

Implementasi gerakan sekolah menyenangkan dalam pembelajaran PPKn

Rahmi Hertiani, Maria Montessori, Azwar Ananda, Junaidi Indrawadi

Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
FIS Universitas Negeri Padang

Co-Author: **Maria Montessori**

E-mail: mariamontessori@fis.unp.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi gerakan sekolah menyenangkan dalam pembelajaran PPKn di SMK Negeri 6 Padang. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Uji keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber. Berdasarkan informasi dari beberapa informan penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi gerakan sekolah menyenangkan yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu suasana dalam pelaksanaan pembelajaran, menggunakan metode bervariasi, guru sebagai model dan fasilitator, penggunaan IT, dan kebijakan sekolah yang memihak siswa dan guru. Dengan adanya implementasi ini, terdapat kendala-kendala yaitu guru ditantang untuk menunjukkan kinerja yang maksimal, kurang biaya dalam pengadaan alat-alat dalam menunjang kegiatan pembelajaran, jam mengajar guru yang banyak. Dengan adanya kendala-kendala ini, Guru PPKn mengupayakan beberapa hal untuk mengatasi kendala tersebut, diantaranya mengikuti pelatihan lokakarya pembelajaran PPKn, menggunakan biaya iuran kelas dan ketersediaan alat-alat oleh guru PPKn, dan kolaborasi dengan tenaga pendidik lain atau staff pendidik.

Kata Kunci: Gerakan sekolah, sekolah menyenangkan, pembelajaran PPKn

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of the fun school movement in PPKn learning at SMK Negeri 6 Padang. This study is a qualitative study with a descriptive method. Data collection techniques in this study are observation, interviews and documentation studies. The validity test of the data in this study uses the source triangulation technique. Based on information from several research informants, it can be concluded that the implementation of the fun school movement found in this study is the atmosphere in the implementation of learning, using various methods, teachers as models and facilitators, the use of IT, and school policies that favor students and teachers. With this implementation, there are obstacles, namely teachers are challenged to show maximum performance, lack of funds in procuring tools to support learning activities, and many teacher teaching hours. With these obstacles, PPKn teachers try several things to overcome these obstacles, including attending PPKn learning workshop training, using class fees and the availability of

tools by PPKn teachers, and collaborating with other educators or teaching staff.

Keywords: school movement, fun school, PPKn learning



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. ©2024 by author.

PENDAHULUAN

Gerakan Sekolah Menyenangkan atau disingkat GSM adalah sebuah inisiatif program inovatif dengan tujuan melakukan perubahan pola pendidikan formal agar lebih kolaboratif, inklusif, dan menarik untuk meningkatkan kepercayaan diri dan semangat siswa untuk belajar. GSM merupakan gerakan sosial bersama guru untuk menciptakan budaya belajar yang kritis, kreatif, mandiri dan menyenangkan di sekolah dengan tujuan merubah paradigma pendidikan Indonesia. Perubahan paradigma ini mencakup beberapa hal seperti penciptaan lingkungan positif, perubahan peran guru dalam pembelajaran di sekolah, membangun komunikasi yang sehat dan harmonis antara sekolah, orang tua dan masyarakat. (Wahyudi, 2022). Konsep gerakan sekolah menyenangkan pada dasarnya merujuk pada empat konsep yakni lingkungan pembelajaran, praktik pedagogis, pengembangan karakter dan keterhubungan dengan sekolah. Merujuk dari konsep kerangka kerja dalam mengimplementasikan GSM yaitu merujuk kepada kemampuan sekolah dalam memfasilitasi sarana prasarana. Akan tetapi secara umum konteks dalam pengembangan GSM melihat kepada literasi yang mengarah ke abad 21 yaitu literasi bahasa, literasi numerasi, literasi sains, literasi finansial, literasi kewarganegaraan dan sebagainya. Penggunaan model akan disesuaikan dengan kemampuan sekolah dalam melaksanakan modelnya (Mubarak, 2019).

