadapinya dan mencari solusi dari permasalahan tersebut melalui inovasi pembelajaran. Dengan inovasi pembelajaran maka proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar, aktif, kondusif dan kreatif sehingga menumbuhkan semangat belajar siswa, tercapainya tujuan pembelajaran dan pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Program dari Gerakan Sekolah Menyenangkan ini pada dasarnya menuntut guru agar mampu menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif bertanya mempertanyakan dan mengemukakan gagasan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan guru harus mampu mengembangkan berbagai kreativitas pembelajaran dan penggunaan alat peraga yang menarik sekaligus mendukung keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Kepala sekolah mengajak guru-guru untuk mengikuti workshop Gerakan Sekolah Menyenangkan, masuk ke dalam komunitas gerakan sekolah menyenangkan, mengikuti webinar dan selanjutnya melakukan perubahan pada pembelajaran dengan cara menggunakan metode, media, strategi, maupun model pembelajaran yang bervariasi sehingga tidak monoton dan membuat peserta didik merasa jenuh. Gerakan Sekolah Menyenangkan memperhatikan sosial emosional peserta didik, untuk menumbuhkan karakter siswa dalam ranah sosial dan emosional dengan cara menumbuhkan empati peserta didik, menerapkan zona emosi, melakukan yel-yel, *circle time* dan *ice breaking*. Pengelolaan emosi ini dapat mengubah kondisi sekolah menjadi energi positif bagi siswa dan guru sehingga ketika berada di sekolah menjadi nyaman, betah, senang, dan semangat menjalani hari-hari di sekolah.

Kreativitas model pembelajaran yang dilakukan guru dapat meningkatkan motivasi, dan prestasi belajar ¹⁵ sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran[11]. Guru yang berkualitas adalah guru yang memiliki keahlian khusus dalam bidang pengajaran sehingga mampu melaksanakan tugasnya sebagai guru dengan maksimal. Guru yang berkualitas adalah guru yang terlatih dan terdidik, tidak hanya memiliki pendidikan formal tetapi juga menguasai berbagai strategi dan teknik dalam kegiatan belajar mengajar serta landasan pendidikan yang terkandung dalam kompetensi guru. SD BOPKRI Wonosari melakukan pembelajaran dengan

menggunakan Kurikulum 2013 berbasis metode pembelajaran proyek menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran yang bertujuan untuk mendorong peserta didik mandiri, aktif, kreatif, dan bertindak kolaboratif. Peserta didik diajak melakukan penelitian sederhana dalam pembelajaran, melakukan pengamatan dan mengambil kesimpulan dari hasil penelitian tersebut. Pengetahuan yang diperoleh peserta didik akan menjadi pengetahuan baru bagi peserta didik, disinilah terjadi belajar mandiri dan bermakna bagi peserta didik.

Kepala sekolah, guru, karyawan dan walimurid saling mendukung dalam penciptaan iklim sekolah yang menyenangkan. Perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi selalu dilakukan dengan konsisten melalui *circle time* sekali dalam seminggu. *Circle time* ini dilakukan bersama-sama dengan posisi duduk melingkar antara Kepala sekolah, guru dan karyawan. Dalam kesempatan ini kepala sekolah, guru, dan karyawan melakukan *sharring*/berbagi cerita dan kendala mengenai pembelajaran serta program sekolah yang telah dilakukan, berdiskusi tentang rencana yang akan dilakukan berikutnya. Permasalahan yang dihadapi guru maupun karyawan diungkap dalam kesempatan ini, lalu bersama-sama menggali upaya-upaya apa saja yang telah dan akan dilakukan oleh guru dan pimpinan sekolah untuk mengatasinya dengan berprinsip pada penciptaan lingkungan yang menyenangkan.

Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru merancang pembelajaran dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan tujuan agar pembelajaran benar-benar dapat dilaksanakan dengan menyenangkan serta terkonsep dengan sebaik-baiknya. Guru mengkondisikan awal pembelajaran dengan melakukan *circle time* yaitu dengan mengatur peserta didik dalam posisi melingkar. Pada kesempatan ini guru mengajak peserta didik untuk berbagi cerita untuk mengukur kesiapan belajar peserta didik dan memberikan motivasi agar peserta didik memiliki motivasi dan keberanian yang kuat dalam mengikuti pembelajaran. Penataan tempat duduk tiap kelas tidak monoton dari depan ke belakang tetapi berubah. Setting tempat duduk tiap kelas tidak monoton dari depan ke belakang tetapi berubah-ubah. Terdapat ruang-ruang gerak untuk peserta didik yang lebih longgar dan leluasa. Pengaturan tempat duduk peserta didik pada dasarnya dilakukan untuk memenuhi empat tujuan: aksesibilitas yang membuat peserta didik mudah menjangkau alat dan sumber belajar yang tersedia; mobilitas yang membuat peserta didik dan guru mudah bergerak dari satu bagian ke bagian lain dalam kelas; memudahkan terjadinya interaksi dan komunikasi antara guru dan peserta didik maupun antar peserta didik; memungkinkan para peserta didik untuk dapat berkelompok dan bekerja sama. Manajemen kelas selalu diperlukan pada setiap sesi pembelajaran, manajemen kelas berupaya membentengi pembelajaran agar berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran[12].

Motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa sangat mempengaruhi keberhasilan belajarnya, sebagaimana siswa memiliki hasrat dan keinginan untuk berhasil, menyadari kebutuhan dan memiliki dorongan belajar, mempunyai harapan dan cita-cita masa depan, dorongan untuk mendapatkan penghargaan dalam belajar. Demikian juga pengaruh luar berupa kegiatan yang menarik dalam belajar, penciptaan lingkungan belajar yang kondusif, pembelajaran yang baik, suasana belajar yang bervariasi, kreativitas, antusiasme, pembelajaran IPS yang menarik, mendorong siswa agar aktif[13]. Merancang lingkungan belajar yang menyenangkan dapat dimulai dari pemajangan hasil karya peserta didik di kelas sehingga menarik dan membuat suasana kelas berkesan, pengaturan tempat duduk, sudut baca, dan manajemen peralatan dan sumber belajar. Sebelum pembelajaran dimulai peserta didik melakukan kegiatan seperti menempatkan urutan kedatangan pada zona kedatangan, mengungkapkan perasaan diri ke zona emosional. Guru tidak hanya mengajar tetapi juga harus mampu mengajak peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, dan sebagai fasilitator seorang guru dalam memfasilitasi proses pembelajaran harus mampu memacu peserta didik untuk menjadi pusat pembelajaran. Guru menggunakan metode, media, model, strategi pembelajaran yang lebih variatif dan diselingi dengan *ice breaking*, yang diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk selalu konsentrasi dalam pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan guru dalam program gerakan sekolah menyenangkan ini tidak hanya dilakukan di kelas saja, namun juga di luar kelas dengan menyesuaikan materi yang sedang diajarkan oleh guru. Lingkungan sekitar sekolah dijadikan lingkungan literat sehingga peserta didik dapat memperoleh pembelajaran dari lingkungan tersebut. Tujuan utama inovasi pembelajaran adalah berusaha meningkatkan kapabilitas, yaitu kemampuan sumber daya, uang, sarana dan prasarana termasuk struktur organisasi dan prosedur sehingga semua tujuan yang direncanakan dapat tercapai secara optimal. Lingkungan sekitar siswa dipakai sebagai sumber belajar dengan mengacu pada kompetensi dasar yang akan dicapai.

