

Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan merupakan dambaan bagi seorang guru atau tenaga pendidik, dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan maka akan melahirkan semangat belajar dari para siswa dan pastinya akan menghasilkan kualitas pembelajaran yang lebih baik, kata menyenangkan biasanya timbul disaat anak-anak (peserta didik) bermain, bermain merupakan kegiatan mengasyikkan dan menyenangkan bagi siswa, jadi guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mengembangkan metode pembelajaran sehingga proses belajar lebih menyenangkan seperti bermain sehingga sekolah tidak dianggap sebagai tempat yang membosankan namun sekolah sebagai tempat yang menyenangkan bagi siswa.



Seperti yang telah dijelaskan pula dari *Quantum Learning* sendiri bahwa belajar itu haruslah mengasyikkan dan berlangsung dalam suasana gembira sehingga pintu masuk untuk informasi baru akan lebih lebar dan terekam dengan baik. Rasa senang dalam belajar adalah masalah suasana hati. Ini diperoleh melalui perlakuan guru dan orang tua melalui dorongan dan motivasi mereka. Sebenarnya yang diperlukan oleh siswa dalam belajar adalah rasa percaya diri.

Jangan lupa baca : Membuat suasana belajar yang menyenangkan

Oleh karena itu, tugas orang tua dan guru tentu saja menumbuhkan rasa percaya diri mereka. Dari pengalaman hidup, kita menemukan begitu banyak anak yang ragu-ragu atas apa yang mereka pelajari sehingga mereka perlu didorong dan diberi semangat lewat bahasa cinta dan perlakuan adil bagi mereka. Langkah inovatif yang dapat dilakukan adalah bagaimana eksistensi dinding-dinding kelas yang pada dasarnya benda mati tersebut menjadi bermakna dan berbicara terhadap siswa pada khususnya dan bagi seluruh warga sekolah pada umumnya.

Yang menjadi pertanyaan adalah

“Bagaimana menciptakan dinding-dinding sekolah dan ruang-ruang kelas yang mati ini menjadi lebih hidup, menjadi bermakna, dan pada akhirnya dapat menggairahkan nafsu belajar siswa”.

Jawaban dari pertanyaan diatas adalah tidak lain adalah diperlukan suatu langkah kreatif seorang guru. Hal ini tentunya merupakan suatu langkah inovatif yang pada kenyataannya akan berbeda dengan kondisi realita dan mayoritas yang ada dilapangan saat ini. Pada kebanyakan orang dan pada kebanyakan guru bisa saja kegiatan ini dianggap sebagai kegiatan yang mengada-ada. Namun justru disinilah letak nilai **inovatif** itu sendiri muncul, sebab kegiatan yang bersifat **inovatif** akan dirasakan hal yang asing oleh orang lain, sebab hal semacam itu sebelumnya jarang atau bahkan mungkin belum ada.

Suasana belajar adalah faktor penentu keberhasilan mencapai sasaran belajar. Prinsip belajar orang dewasa dan anak-anak pada hakikatnya sama, yaitu melalui penjelajahan (eksplorasi) dan suasana hati gembira (fun). Seorang guru idealnya kreatif mendesain lingkungan belajar agar tercipta suasana yang menyenangkan atau dalam istilah Gordon Dryden disebut orkestra lingkungan belajar.

Lalu apa yang perlu disiapkan?

1. Desain ruang kelas, desainlah ruang kelas dengan hal-hal yang bisa membuat suasana hati ceria, agar siswa merasa lebih senang untuk belajar.
2. Bila perlu ciptakan suasana kelas yang mirip pesta, ada balon, lampion, dan hiasan-hiasan dinding.
3. Siapkan musik pengiring ketika presentasi atau ketika siswa mengerjakan tugas-tugas yang sebelumnya yang telah diremcanakan. Akan lebih baik jika memakai musik klasik yang direkomendasikan oleh **Dr Lazanov (Mozart, Vivaldi, Bethoven)**.
4. Seluruh atmosfer kelas harus benar-benar bersahabat, tidak ada tekanan, apalagi ancaman.

Stocwell (seorang pelatih pendidikan terkemuka di Eropa) menjelaskana bahwa poster berwarna di dinding yang didesain dengan baik sangatlah penting karena merangsang periferal otak. Kehadirannya yang konstan diruang kelas menyampaikan isinya di memori otak walaupun tidak didasari oleh anak. **Stocwell** juga menjelaskan tentang psikologi

warna. Merah adalah warna peringatan, biru melambangkan kesejukan, kuning warna kecerdasan, hijau dan coklat mempunyai efek menenangkan, hangat dan ramah. Poster yang baik dapat membuat kesan di memori jangka panjang, menciptakan gambaran memori yang dapat dipanggil kembali jika dibutuhkan, walaupun tidak pernah dipelajari secara sadar.

Penerapan Joyfull Learning

Joyfull Learning dapat dilakukan dengan memotivasi tumbuhnya harga diri yang positif kepada anak dan memberikan lingkungan dan kondisi yang tepat untuk semua anak. Dengan kata lain, semua anak merasakan bahwa :

1. Kondisi mereka sekecil apapun dihargai
2. Mereka merasa aman (fisik dan psikis) dalam lingkungan belajar
3. Gagasan mereka dihargai (Stufflebeam, 1965)

Dengan kata lain anak harus dihargai apa adanya. Mereka harus merasa aman, bisa mengekspresikan pendapatnya, dan sukses dalam belajarnya.

Kerangka inilah yang membantu anak-anak menikmati belajar dan guru bisa memperkuat rasa senang ini melalui penciptaan kelas yang lebih “menyenangkan”.

Oleh karena itu, guru diharapkan untuk tidak membatasi argumen siswa, karena dengan mendengarkan argumen siswa, mereka merasa lebih diperharikan dan merasa nyaman berada dikelas. Selain itu penataan kelas juga membuat siswa merasa nyaman dan senang berada dikelas.

Dave Meier menyatakan bahwa belajar menyenangkan (joyfull learning) adalah sistem pembelajaran yang berusaha untuk membangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh, dan terciptanya makna, pemahaman, nilai yang membahagiakan pada diri siswa, membuat siswa tertarik untuk belajar merupakan sebuah tantangan bagi guru, karena membuat siswa tertarik untuk belajar tidak semudah menjelaskan teori yang ada dibuku.

Jangan lupa baca : Bagaimana membuat siswa tertarik untuk belajar ?

Sebelum dikenakan pada tujuan pembelajaran *joyfull learning* lebih dulu mengetahui tujuan pendidikan nasional sesuai undang-undang no.02 untuk mewujudkan suasana belajar dan

proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Siswa akan terdorong untuk terus belajar jika pembelajaran diselenggarakan secara nyaman dan menyenangkan, sehingga siswa terlibat secara fisik dan psikis. Untuk itu guru perlu menciptakan kondisi pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kecerdasan siswa. Guru juga perlu memberikan penghargaan bagi siswa yang berpartisipasi. Penghargaan dapat bersifat material dan penghargaan, nilai, penghargaan applaus.

Sedangkan tujuan dari pembelajaran yang menyenangkan sendiri adalah menggugah sepenuhnya kemampuan belajar dari pelajar, membuat belajar menyenangkan dan memuaskan bagi mereka, dan memberikan sumbangan sepenuhnya pada kebahagiaan, kecerdasan, kompetensi, dan keberhasilan mereka sebagai manusia.

Jangan lupa baca juga artikel lainnya Metode pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.