

Model Pembelajaran yang Menyenangkan



Ade Musriliyana | Suherli Kusmana

Ade Musriliyana | Suherli Kusmana

MODEL PEMBELAJARAN yang MENYENANGKAN



Penerbit KBM Indonesia

Adalah penerbit dengan misi memudahkan proses penerbitan buku-buku penulis di tanah air indonesia, serta menjadi media *sharing* proses penerbitan buku

MODEL PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN

Copyright @2025 by Ade Musriliyana, dkk

All rights reserved

KARYA BAKTI MAKMUR (KBM) INDONESIA

Anggota IKAPI (Ikatan Penerbit Indonesia)

NO. IKAPI 279/JTI/2021

Depok, Sleman-Jogjakarta (Kantor)

081357517526 (Tlpn/WA)

Penulis

Ade Musriliyana

Suherli Kusmana

Desain Sampul

Aswan Kreatif

Tata Letak

Ara Caraka

Editor Naskah

Dr. Muhamad Husein Maruapey, Drs., M.Sc

14,8 x 21 cm, iv + 88 halaman

Cetakan ke-1, September 2025

ISBN 978-634-202-742-4

Isi buku diluar tanggungjawab penerbit

Hak cipta merek KBM Indonesia sudah terdaftar di

DJKI-Kemenkumham dan isi buku dilindungi undang-undang

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau

Memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini

Tanpa seizin penerbit karena beresiko sengketa hukum

Website

<https://penerbitkbm.com>, www.penerbitbukumurah.com

Instagram

@penerbit.kbmindonesia, @penerbitbukujogja

Email

naskah@penerbitkbm.com

Distributor

<https://penerbitkbm.com/toko-buku/>

Youtube

Penerbit KBM Sastrabook

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

- (i) Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100.000.000 (seratus juta rupiah).
- (ii) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- (iii) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- (iv) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga buku dengan judul **“Model Pembelajaran yang Menyenangkan”** ini dapat diselesaikan dengan baik. Buku ini hadir sebagai bentuk sumbangsih pemikiran dalam mendukung terciptanya proses pembelajaran yang tidak hanya efektif dari sisi kognitif, tetapi juga mampu membangun pengalaman belajar yang menggembirakan, berkesan, dan relevan dengan kehidupan peserta didik.

Pembelajaran yang menyenangkan telah terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta menciptakan suasana kelas yang positif. Dalam perannya, guru tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, dan pendamping yang mendorong siswa untuk aktif, kreatif, dan percaya diri dalam belajar. Oleh karena itu, buku ini menyajikan berbagai pendekatan dan model pembelajaran yang bisa diterapkan di kelas, dilengkapi dengan contoh-contoh implementatif dan refleksi dari praktik nyata.

Isi buku ini terdiri atas sembilan bab yang mencakup pembahasan mengenai ciri khas pembelajaran menyenangkan, tujuan, model-model pembelajaran yang relevan, strategi guru,

peran guru, bentuk evaluasi alternatif, hingga tantangan serta solusi yang mungkin dihadapi dalam penerapannya. Penutup buku ini juga dilengkapi dengan refleksi mengenai arah pengembangan pembelajaran menyenangkan di masa mendatang, agar para pendidik siap menghadapi perubahan dan tantangan zaman.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa buku ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, masukan, saran, dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan guna penyempurnaan di kemudian hari. Besar harapan penulis, buku ini dapat menjadi referensi praktis dan inspiratif bagi para guru, dosen, mahasiswa pendidikan, serta semua pihak yang peduli terhadap pembelajaran yang lebih humanis dan menyenangkan.

Akhir kata, semoga buku ini dapat memberi manfaat nyata dalam mewujudkan proses belajar yang lebih hidup, kontekstual, dan memberdayakan potensi setiap siswa.