Dalam teori belajar, GSM menggunakan teori belajar konstruktivisme dan humanistik. Teori belajar konstruktivisme yaitu mengagaskan pendekatan dalam belajar antara lain dari Jean Piaget, khususnya kognitif piaget sangat berkorelasi dengan psikologis manusia untuk mendapatkan pengetahuan. Teori ini menekankan seseorang yang belajar memiliki tujuan untuk menemukan bakatnya, menambah pengetahuan atau teknologi, dan dibutuhkan untuk mengembangkan dirinya. Selain itu, Budiningsih (2005) dalam kutipan Setiawan mengemukakan bahwa menurut teori humanistik, proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia. Teori humanistik sangat mementingkan isi yang dipelajari daripada proses belajar itu sendiri. Berdasarkan teori ini, agar belajar bermakna bagi siswa, diperlukan inisiatif dan keterlibatan penuh dari siswa sendiri. Maka siswa akan mengalami pengalaman belajar eksperiensial (*experiential learning*). Dalam prakteknya teori humanistik ini cenderung mengarahkan siswa untuk berpikir induktif,

mementingkan pengalaman, serta membutuhkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar (Setiawan, 2021).

Gerakan ini dapat diimplementasikan dalam berbagai mata pelajaran, salah satunya PPKn (Soumokil, F. W. A. A. 2022). PPKn merupakan mata pelajaran wajib yang dipelajari di SD sampai Perguruan Tinggi. Di SMK, PPKn diajarkan untuk membentuk karakter peserta didik dan mengajarkan nilai-nilai Pancasila. Guru PPKn harus memiliki kemampuan dan mampu menghayati serta mengamalkan nilai-nilai Pancasila agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. (Praptiningsih, P., Widayati, S., & Suwartiningsih, S. (2022).

Pada saat ini, GSM perlu dijalankan untuk mengakomodasi kebutuhan belajar siswa dalam mengembangkan bakat dan minat siswa. Untuk menggali potensi siswa tersebut, diperlukan ekosistem pendidikan yang mendorong lahirnya ruang otonomi siswa untuk meningkatkan motivasi dan antusiasme, pembelajaran yang lebih relevan dan otentik dengan tujuan penguasaan strategi belajar aktif dan teknologi untuk memecahkan masalah nyata, ruang bagi *passion* dan talenta siswa untuk berkembang dengan memperhatikan kebutuhan dan mendampingi siswa, strategi belajar yang bervariasi untuk membangun pembelajaran yang berpusat pada individu dan melatih siswa berpikir fleksibel dalam mencari solusi alternatif untuk memecahkan persoalan yang kompleks dan ekosistem belajar yang berorientasi pada siswa dengan mempertimbangkan perkembangan usia, mental, dan talenta siswa dalam pembelajaran, serta membangun interaksi empatik dan saling apresiatif antara siswa (Sari, S. N. 2022).

Salah satu sekolah yang menerapkan Gerakan Sekolah Menyenangkan adalah SMK Negeri 6 Padang. SMK ini sudah menerapkan GSM pada 2021 dan pada 2023 merupakan tahun ketiga sekolah ini melaksanakan program GSM. SMK Negeri 6 berlokasi di Jalan Suliki NO. 1 Jati Baru, Kec Padang Timur, Kota Padang. GSM sebagai metode belajar sehingga suasana belajar didalam kelas tidak hanya monoton terhadap mata pelajaran saja tetapi dapat mengasah skill dan minat bakat peserta didik, dengan cara murid diajarkan untuk bisa berbicara mengemukakan pendapatnya, membuat puisi dan menggunakan game dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan didalam kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PPKn di SMKN 6 Padang, beliau mengatakan bahwa dalam implementasi GSM dilakukan dengan guru membawakan suasana pembelajaran yang menyenangkan diawal masuk pembelajaran, baik dengan pembawaan guru yang ramah, bersahabat dengan murid maupun ceria bersama murid. Selain itu, dilaksanakan dengan metode pembelajaran yang menarik, salah satunya menggunakan game TTS, Puzzele dll sehingga anak tertantang dalam mengerjakan tugas yang

diberikan dan merasa nyaman didalam kelas. Tidak hanya dengan metode pembelajaran yang menarik, guru dapat melakukan proses pembelajaran diluar kelas. Dengan memanfaatkan prasarana sekolah, pembelajaran dapat dilakukan dilapangan sekolah dengan mengeksplor secara langsung lingkungan yang ada disekolah. Dengan terwujudnya lingkungan yang menyenangkan ini didukung dengan guru yang dapat memberikan rasa aman terhadap siswa, sehingga siswa dapat mengemukakan pendapatnya, selain dapat mengasah *public speaking* dalam mengemukakan pendapat.