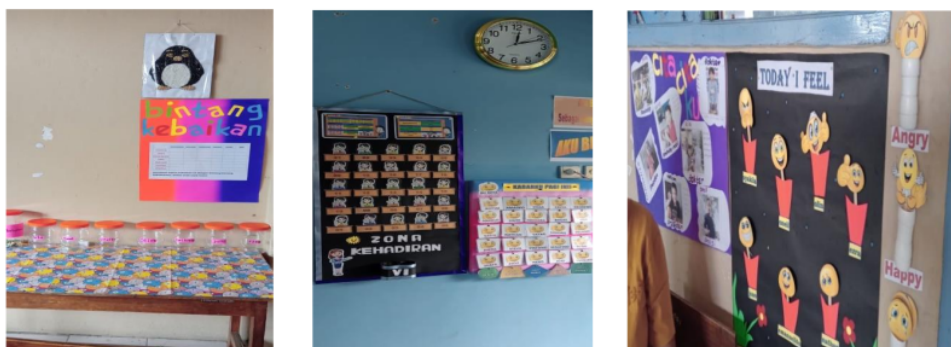
Circle time



PBM



Zonasi



Perubahan guru antara sebelum dan sesudah penerapan program GSM

Aspek	Sebelum Program GSM	Sesudah Program GSM
Penyusunan RPP	Guru merasa terbebani	RPP merupakan kebutuhan guru
Pra pembelajaran	Pengkondisian peserta didik oleh guru hanya sekedarnya. Kecenderungan langsung masuk ke materi ajar	Guru terlatih mengawali kegiatan dengan sesi pagi berbagi untuk membentuk karakter keberanian, mau mendengarkan orang lain dan peduli terhadap lingkungan
Metode pembelajaran	Konvensional, sebagian besar ceramah	Bervariasi/inovatif
Pengaturan tempat duduk	Klasikal(berjajar)	Menyesuaikan konteks materi
Aktivitas pembelajaran	Guru menjelaskan materi, peserta didik duduk mendengarkan guru	Bervariasi
Media pembelajaran	Berpedoman pada buku paket	Bervariasi
Kerjasama dengan guru lainnya	Individual	Melalui model <i>project based learning</i> , guru berkolaborasi dengan guru mapel yang lain.
Akhir pembelajaran	Penguatan materi oleh guru	Refleksi pembelajaran, pesan moral yang diperoleh, dan rencana selanjutnya antara guru dan peserta didik.
Mindset pendidikan	Transfer ilmu	Memanusiakan manusia
Pengelolaan emosi	Tidak dikelola	Melakukan zona emosi, <i>circle time</i> , <i>ice breaking</i>

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, Kepala Sekolah, guru, dan karyawan SD BOPKRI Wonosa²⁰ melakukan perubahan dalam mewujudkan program gerakan sekolah menyenangkan. Program ini juga mampu mempengaruhi sikap, kepercayaan, nilai dan motivasi individu yang berada pada sekolah ini menjadi lebih hidup dan bergairah. Kepala Sekolah, guru, karyawan bekerja dengan hati, mendidik dengan kasih, dan dilandasi oleh tekad bersama untuk memajukan sekolah sehingga menjadikan kepribadian sekolah terlihat sebagai unggulan, apalagi dengan program *christian fun school* yang mulai dirintis dalam dua tahun terakhir. Program ini juga mampu membentuk ekosistem sekolah yang kondusif untuk belajar bagi peserta didik, guru belajar bekerja dalam tim, mengungkapkan ide, mengembangkan rasa percaya diri, belajar mendengarkan, berekspresi, mempengaruhi sikap, kepercayaan, nilai dan motivasi individu yang berada pada sekolah ini menjadi lebih hidup dan bergairah.

4. KESIMPULAN

Garis depan dalam sistem pendidikan adalah guru. Guru yang berkualitas akan mendukung terwujudnya pendidikan yang berkualitas pula. Salah satu ciri guru yang berkualitas adalah guru yang mampu

¹ Proceedings homepage: <https://conferenceproceedings.ump.ac.id/index.php/pssh/issue/view/12>

