

Implementasi Gerakan Sekolah Menyenangkan di Sekolah Menengah Kejuruan

Alisa Alfina¹, Lestari Fitria Wulandari²

¹Universitas PGRI Madiun

²Universitas Negeri Yogyakarta

Corresponding author: alisaalfina2017@unipma.ac.id

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan: 1) implementasi Gerakan Sekolah Menyenangkan; 2) kendala dalam implementasi Gerakan Sekolah Menyenangkan; dan 3) upaya yang dilakukan sekolah untuk mengatasi kendala dalam implementasi Gerakan Sekolah Menyenangkan. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Cangkringan Yogyakarta. Metode penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif. Instrumen penelitian ini adalah peneliti sendiri. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang menggunakan teknik interaktif (Miles & Huberman), dengan tahapan kondensasi data, tampilan data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Hasil dari penelitian menemukan bahwa: 1) implementasi Gerakan Sekolah Menyenangkan mewujudkan perubahan pada lingkungan sekolah, pembelajaran menjadi menyenangkan, dapat pengembangan karakter siswa, dan menciptakan kerjasama dengan berbagai pihak; 2) kendala dalam implementasi Gerakan Sekolah Menyenangkan adalah kurangnya pemahaman guru dan masyarakat terkait Gerakan Sekolah Menyenangkan sehingga kegiatan pembelajaran monoton dan membosankan, yang membuat beberapa siswa terlihat memiliki karakter bermalasan dan minimnya sarana dan prasarana penunjang pembelajaran; 3) upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala dalam implementasi Gerakan Sekolah Menyenangkan adalah dengan mensosialisasikan Gerakan Sekolah Menyenangkan kepada semua warga sekolah, memberikan guru diklat bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi siswa agar senang belajar; serta penambahan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran.

Kata Kunci: implementasi, Gerakan Sekolah Menyenangkan, Sekolah Menengah Kejuruan

Implementation of Fun School Movement in Vocational High School

Abstract: *This research was conducted to describe: 1) the implementation of the Fun School Movement; 2) obstacles in the implementation of the Fun School Movement; and 3) efforts made by schools to overcome obstacles in the implementation of the Fun School Movement. This research was conducted at the State Vocational High School 1 Cangkringan Yogyakarta. The research method uses descriptive qualitative. The*

research instrument is the researcher himself. Data collection techniques through interviews, observation, and documentation. Data analysis techniques using interactive techniques (Miles & Huberman), with the stages of data condensation, data display, and conclusion/verification. The results of the study found that 1) implementation of the Fun School Movement creates changes in the school environment, makes learning fun, can develop student character, and creates collaboration with various parties; 2) the obstacle in the implementation of the Fun School Movement is the lack of understanding of teachers and the public regarding the Fun School Movement so that learning activities are monotonous and boring, which makes some students appear to have a lazy character and lack of learning support facilities and infrastructure; 3) the efforts made to overcome obstacles in the implementation of the Fun School Movement are by socializing the Fun School Movement to all school members, giving teachers training on how to implement fun learning and motivating students to enjoy learning; as well as the addition of learning support facilities and infrastructure.

Keywords: *implementation, Fun School Movement, Vocational High School*

I. PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan menurut sistem pendidikan nasional adalah mewujudkan sumberdaya yang mampu aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan. Mewujudkan tujuan pendidikan tersebut salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan melalui gerakan sekolah menyenangkan (GSM). GSM menurut Rizal (2022) adalah:

Gerakan akar rumput yang mempromosikan dan membangun kesadaran guru, kepala sekolah, orangtua dan pemangku kebijakan pendidikan untuk membangun ekosistem sekolah sebagai tempat yang menyenangkan untuk belajar ilmu pengetahuan dan keterampilan hidup agar anak-anak menjadi pembelajar yang adaptif, mandiri, tangkas, dan cepat menghadapi perubahan yang sangat cepat dan tidak menentu.

Dari pendapat tersebut diartikan bahwa apabila pendidikan disajikan dengan suasana yang menyenangkan membuat peserta didik memiliki perasaan senang belajar. Perasaan senang memberikan dampak senang belajar dan menumbuhkan karakter baik.