Penulis

Ade Musriliyana

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
BAB 01 KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN	1
BAB 02 TUJUAN DARI PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN	7
BAB 03 MODEL PEMBELAJARAN YANG BISA DITERAPKAN.....	15
BAB 04 STRATEGI MENGHADIRKAN PEMBELAJARAN MENYENANGKAN	29
BAB 05 PERAN GURU DALAM PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN	39
BAB 06 EVALUASI PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN ...	47
BAB 07 KENDALA DAN SOLUSI DALAM MEWUJUDKAN PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN.....	57
BAB 08 CONTOH PRAKTIK BAIK DALAM PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN.....	67
BAB 09 ARAH PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MENYENANGKAN DI MASA DEPAN.....	75
DAFTAR PUSTAKA	79
PROFIL PENULIS	85
PROFIL KONTRIBUTOR	87

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Barrett, H. (2007). *Researching electronic portfolios and learner engagement: The REFLECT initiative*. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 50(6), 436–449.
- Bates, A. W. (2019). *Teaching in a digital age: Guidelines for designing teaching and learning*. Vancouver: Tony Bates Associates Ltd.
- Brookhart, S. M. (2010). *How to assess higher-order thinking skills in your classroom*. Alexandria, VA: ASCD.
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2017). *The science of learning and development*. *Applied Developmental Science*, 24(2), 97–140.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior*. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Fitriyani, D., & Indriyani, S. (2021). Penerapan discovery learning dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 67–74.

- Fitriyani, D., & Sutrisno, A. (2022). Pengaruh emosi positif dalam pembelajaran terhadap retensi memori siswa. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 10(1), 15–22.
- Fullan, M. (2020). *The new meaning of educational change* (5th ed.). New York: Teachers College Press.
- Gagne, R. M. (1985). *The conditions of learning and theory of instruction* (4th ed.). New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Hall, T. E., Strangman, N., & Meyer, A. (2011). *Universal design for learning in the classroom: Practical applications*. New York: Guilford Press.
- Hamachek, D. (2011). *Encouraging self-understanding in children: The role of the teacher*. Boston: Allyn & Bacon.
- Hariani, E., & Nugroho, A. (2021). Pengaruh model inquiry terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(1), 25–33.
- Hattie, J. (2012). *Visible learning for teachers: Maximizing impact on learning*. London: Routledge.
- Hosnan, M. (2021). *Strategi pembelajaran saintifik berbasis pendekatan konstruktivistik*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Indrayani, N. L. S., & Kurniawati, R. (2022). Refleksi diri dan evaluasi teman sebaya dalam pembelajaran kolaboratif. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 14(1), 45–57.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2019). *Cooperation and the use of technology*. In D. Jonassen (Ed.), *Handbook of research on educational communications and technology* (pp. 785–812). New York: Routledge.

- Lestari, D., & Wulandari, F. (2021). Pembelajaran kreatif dan berpikir tingkat tinggi dalam lingkungan yang menyenangkan. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 8(1), 34–45.
- Majid, A. (2020). *Penilaian autentik: Menilai pencapaian kompetensi siswa dalam pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Marlina, D., & Kusumawardani, R. (2022). Pengaruh problem-based learning terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Kontekstual*, 6(2), 92–101.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Nugroho, R., & Fatimah, S. (2022). Efektivitas media digital dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 87–94.
- Nurhadi, D., Putri, W., & Sari, N. (2021). Penilaian portofolio sebagai sarana refleksi pembelajaran. *Jurnal Evaluasi dan Kurikulum*, 13(3), 112–120.
- Nurhidayah, E., & Hasanah, N. (2021). Lingkungan kelas yang mendukung dalam pembelajaran menyenangkan. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 17(2), 57–66.
- OECD. (2019). *OECD learning compass 2030: A series of concept notes*. Paris: OECD Publishing.
- Oktaviani, R., & Arifin, Z. (2022). Pembelajaran kontekstual untuk membangun motivasi belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 10(2), 145–152.
- Pramudita, H., & Wulandari, I. (2021). Keterlibatan siswa dalam perencanaan proyek: Implikasi terhadap kreativitas. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran*, 7(1), 59–70.