Tidak hanya menghidupkan suasana dalam pelaksanaan pembelajaran, menggunakan metode bervariasi dibutuhkan untuk dapat mengasah kemampuan anak dalam meningkatkan minat bakat dan potensi anak dalam berkarya. Berdasarkan wawancara dengan wakil kurikulum dan kepala sekolah periode 2023-2027 beliau mengatakan bahwa implementasi GSM tidak hanya dilakukan guru untuk menciptakan suasana yang menyenangkan untuk berada didalam kelas namun dilakukan produk belajar bervariasi sebagai pendukung pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan dapat mengasah skill dengan cara membuat puisi, komik yang dapat ditampilkan dimading sekolah. Berdasarkan adanya perbedaan dengan penelitian sebelumnya dalam implementasi gerakan sekolah menyenangkan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang implementasi GSM dalam pembelajaran PPKn di SMK Negeri 6 Padang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Penelitian ini berlokasi di SMKN 6 Padang. Data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah data yang di ambil secara langsung melalui proses observasi dan wawancara kepada 27 siswa kelas X Kc 1, X PH 2, X PH 3, XI KC 1, XI KC 2, XI PH 1, XI PH 2, XI PH 3, XI BU 4, X ULP, X TJKT, X BU 1, X BU 2, X BU 3, siswa kelas X BU, guru-guru mata pelajaran PPKn, wakil kurikulum, wakil kesiswaan dan komite sekolah SMKN 6 Padang. Data sekunder diperoleh dari bahan pustaka dan bacaan lainnya berupa *Best Practice* Kepala sekolah, modul ajar, dokumen-dokumen, data sekolah, dan keterangan lainnya sebagai sumber pendukung penelitian terkait implementasi gerakan sekolah menyenangkan dalam pembelajaran PPKn di SMKN 6 Padang. Dalam penelitian ini yang yang menjadi data primer adalah hasil wawancara dengan informan, hasil observasi disekolah dan studi dokumentasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ada tiga yaitu pengamatan, wawancara, dan studi dokumentasi. Pada penelitian ini, teknik pengabsahan data yang digunakan adalah teknik triangulasi. Teknik analisis data yang

digunakan dalam penelitian ada tiga. Pertama pengumpulan data. Kedua, reduksi data. Ketiga, penyajian data. Keempat verifikasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi GSM dalam pembelajaran PPKn di SMKN 6 Padang

Gerakan sekolah menyenangkan atau GSM adalah gerakan mewujudkan sekolah sebagai tempat dengan memberikan suasana aman, nyaman dan menyenangkan, menjembatani dalam menerapkan sekolah kreatif dengan cara pembelajaran kreatif dan menyenangkan, menjadikan guru kreatif dengan guru sebagai sahabat dan orang tua bagi anak, menciptakan hubungan interaktif antara sekolah kreatif dengan orang tua dan masyarakat serta menjadikan anak-anak yang kreatif, berkarakter dan cerdas. (Sari, S. N.2022). Kebijakan kurikulum merdeka belajar ingin menciptakan suasana belajar yang bahagia, tujuan merdeka belajar adalah agar guru, siswa dan orang tua dapat memiliki suasana yang menyenangkan. Maka dengan itu merdeka belajar berarti proses pendidikan yang harus menciptakan suasana yang menyenangkan. Mantan Mendikbud Nadiem melakukan inovasi dalam menciptakan suasana belajar yang bahagia tanpa membebani pendidikan ataupun peserta didik dengan harus memiliki ketercapaian tinggi berupa skor atau kriteria ketentuan maksimal namun memberikan pengasahan minat dan bakat siswa dalam mengali potensi yang dimiliki. (Nasution,W. S. 2021)