1.1 Prinsip GSM

Terdapat empat prinsip dalam GSM yaitu *learning environment*, *pedagogical practice*, dan *character development*. Menurut Sidi (2005: 148) bahwa lingkungan belajar sangat berperan penting dalam menciptakan suasana belajar menyenangkan. Lingkungan

tersebut dapat meningkatkan keaktifan belajar. Untuk itu lingkungan belajar perlu ditata semestinya. Lingkungan sekitar sangat berpengaruh terhadap emosi dan suasana hati seseorang. Karena jika lingkungan sekolah bersih, indah, dan nyaman akan membuat siswa menjadi betah berada di sekolah dan membuat nyaman. Sehingga akan tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membuat siswa jadi tekun dalam belajar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sulistryorini (2009:91) bahwa karakteristik lingkungan yang baik itu diantaranya adalah kelas yang memiliki sifat merangsang dan menantang siswa untuk selalu belajar, memberikan rasa aman dan kepuasan dalam mencapai tujuan belajar. Berdasarkan pendapat diatas bahwa lingkungan belajar (*learning environment*) GSM adalah lingkungan yang ringkas, rapi, resik, rawat, dan rajin (5R).

Pedagogical practice merupakan kegiatan pembelajaran yang dikembangkan dan terencana, tersistemasi proses dinamika pembelajarannya dari teori, praktik hingga realisasi, di mana proses pembelajarannya berpusat pada peserta didik, menyesuaikan gaya belajar peserta didik dengan pendekatan konstruktivis, mendukung literasi dan strategi yang digunakan menyesuaikan kebutuhan (Global, n.d.). Sehingga bisa dipahami bahwa kegiatan pembelajaran *pedagogical practice* terdapat interaksi diseluruh sekolah serta ruang kelas yang mendukung penyampaian konten, serta memanfaatkan berbagai teori pembelajaran, menggunakan teknologi dan mendukung pembelajar literasi 6. Dengan demikian pembelajaran menjadi inovatif, kreatif dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan mampu memberikan perubahan yang sangat signifikan. Melalui perubahan *mindset* guru yang lebih terbuka dan disesuaikan dengan perubahan zaman. Selain itu dengan penerapan metode dan model pembelajaran yang bervariasi mampu membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.

Character development sangat penting bagi seluruh pendidikan. Harmoko (2019) berpendapat bahwa pendidikan karakter merupakan pendidikan budi pekerti yang melibatkan aspek pengetahuan, perasaan dan tindakan di mana ketiganya menjadi satu sistem yang berkelanjutan. Berkaitan dengan hal tersebut, menurut Indra (2019:20) bahwa karakter moral ditanamkan di SMK adalah: 1) religius (disiplin dalam menjalankan ibadah); 2) rendah hati (tidak sombong dan rendah diri); 3) sopan santun dan hormat (kepada orang tua, guru, dan sesama); 4) peduli; dan 5) toleransi. Di GSM

pendidikan karakter menjadi hal utama dan mendasar untuk dikembangkan dan diintegrasikan pada sikap keseharian peserta didik dan guru.

School Connectedness merupakan komunikasi baik yang terjalin antara guru dan wali murid dapat membantu wali murid dalam memantau perkembangan anaknya disekolah terutama dalam proses pembelajaran. Perlunya pelibatan antara wali murid dan masyarakat dengan siswa dalam proses pembelajaran, sebab orang tua sangat berperan penting dalam pendidikan anaknya sedangkan masyarakat nantinya peserta didik akan berinteraksi. Selain orang tua, masyarakat pun turut andil dalam mensukseskan program-program sekolah. Salah satu mengenai pelibatan dalam kegiatan sekolah seperti kegiatan kewirausahaan dengan melibatkan masyarakat sebagai narasumber praktisi, model dan kolaborasi.

1.2 Pembelajaran Menyenangkan

Pembelajaran menyenangkan merupakan proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan di mana siswa merasa rileks dan termotivasi untuk belajar (Arifin, 2021).

a. Discovery Learning

Pembelajaran *discovery learning* mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri pengetahuan yang disampaikan dalam pembelajaran. Melalui pembelajaran ini kegiatan pembelajaran melibatkan kemampuan siswa secara maksimal agar siswa menemukan pengetahuannya sendiri sebagai wujud murni dalam proses pendidikan yang memberikan pengalaman.

