

# **BELAJAR MENYENANGKAN BERSAMA WARGA DAN GURU SD DALAM UPAYA MENANGGULANGI PANDEMI COVID-19**

**Oleh: Pujiriyanto, SB Wahyono, Suyantiningsih, Deni Hardianto**

## **ABSTRAK**

Artikel ini bertujuan untuk menjelaskan konsep dan prosedur praktis model pembelajaran joyful learning dalam rangka pelatihan guru di Gantiwarno Klaten yang dilakukan oleh Tim PPM dari Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Pembelajaran yang menyenangkan adalah proses pembelajaran yang didalamnya terdapat hubungan yang kuat antara pendidik dan siswa, tanpa merasa terpaksa atau tertekan (tidak tertekan). Guru memposisikan dirinya sebagai fasilitator dan mitra belajar siswa. Hal tersebut dimungkinkan karena pesatnya perkembangan teknologi informasi yang memungkinkan siswa mendapatkan informasi lebih cepat dari guru. Joyful learning merupakan suasana belajar-mengajar yang menyenangkan agar siswa memfokuskan perhatiannya penuh pada pembelajaran sehingga waktu untuk memfokuskan perhatiannya tinggi. Waktu yang tinggi untuk memusatkan perhatian terbukti meningkatkan hasil belajar. Keadaan aktif dan menyenangkan tidak cukup jika proses pembelajaran tidak efektif yaitu tidak menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran berlangsung, karena pembelajaran mempunyai sejumlah tujuan pembelajaran yang harus tercapai. Oleh karena itu, penting bagi para guru untuk memahami pentingnya menerapkan pembelajaran yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar sehari-hari dan untuk konteks saat ini lebih penting lagi karena selama pandemi COVID-19 siswa dibombardir dengan tugas yang banyak dan juga materi yang bertubi-tubi selama masa belajar School From Home (SFH). 3 Masa belajar selama pandemi tidak bisa dilihat sebagai pembelajaran yang menyenangkan lagi. Untuk itu, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan hadir untuk memberikan pemahaman yang menyeluruh tentang pembelajaran yang menyenangkan, bagaimana konsep dikonstruksi dan juga praktik pembelajaran yang menyenangkan mulai dari penyusunan rencana pelajaran (RPP) hingga simulasi model pembelajaran yang menyenangkan dalam bentuk. acara PPM guru di Gantiwarno, Klaten.

Kata Kunci: *Pembelajaran menyenangkan, guru, RPP*