M. Firdaus Zarkasi (2009) mengatakan bahwa dalam proses belajar mengajar, pendidik harus memiliki strategi agar peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien. Dengan ini guru PPKn di SMKN 6 Padang mengajar pembelajaran menggunakan metode mengajar yang variatif menjadi ciri khas dalam gerakan sekolah menyenangkan seperti, metode pembelajaran *jigsaw* yaitu dengan cara pembelajaran berkelompok dengan membagi setiap anggota kelompok untuk mampu menguasai materi yang disampaikan guru, metode perancangan yaitu dengan cara memberikan tugas pada setiap murid, merancang sebuah proyek. Hal ini dapat dibuktikan dengan presentasi kelompok dalam materi Pancasila sebagai ideologi terbuka dll. Membuat karya komik dan puisi bagi siswa sebagai bentuk penguatan literasi siswa dalam materi PPKn penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Miarso (2005), strategi pembelajaran adalah pendekatan menyeluruh pembelajaran dalam suatu sistem pembelajaran, yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran, yang dijabarkan dari pandangan falsafah dan atau teori belajar tertentu. Strategi tersebut dapat berupa kegiatan berupa game seperti memberikan game puzzle dalam materi pembelajaran perumusan dasar negara oleh beberapa orang tokoh, game TTS dalam materi Pancasila sebagai pandangan hidup bangsa.

Rusman (2010: 144-145) dalam bukunya yang berjudul model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (sebagai rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Berdasarkan ulasan diatas dengan ini SMKN 6 Padang sebagai sekolah penggerak memakai kurikulum merdeka belajar dalam pengimplementasian pembelajaran, guru membuat modul ajar dengan menentukan TP dan ATP dan kegiatan pembelajaran sesuai materi yang diajarkan selama 1 semester dilaksanakan PBM. Briggs (1979) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman, video, dan sebagainya. Maka dengan ini terdapat siswa merasa menyenangkan dengan media video, film dll. Hal ini dilakukan oleh guru PPKn dengan memberikan video kedalam grup WA siswa dan siswa disana disuruh untuk menganalisis video tersebut sesuai dengan materi yang diajarkan.

Kendala dalam pelaksanaan gerakan sekolah menyenangkan dalam pembelajaran PPKn di SMKN 6 Padang

Implementasi GSM dalam pembelajaran PPKn di SMKN 6 Padang pada dua tahun ini sudah diupayakan secara maksimal, namun tidak dipungkiri masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh guru PPKn dan siswa. Kendala tersebut yang ditemukan diantaranya guru ditantang untuk menunjukkan kinerja yang maksimal, kurangnya biaya pengadaan alat-alat dalam menunjang kegiatan pembelajaran, jam mengajar guru yang banyak. Kendala tersebut terjadi karena implementasi GSM dalam pembelajaran PPKn di SMKN 6 Padang ini masih terbilang baru, sehingga masih butuh waktu untuk beradaptasi dan berupaya lebih maksimal lagi memperlakukan GSM di dalam pembelajaran PPKn. Sejalan dengan pendapat Wahyudi (2022) kendala pelaksanaan GSM adalah kesulitan guru dalam mencari model pembelajaran, dibutuhkan biaya dalam penerapan GSM, dan dibutuhkan waktu yang optimal dalam pelaksanaan GSM tersebut.

Upaya guru PPKn dalam mengatasi kendala pelaksanaan GSM dalam pembelajaran PPKn di SMKN 6 Padang

Upaya guru PPKn di SMKN 6 Padang yaitu mengikuti pelatihan lokakarya pembelajaran PPKn, menggunakan biaran dan ketersediaan alat-alat oleh guru PPKn, kolaborasi dengan tenaga pendidik lain atau staff pendidik dan fleksibilitas dalam penilaian. Kemudian guru melakukan perubahan dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan mengikuti workshop dan menerapkannya dalam pembelajaran di sekolah. Setelah mengetahui dan memahami pembelajaran GSM, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, efektif,

dan efisien. Berbagai metode, model, media, dan strategi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan materi membuat siswa merasakan senang dan betah. Dengan *ice breaking* yang dibuat oleh guru menjadikan siswa antusias untuk mengikuti pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Killen mengenai strategi pembelajaran yang variatif. (Rafiatun, N. (2021).