Menurut Hosnan (2014: 284) ciri utama *discovery learning* yaitu (1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan, dan menggeneralisasi pengetahuan; (2) berpusat pada siswa; (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada. SMKN 1 Cangkringan telah menerapkan pembelajaran *discovery learning* di mana siswa dituntut untuk mengeksplorasi dan memecahkan masalah sendiri, seperti yang dilakukan oleh siswa jurusan APHP dalam pengamatan sayuran dan buah. Pembelajaran ini berpusat pada siswa, dimana guru hanya sebagai fasilitator sedangkan siswa memecahkan sendiri permasalahan yang diberikan.

b. *Inquiry Learning*

Dalam model pembelajaran *inquiry learning* melibatkan siswa dalam proses pengamatan dan eksperimen. Hal ini berarti dalam pembelajaran inquiri mengajak siswa untuk berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri dari permasalahan yang disajikan. Peranan guru dalam pembelajaran inquiri yaitu sebagai pembimbing dan juga fasilitator. Guru menyediakan sumber belajar untuk dipecahkan oleh siswa, sedangkan guru melakukan bimbingan dan pengawasan terhadap siswa.

Ciri utama *inquiry learning* menurut Jauhar (2011: 66) yaitu (1) strategi inquiri menempatkan siswa sebagai subjek belajar melalui aktivitas siswa secara maksimal dalam mencari dan menemukan; (2) tumbuhnya rasa percaya diri dalam diri siswa; (3) mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. SMKN 1 Cangkringan telah menerapkan *inquiry learning*, di mana dalam pembelajaran ini menjadikan guru lebih kreatif dan inovatif dalam pengelolaan pembelajaran di kelas. Salah satunya dengan menyiapkan bahan pembelajaran (properti) agar siswa dapat aktif saat pembelajaran berlangsung seperti belajar sambil bermain. Inquiri menekankan pada aktivitas belajar seperti presentasi, diskusi, dan tanya jawab.

Pembelajaran inquiri dinilai dapat menjadikan siswa lebih mudah menyerap informasi yang diberikan, mampu membangun pemahaman yang mendalam dan meningkatkan keterampilan siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran inquiri dinilai sebagai model pembelajaran yang efektif. Karena melalui pembelajaran inquiri guru dapat menerapkan strategi pembelajaran yang berbeda sesuai dengan gaya belajar siswa.

c. *Problem Based Learning*

Ciri *problem based learning* menurut Syamsidah (2018: 15) yaitu (1) PBL sebagai rangkaian kegiatan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, sampai evaluasi; (2) PBL menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran; (3) PBL dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir deduktif dan induktif. Salah satu pembelajaran berbasis masalah yang diterapkan SMKN 1 Cangkringan dengan menggunakan metode pembelajaran diskusi presentasi. Di mana siswa dihadapkan dalam permasalahan, kemudian melakukan diskusi dengan teman untuk menemukan jawaban atas permasalahan tersebut. Setelah permasalahan dipecahkan lalu dipresentasikan.

d. *Project Based Learning*

Karakteristik *project based learning* menurut Thomas (2000) yaitu (1) proyek merupakan pusat bukan periferal kurikulum (sentralitas); (2) proyek mengarah pada pertanyaan; (3) proyek melibatkan siswa dalam penyelidikan konstruktivisme; (4) proyek berpusat pada siswa; (5) proyek adalah realistik. Pembelajaran proyek yang diterapkan di SMKN 1 Cangkringan salah satunya melalui pengamatan yang ada di lingkungan sekitar kemudian dihubungkan dengan topik yang akan dibahas. Selain itu pembelajaran berbasis proyek yang diterapkan di SMKN 1 Cangkringan berupa pembelajaran kewirausahaan. Dimana pembelajaran ini merupakan wadah bagi siswa untuk berkreasi, lebih aktif, kreatif, dan inovatif.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah sekolah yang lulusannya diharapkan siap masuk dunia kerja, dipekerjakan, atau sebagai wiraswasta (Kemendikbud, 2018). Berkaitan dengan hal tersebut pembelajaran di SMK sudah seharusnya menyenangkan, sehingga siswa senang belajar ilmu pengetahuan, teknologi (IPTEK) dan mampu mengembangkan diri. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan, guru harus mampu merancang pembelajaran dengan baik, memilih materi yang tepat, serta memilih dan mengembangkan strategi yang dapat melibatkan peserta didik secara optimal (Mulyasa, 2006: 194). Sehingga penting bagi SMK untuk menerapkan GSM.