mengembangkan diri dalam meningkatkan kompetensi pedagogik, personal dan sosial. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru dalam mencapai kualitas profesional adalah dengan melakukan inovasi pembelajaran. Melalui program gerakan sekolah menyenangkan dapat mendorong guru untuk melakukan inovasi pembelajaran. Inovasi pembelajaran yang dilakukan guru dapat memperlancar pembelajaran, mendorong peserta didik aktif dan kreatif sehingga menumbuhkan semangat belajar peserta didik, mencapai tujuan pembelajaran dan pada akhirnya meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Gerakan Sekolah Menyenangkan dapat meningkatkan inovasi pembelajaran muatan pelajaran IPS pada guru di SD BOPKRI Wonosari dalam menciptakan lingkungan belajar positif, suasana belajar nyaman, dan menyenangkan bagi peserta didik serta guru sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nuria Khoiry dan Fitri Nur, "Kreasi Iklim Sekolah Melalui Gerakan Sekolah Menyenangkan di SD Muhammadiyah Mantaran," *Profesi Pendidik. Dasar*, vol. 1, no. 2, pp. 115–128, 2019, doi: 10.23917/ppd.v1i2.9259.
- [2] Benty, "Gerakan Sekolah Menyenangkan, Ruang Pengembangan Minat dan Bakat Siswa," *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*, 2020. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/10/gerakan-sekolah-menyenangkan-ruang-pengembangan-minat-dan-bakat-siswa> (accessed Feb. 17, 2022).
- [3] Arifin Zaenal, "Metodologi Penelitian Pendidikan," *J. Al-Hikmah W. Kanan*, vol. 1, pp. 1–74, 2020, [Online]. Available: <https://alhikmah.stit-alhikmahwk.ac.id/index.php/aw/article/view/16>.
- [4] Kholis Muttaqin, "Pembelajaran Tatap Muka (PTM) Terbatas dan Tantangan Besar Menghadapi Learning Loss," *Informatics Education*, 2021. <http://pti.ft.unp.ac.id/2021/09/02/ptm-terbatas-dan-tantangan-besar-menghadapi-learning-loss/> (accessed Feb. 17, 2022).
- [5] Setiawati Esti, "Discovering learning model analysis to improve learning results of social science for elementary school," *İlköğretim Online*, vol. 20, no. 1, pp. 930–935, 2021, doi: 10.17051/ilkonline.2021.01.89.
- [6] Megawati, Meiyetti, and Surip, "Menjadi guru yang kreatif dan inovatif di masa depan," *Pros. Semin. Nas.*, pp. 1–6, 2021, [Online]. Available: <http://digilib.unimed.ac.id/43385/>.
- [7] Indria Intan dan Fatimah Mamah, "Inovasi Pembelajaran Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Guru Di SDN 2 Setu Kulon Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Cirebon," *Pros. dan Web Semin.*, pp. 187–194, 2021.
- [8] Yusutria, "Profesionalisme Guru Dalam meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia," *J. Curricula*, vol. 2, no. 1, pp. 2–4, 2017.
- [9] Rizal Nur, "Apa itu Gerakan Sekolah Menyenangkan?," *Gerakan Sekolah Menyenangkan*. <https://sekolahmenyenangkan.or.id/tentang-kami/> (accessed Feb. 17, 2022).
- [10] Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman, "Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM) Wujudkan Pendidikan yang Berkualitas," *Dinas Pendidikan*, 2019. <https://disdik.slemankab.go.id/gerakan-sekolah-menyenangkan-gsm-wujudkan-pendidikan-yang-berkualitas/> (accessed Feb. 17, 2022).
- [11] Salamah dan Semini, "Peningkatan Kretivitas, Motivasi, dan Prestasi Belajar IPS Menggunakan Model Pembeajaran Team Games Tournament," *Repository*, p. 161, 2015, [Online]. Available: <http://repository.upy.ac.id/317>.
- [12] Widya Freddy, "Manajmen Kelas: Pentingnya Mengatur dan Menata Ruang kelas yang Baik di Sekolah Dasar," *Binus University*, 2020. <https://pgsd.binus.ac.id/2020/04/15/manajemen-kelas-pentingnya-mengatur-dan-menata-ruang-kelas-yang-baik-di-sekolah-dasar/>.
- [13] Salamah dan Giyat, "Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Melalui Kooperatif Model Jigsaw," *GulawentahJurnal Stud. Sos.*, vol. 4, no. 2, p. 114, 2019, doi: 10.25273/gulawentah.v4i2.5558.

Implementasi Gerakan Sekolah Menyenangkan dalam Meningkatkan Inovasi Pembelajaran Guru SD

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Indri Murniawaty, Dwi Puji Astuti, Ahmad Sehabuddin, Devi Cahyaningrum. "Dampak Covid-19 Terhadap Pembelajaran Online di Sekolah Menengah Pertama Kota Semarang", Proceedings Series on Social Sciences & Humanities, 2021 Publication	3%
2	ejournal.iaiskjmalang.ac.id Internet Source	2%
3	repository.iiq.ac.id Internet Source	2%
4	ejournal.uin-suka.ac.id Internet Source	2%
5	e-journal.umc.ac.id Internet Source	2%
6	bushairimuhammadbiografi.blogspot.com Internet Source	1%
7	digilib.isi.ac.id Internet Source	1%

8	e-journal.staima-alhikam.ac.id Internet Source	1 %
9	naikpangkat.com Internet Source	1 %
10	anisadeviandev.blogspot.com Internet Source	1 %
11	journal.stkipsingkawang.ac.id Internet Source	1 %
12	media.neliti.com Internet Source	1 %
13	ejournal.stkipbbm.ac.id Internet Source	1 %
14	text-id.123dok.com Internet Source	1 %
15	Submitted to Universitas Negeri Makassar Student Paper	1 %
16	ejournal.kopertis10.or.id Internet Source	1 %
17	article.binus.ac.id Internet Source	1 %
18	journal.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1 %
19	www.radarcianjur.com Internet Source	1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography Off