Menurut Baskoro (2005: 902) upaya adalah usaha atau syarat untuk menyampaikan sesuatu atau maksud (akal, ikhtiar). Menurut Torsina (1987: 4) Upaya adalah kegiatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Tim Penyusun Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa (1991: 1109) mengartikan kata upaya adalah usaha akal ikhtiar (untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar, dsb); daya upaya. Sedangkan menurut Sriyanto (1994: 7) upaya adalah usaha untuk mencapai sesuatu. Berdasarkan pengertian diatas sejalan dengan upaya yang dilakukan guru ppkn dalam mengatasi kendala dalam pelaksanaan gerakan sekolah menyenangkan dalam pembelajaran PPKn di SMKN 6 Padang.

KESIMPULAN

Implementasi GSM dalam pembelajaran PPKn di SMKN 6 Padang sudah dilaksanakan secara baik dalam pelaksanaannya. *Pertama*, suasana dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru memberikan kesan yang menyenangkan didalam kelas, sehingga siswa merasa senang baik itu mengemukakan pendapat dan belajar yang dilakukan didalam maupun diluar kelas. *Kedua*, menggunakan metode bervariasi. Produk belajar bisa bervariasi, dalam hal ini guru dapat mengasah skill siswa dengan cara menciptakan produk bervariasi yaitu dengan membuat komik pendek, poster, cerpen dll. *Ketiga*, guru sebagai model dan fasilitator. *Keempat*, penggunaan IT. Dijaman sakarang pembelajaran tidak luput dengan kemajuan IT hal ini dapat dilihat dari penggunaan smartphone pendukung pembelajaran dan penggunaan infokus didalam kelas dalam menampilkan media pembelajaran berupa video. Terakhir, kebijakan sekolah yang memihak siswa dan guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Vita, N. I., & Zainal, M. A. (2020). Gerakan Literasi Membaca: Studi Fenomenologi tentang Gerakan Literasi Membaca Siswa SMA Negeri 2 Medan. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi Communique*, 3(1), 41-47.
- Wahyudi. (2022). Program Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM) Dalam Menumbuhkembangkan Karakter Siswa (Study Kasus Di Min 3 Tangerang Selatan)
- Widyaningrum, R. K. N., & Mahmudah, F. N. (2019). Kreasi Iklim Sekolah Melalui Gerakan Sekolah Menyenangkan Di SD

- Muhamammadiyah Mantaran. *Profesi Pendidikan Dasar*, 6(2), 115-128.
- Mahendra, P. R. A. (2018). Civic Culture Ngayah Dalam Pembelajaran PPKn. *Jurnal PPKn*, 6(1), 1241.
- Nasution, Nur Wahyudim. (2017) *Strategi Pembelajaran*. Perdana Publishing
- Nasution, W. S. (2021) Assesment Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar
- Nudin, B., Prayesti, T., Suratiningsih, S., & Novianty, W. D. (2020). Manajemen Gerakan Sekolah Menyenangkan dalam Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di SD Negeri Buayan Kebumen. *MANAGERIA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1), 95-118.
- Rafiatun, N. (2021). Implementasi Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM) Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa SD Negeri Ngebelgede II Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman.
- Sari, S. N. (2022). Efektifitas Pembiasaan 21 Hari dalam Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM) pada Penanaman Pendidikan Karakter Mandiri dan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Era New Normal (Studi Analisis Siswa Sekolah Dasar Hikari Tangerang Selatan).
- Setiawan, R. (2021). Penerapan Gerakan Sekolah Menyenangkan di Sekolah Menengah Atas. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 2021, 10(4), 393-403
- Yazidi, A. (2014). Memahami Model-Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 (the Understanding of Model of Teaching in Curriculum 2013). *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pembelajarannya*, 4(1), 89-95.