Implementasi GSM diperlukan kesadaran dan *mindset* guru, kepala sekolah dan pemangku kebijakan. Guru sebagai ujung tombak, kepala sekolah sebagai fasilitator dan pemangku kebijakan sebagai payung yang mendukung dan melindungi pelaksanaan GSM. SMK memerlukan peningkatan koneksi sekolah melalui kerjasama antar perusahaan, lembaga pendidikan, dunia usaha atau dunia industri. Sehingga peranan *stakeholders* sekolah harus diperhatikan, sebab untuk mencapai tujuan penyelenggaraan sekolah yang menyenangkan diperlukan pengelolaan sekolah sesuai kondisi dan situasi sekolah.

Guru sebagai pelaksana garda depan pendidikan merupakan pengembang karakter (*softskill*) pada sekolah kejuruan. Menurut Wibowo (2012: 36) bahwa pendidikan karakter adalah pendidikan yang menanamkan dan mengembangkan karakter-karakter luhur kepada anak didik, sehingga mereka memiliki karakter luhur itu, menerapkan dan mempraktikkan dalam kehidupannya. Dengan adanya pengembangan karakter, maka siswa dapat mempersiapkan diri untuk terjun ke dunia

kerja dengan bekal *softskill* yang ada. Sebab pengetahuan dan penguasaan *softskill* menjadi peranan penting sebagai modal dasar untuk terjun ke dunia kerja. Dunia kerja saat ini memerlukan kualitas SDM yang baik dan etos kerja yang tinggi dan membutuhkan SDM yang berkualitas, sehingga dapat memperkuat posisi industri yang pada akhirnya akan memperkuat perekonomian negara.

Menurut (Wahyudi, et al., 2021) hal yang menyebabkan sekolah menjadi kurang menyenangkan terutama di SMK adalah guru memiliki *mindset* pada beban administrasi seperti RPP dan ketuntasan, pembelajaran berkelanjutan untuk syarat kenaikan pangkat, berada di zona nyaman dan tidak memiliki keberanian ataupun motivasi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini menimbulkan pembelajaran di SMK menjadi stagnan, kurang menarik, dan peserta didik menjalankan proses pendidikan di sekolah kurang mendapatkan motivasi untuk mewujudkan tujuan pendidikan SMK.

Pada penelitian pengabdian, penerapan GSM di SMK Telekomunikasi Tunas Harapan Kabupaten Semarang ditemukan bahwa dengan mengadakan *workshop* dengan mengundang pakar GSM ternyata telah merubah *mindset* guru dalam mendidik peserta didik, melaksanakan aktivitas pagi berbagi, praktik *project based learning*, refleksi dan penyusunan rencana tindak lanjut menjadi contoh bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran yang dapat menumbuhkan karakter siswa. Dampak kegiatan ini adalah ekosistem sekolah menjadi kondusif bagi pembelajaran dan terbangunnya kesadaran pimpinan sekolah bahwa ekosistem tersebut tidak hanya menjadi tanggung jawab guru saja (Wahyudin, 2021)

SMKN 1 Cangkringan Yogyakarta merupakan salah satu SMK yang menerapkan GSM dengan harapan dapat mewujudkan pendidikan SMK yang menyenangkan dan tujuan pendidikan SMK tercapai. Penting untuk mengetahui bagaimana penerapan GSM yang telah dilaksanakan di SMKN 1 Cangkringan Yogyakarta. Pada penelitian ini, penulis ingin mengetahui bagaimana implementasi GSM yang selama ini telah dilaksanakan. Selain itu penelitian ini juga ingin mengetahui kendala-kendala yang terjadi selama proses implementasi GSM dan bagaimana sekolah mengatasinya. Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan SMK lainnya dalam upaya menerapkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk siswa dan menjadi tambahan literatur yang berkaitan dengan GSM.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian dilaksanakan selama enam bulan yaitu pada bulan Januari hingga Juni 2022. Tempat penelitian di SMK Negeri 1 Cangkringan yang beralamat di Dusun Sintokan, Wukirsari, Cangkringan, Sleman, Yogyakarta. Sumber data pada penelitian ini terdiri dari dua sumberdata yaitu sumber data primer yang diperoleh dari sumber asli/sumber pertama, yang meliputi data dan informasi melalui wawancara yang dilakukan terhadap guru dan kepala sekolah di SMK Negeri 1 Cangkringan. Sumber data sekunder adalah data pendukung di mana diperoleh dari pihak lain namun masih memiliki hubungan dengan penelitian ini.