- Pratama, Y., & Wahyuni, R. (2022). Project-based learning dalam pembelajaran bahasa. *Jurnal Edukasi Bahasa*, 6(1), 70–79.
- Putra, A., Sukerti, N., & Andayani, T. (2022). Penerapan inquiry learning untuk meningkatkan kemandirian belajar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 12(2), 33–44.
- Putri, A. R., & Sari, W. K. (2023). Gamifikasi dalam pembelajaran interaktif digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 17–25.
- Putri, H., & Hidayati, F. (2023). Kreativitas siswa dalam pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 21(2), 83–90.
- Rahmawati, L., & Akhmadi. (2022). Pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap rasa percaya diri siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 11(3), 129–138.
- Rahmawati, T., & Anggraini, D. (2021). Hubungan emosi positif guru-siswa terhadap motivasi belajar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(1), 55–65.
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2018). *Organizational behavior* (18th ed.). Boston: Pearson.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Springer.
- Sardiman, A. M. (2020). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, D. P., & Nurhasanah, S. (2020). Pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap kemampuan komunikasi siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 43–51.

- Setyawan, A., & Nuraini, L. (2023). Peran humor dalam meningkatkan minat belajar. *Jurnal Psikodidaktika*, 5(1), 22–31.
- Stake, R. E. (1995). *The art of case study research*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Suryani, L., & Fitria, M. (2021). Gamifikasi dalam pendidikan digital. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 9(1), 20–28.
- Suyatno. (2021). Kolaborasi guru dan penguatan profesionalisme melalui teknologi. *Jurnal Pendidikan Guru*, 13(1), 55–63.
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. San Rafael, CA: The Autodesk Foundation.
- Tomlinson, C. A. (2017). *How to differentiate instruction in academically diverse classrooms* (3rd ed.). Alexandria, VA: ASCD.
- Uno, H. B. (2019). *Perencanaan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Widodo, H. (2020). Penilaian berbasis proyek dalam pembelajaran aktif. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 14(2), 76–85.
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Yusuf, M., & Widodo, A. (2019). Relasi guru-siswa dalam pembelajaran aktif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Aktif*, 11(1), 38–50.

PROFIL PENULIS



Ade Musriliyana adalah seorang pendidik dan praktisi pendidikan Bahasa Indonesia yang telah mengabdikan diri sebagai guru di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Lahir dan besar di lingkungan desa, ia memiliki kepedulian tinggi terhadap kualitas pembelajaran yang relevan, kreatif, dan mampu menyentuh sisi kemanusiaan siswa.

Sebagai guru Bahasa Indonesia, Ade aktif mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teks dan pendekatan multimodal untuk meningkatkan partisipasi serta kreativitas siswa. Ia juga giat menerapkan model pembelajaran yang inovatif seperti pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning), pembelajaran kooperatif, serta pendekatan gamifikasi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Selain berkegiatan di kelas, Ade Musriliyana juga menaruh minat besar pada pengembangan media pembelajaran berbasis digital, khususnya melalui platform

YouTube sebagai bagian dari riset akademiknya. Ia tengah menyusun tesis magister dengan fokus pada pengembangan kreativitas siswa melalui media video dalam pembelajaran teks iklan, slogan, dan poster.

Buku ini merupakan bentuk nyata dari refleksi, pengalaman, dan keyakinannya bahwa pembelajaran yang menyenangkan bukanlah tujuan akhir, melainkan jalan untuk membuka potensi terbaik dalam diri setiap anak. Ia percaya bahwa guru memiliki peran sentral sebagai penggerak perubahan di ruang-ruang kelas yang sederhana sekalipun.

PROFIL KONTRIBUTOR



Suherli Kusmana adalah dosen senior di bidang Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Ia aktif mengajar dan membimbing mahasiswa di program Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, dengan fokus pada pengembangan kurikulum, strategi pembelajaran inovatif, dan pendidikan berbasis karakter.

Sebagai akademisi, Suherli Kusmana dikenal luas karena dedikasinya dalam mendampingi para guru dan calon guru dalam merancang pembelajaran yang tidak hanya efektif secara akademik, tetapi juga menyentuh dimensi afektif dan sosial peserta didik. Ia telah menjadi pembimbing bagi banyak mahasiswa pascasarjana, termasuk **Ade Musriliyana**, penulis utama buku ini.

Dengan pengalamannya sebagai dosen dan peneliti, Suherli Kusmana berperan dalam memberi arahan konseptual dan penguatan teoretis dalam penulisan buku ini. Kehadirannya sebagai pembimbing memberi warna akademik

dan memperkaya substansi buku, terutama dalam integrasi antara praktik pembelajaran di kelas dan landasan pedagogis yang kuat.