

Belajar Aktif, Bermakna dan Menyenangkan

Ragam Kreativitas Pembelajaran Siswa
di MI Persis Gandok



Arip Ripandi, S.Pd.I., M.Pd.

Belajar

AKTIF, BERMAKNA, *dan* MENYENANGKAN

— Ragam Kreativitas Pembelajaran Siswa
di MI Persis Gandok

Arip Ripandi, S.Pd.I., M.Pd.



PENERBIT KBM INDONESIA

Adalah penerbit dengan misi memudahkan proses penerbitan buku buku penulis di tanah air Indonesia. Serta menjadi media sharing proses penerbitan buku.

BELAJAR AKTIF, BERMAKNA, DAN MENYENANGKAN
Ragam Kreativitas Pembelajaran Siswa
di MI Persis Gandok

Copyright @2024 By Arip Ripandi, S.Pd.I., M.Pd.

Penulis

Arip Ripandi, S.Pd.I., M.Pd.

Desain Sampul

Aswan Kreatif

Tata Letak

Sofitahm

Background isi buku di ambil dari <https://www.freepik.com/>

Official

Banguntapan, Bantul-Jogjakarta (Kantor I)

Penerbit Karya Bakti Makmur (KBM) Indonesia

Anggota IKAPI/No. IKAPI 279/JTI/2021

081357517526 (Tlpn/WA)

Website

<https://penerbitkbm.com>

www.penerbitbukumurah.com

Email

naskah@penerbitkbm.com

Distributor

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

Youtube

Penerbit KBM Sastrabook

Instagram

[@penerbit.kbmindonesia](https://www.instagram.com/penerbit.kbmindonesia)

[@penerbitbukujogja](https://www.instagram.com/penerbitbukujogja)



QRSBN: 62-0174-02514-0

Cetakan ke-1, April 2025

14 x 21 cm, iv + 69 halaman

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

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

1. 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).
2. 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).
3. 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).
4. 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).

PENGANTAR PENULIS

Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas rahmat dan karunia-Nya sehingga buku ini dapat tersusun dan hadir di hadapan pembaca. Buku ini disusun sebagai upaya untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan di lingkungan MI Persis Gandok.

Dengan pengalaman langsung di lapangan serta berbagai referensi yang relevan, kami berharap isi buku ini dapat menjadi panduan yang bermanfaat bagi para orang tua, pendidik, khususnya di madrasah, dalam menghadirkan suasana pembelajaran yang inovatif dan bermakna bagi siswa.

Buku ini disusun dengan tujuan untuk memberikan panduan praktis dalam menerapkan berbagai strategi pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Metode-metode Bermakna dan menyenangkan diperkenalkan secara rinci untuk memudahkan guru dalam merancang pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Harapan kami, buku ini dapat menjadi inspirasi bagi para pendidik untuk terus berinovasi dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, serta karakter

yang positif. Semoga buku ini dapat menjadi salah satu media yang mendukung upaya bersama dalam mewujudkan madrasah yang berkualitas dan ramah anak di MI Persis Gandok serta madrasah lainnya.

DAFTAR ISI

PENGANTAR PENULIS.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
BAB 1 KONSEP PEMBELAJARAN AKTIF, BERMAKNA, DAN MENYENANGKAN	1
A. Pengertian Pembelajaran Aktif	3
B. Pembelajaran Bermakna.....	4
C. Karakteristik Pembelajaran Menyenangkan.....	5
D. Integrasi Pembelajaran Aktif, Bermakna, dan Menyenangkan dalam Pendidikan	6
BAB 2 FILOSOFI PEMBELAJARAN DI MI PERSIS GANDOK	9
A. Nilai-Nilai Pendidikan MI Persis Gandok.....	9
B. Konteks dan Tantangan Pendidikan di MI Persis Gandok.....	11
C. Pendekatan Pembelajaran	12
D. Peran Guru dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Aktif, Bermakna, dan Menyenangkan	13
E. Inovasi dalam Pembelajaran di MI Persis Gandok.....	14
BAB 3 STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF DI MI PERSIS GANDOK	17
A. Metode Pembelajaran Kooperatif	17
B. Pembelajaran Berbasis Proyek	29

C. Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning)	31
D. Pembelajaran Berpusat pada Siswa	34
BAB 4 MEMBANGUN LINGKUNGAN PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN	37
A. Menyusun Ruang Kelas yang Nyaman dan Kreatif	37
B. Teknik-Teknik untuk Mengaktifkan Partisipasi Siswa	40
C. Menggunakan Media dan Teknologi Pembelajaran yang Menarik	42
D. Membina Hubungan Positif antara Guru dan Siswa	43
BAB 5 EVALUASI PEMBELAJARAN AKTIF, BERMAKNA, DAN MENYENANGKAN	47
A. Penilaian Otentik	47
B. Mengukur Pembelajaran yang Bermakna	50
C. Teknik Evaluasi yang Mendukung Pembelajaran yang Menyenangkan	53
BAB 6 <i>BEST PRACTICES</i> PEMBELAJARAN DI MI PERSIS GANDOK	55
A. Pembelajaran dalam Berbagai Mata Pelajaran	55
B. Perkembangan Pendidikan di Era Digital	57
C. Inovasi dalam Pembelajaran di MI Persis Gandok	59
D. Tantangan dan Pembelajaran dari Pengalaman	60
PENUTUP	63
Refleksi dan Harapan	63
DAFTAR PUSTAKA	67
PROFIL PENULIS	69

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2014). *Strategi Pembelajaran dalam Kurikulum Pendidikan Nasional*. Jakarta: Rineka Cipta. Hal. 115-118
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart & Winston.
- Anderson, R. E., & Dexter, S. (2005). *School technology leadership: An empirical investigation of prevalence and effect*. *Educational Administration Quarterly*, 41(1), 49-82.
<https://doi.org/10.1177/0013161X04269517>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Bruner, J. S. (1961). *The process of education*. Harvard University Press.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. International Society for Technology in Education.
- Biggs, J. (2003). *Teaching for quality learning at university* (2nd ed.). Open University Press.
- Brookhart, S. M. (2010). *How to assess higher-order thinking skills in your classroom*. ASCD.
- ewey, J. (1938). *Experience and education*. Kappa Delta Pi.

- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. Hal. 94-96
- Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., & Dirks, C. (2014). *Active learning increases student performance in science, engineering, and*
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1989). *Cooperation and competition: Theory and research*. Interaction Book Company.
- Kurniawan, D. (2015). *Metode Pembelajaran Inovatif: Teknik dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta. Hal. 68-71
- Nur, M. (2017). *Pembelajaran Aktif dan Kreatif untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa*. Yogyakarta: Andi. Hal. 45-47
- Piaget, J. (1973). *To understand is to invent: The future of education*. Viking Press.
- Prensky, M. (2010). *Teaching digital natives: Partnering for real learning*. Corwin Press.
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran: Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Kencana. Hal. 122-126
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Prentice Hall.
- mathematics. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 111(23), 8410-8415.
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. The Autodesk Foundation.
- UNESCO. (2019). *Literacy for a human-centered recovery: Narrowing the digital divide*. UNESCO Institute for Lifelong Learning.

PROFIL PENULIS

Arip Ripandi, S.Pd.I., M.Pd.

Arip Ripandi adalah Kepala Madrasah di MI Persis Gandok, seorang pendidik yang berdedikasi tinggi dalam mengembangkan kualitas pendidikan berbasis nilai-nilai keislaman. Dengan pengalaman dan kepemimpinan yang kuat, ia berkomitmen untuk menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif serta membangun karakter peserta didik yang berakhlak mulia dan berprestasi. Di bawah kepemimpinannya, MI Persis Gandok terus berinovasi dalam metode pembelajaran dan peningkatan mutu pendidikan guna mencetak generasi yang unggul dalam ilmu dan amal. Selain itu, ia aktif membangun sinergi dengan guru, orang tua, dan masyarakat untuk menciptakan ekosistem pendidikan yang kondusif dan berdaya saing tinggi. Dengan visi yang jelas dan semangat yang kuat, menjadikan MI Persis Gandok sebagai lembaga pendidikan yang mencetak lulusan berkualitas, berintegritas, dan siap menghadapi tantangan zaman.