Teknik pengambilan data melalui dokumentasi berupa data tertulis atau dokumentasi baik dalam bentuk gambar/foto, dokumen/arsip yang berhubungan dengan penelitian penulis, hasil wawancara dan pengamatan atau observasi. Instrumen pada penelitian ini adalah penulis sendiri. Sebagai *human instrument* untuk mendukung keakuratan instrumen peneliti menambah wawasan dengan membaca teori, jurnal maupun artikel-artikel dan teori yang berkaitan dengan penelitian ini. Selain itu penulis juga membuat pedoman wawancara dan observasi. Analisis data penelitian ini menggunakan teknik interaktif yang dikemukakan oleh Miles & Hubberman (2014), yakni: 1) melakukan kondensasi data mencakup proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data yang terdapat dalam catatan lapangan, transkrip wawancara, dokumentasi, maupun bahan pendukung lainnya, 2) menampilkan data mencakup narasi yang dapat memudahkan peneliti maupun pembaca dalam memahami apa yang terjadi dan dapat merencanakan kerja selanjutnya, 3) menarik kesimpulan/verifikasi data yang telah dianalisis.

III. HASIL

Hadirnya progam GSM di SMKN 1 Cangkringan mampu membawa dampak positif bagi sekolah. Perubahan pertama pada lingkungan di mana lingkungan sekolah didesain menjadi lebih menarik, bersih dan nyaman. Sekolah menambah sarana dan prasarana untuk siswa maupun guru, sehingga proses kegiatan belajar dan mengajar di kelas maupun praktik menjadi lebih baik. Ekologi/fisik yang ada di SMKN 1 Cangkringan

mampu memberikan kenyamanan, keindahan, kebersihan, dan keamanan. Sebab lingkungan sekolah yang ada telah di *setting* sedemikian rupa, supaya siswa dapat belajar dengan senang tanpa terbebani. Aspek sosial yang telah diterapkan di SMKN 1 Cangkringan mampu menjadikan warga sekolah untuk saling menghormati, rasa tanggung jawab yang tinggi, kerja sama yang baik, menanamkan kebanggaan, kesetiaan, dan kegembiraan serta keadilan.

Sistem sosial yang ada di SMKN 1 Cangkringan telah diterapkan dengan melakukan hubungan yang harmonis dengan warga sekolah. sehingga mampu memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Budaya sosial yang diterapkan di SMKN 1 Cangkringan sangat mendukung dalam pengembangan karakter yaitu melalui pembiasaan budaya 5S dan pembelajaran yang bervariasi. Hal ini dilakukan agar siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung dan mampu membuat siswa dapat berpikir lebih aktif.

SMKN 1 Cangkringan telah melakukan pembiasaan karakter moral dengan melakukan ibadah sholat berjamaah di Masjid Ibnu Hayyan. Penerapan nilai sopan santun dan hormat di SMKN 1 Camgkringan melalui budaya 5S yang telah diterapkan sejak masuk di SMKN 1 Cangkringan. Di mana siswa SMKN 1 Cangkringan memiliki nilai sopan santun yang tinggi, ramah kepada sesama, saling tegur sapa. Siswa SMKN 1 Cangkringan juga memiliki nilai kepedulian dan toleransi yang tinggi. Pentingnya pengembangan karakter di SMK dalam upaya mempersiapkan diri siswa untuk terjun ke dunia kerja. Melalui pendidikan karakter dasar yang diterapkan di SMKN 1 Cangkringan mampu memberikan nilai positif seperti kedisiplinan, tanggung jawab, kejujuran, peduli dengan sesama, rasa hormat dan sopan terhadap orang yang lebih tua. Salah satunya dengan penerapan budaya 5S yang terbukti memberikan nilai positif terhadap siswa maupun warga sekolah.

Melalui pembiasaan-pembiasaan tersebut bertujuan untuk menumbuhkan karakter siswa agar terbiasa dengan hal tersebut tanpa adanya paksaan. Dengan demikian dapat membekali keterampilan siswa untuk mampu bersaing menghadapi tuntutan global. Program GSM juga turut andil dalam kegiatan kewirausahaan siswa dan pengembangan minat bakat siswa seperti ekstrakurikuler. Kegiatan kewirausahaan yang ada di SMKN 1 Cangkringan salah satunya kue kering. Proses pembuatan sampai dengan pemasarannya dilakukan oleh siswa.

Proses pembelajaran yang dicanangkan di SMKN 1 Cangkringan dapat berjalan dengan efektif dan efisien apabila adanya dukungan serta keterlibatan masyarakat sekitar. Dalam hal ini suksesnya pembelajaran disekolah dipengaruhi oleh faktor internal maupun faktor eksternal. Melalui GSM dapat memperbaiki kondisi sekolah dengan mengajak sekolah melakukan perubahan secara eksternal terlebih dahulu, maka akan tercipta perubahan internal yang dapat menimbulkan minat dan semangat belajar siswa.

Pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu pembelajaran yang diterapkan di SMKN 1 Cangkringan. Melalui pembelajaran ini mampu mendorong siswa untuk aktif, kreatif, partisipatif, dan kolaboratif dalam pembelajaran. Selain itu, mampu meningkatkan kemandirian siswa, memfasilitasi siswa dalam pemecahan masalah, meningkatkan pemahaman kepada siswa dan dapat membangun *teamwork*. Pembelajaran model ini menekankan pada kegiatan membangun pengetahuan dan keterampilan siswa yang berhubungan dengan pengambilan keputusan seperti diskusi, kerjasama tim, ataupun dalam kepemimpinan tim. Pembelajaran berbasis masalah memusatkan pembelajaran kepada siswa dengan didasari pada berbagai permasalahan yang nyata.

Pada proses implementasi GSM terjadi perubahan *mindset* guru penting untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan membuat guru memiliki kesadaran untuk meningkatkan keterampilan mengajar, menambah wawasan dan pengetahuan yang mendukung kemampuan guru. Kemampuan guru yang bertambah disertai perubahan *mindset* membawa perubahan pada kegiatan belajar dan mengajar. Proses pembelajaran tidak lagi monoton dan membosankan karena terdapat banyak inovasi dan kreativitas.

Masyarakat berperan aktif dalam membantu berbagai program sekolah di SMKN 1 Cangkringan. Berbagai upaya juga telah dilakukan untuk meminimalisir berbagai kendala dalam implementasi GSM. Meskipun terjadi perubahan kendala kapasitas guru dan sarana prasarana masih menjadi masalah yang perlu penanganan secara berkesinambungan. Program GSM yang telah diterapkan di SMKN 1 Cangkringan belum begitu dipahami oleh guru-guru dan juga masyarakat sekitar sekolah. Guru yang tidak memahami dalam proses mengajar masih menggunakan metode lama, sehingga pembelajaran terkesan membosankan bagi siswa.

Guru lebih mengedepankan proses pembelajaran dengan cara lama, yaitu belajar yang hanya belajar. Kesadaran guru untuk melakukan proses pembelajaran menyenangkan dengan bermain cenderung tidak lakukan. Sementara belajar sambil bermain mampu menjadikan siswa semakin kreatif. Pada saat dilaksanakan program GSM beberapa peserta didik masih terbawa suasana pembelajaran daring, di mana mereka melakukannya dengan tidak maksimal atau bermalas-malasan. Peserta didik memerlukan motivasi yang kuat dari gurunya dengan kegiatan belajar pembelajaran yang menyenangkan.

Pelaksanaan GSM juga terkendala oleh sarana prasarana yang masih terbatas terutama fasilitas laboratorium dan sarana penunjang lainnya. Sarana dan prasarana sangat penting terlebih sekolah menengah kejuruan di mana proses pembelajarannya lebih banyak praktik. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala dalam implementasi GSM di SMKN 1 Cangkringan adalah:

1. Mengadakan sosialisasi kembali mengenai program GSM, sehingga dalam pelaksanaannya dapat berjalan lebih maksimal dan dengan adanya dukungan penuh dari *stakeholder*.
2. Mengubah pola pikir guru dengan pembelajaran yang lebih mengedepankan minat siswa dan juga belajar sambil bermain. Hal ini dapat memicu siswa untuk menyenangi pelajaran dan akan membuat siswa tidak merasa terbebani.
3. Mengadakan *workshop* atau pelatihan kepada guru agar terbiasa menggunakan pembelajaran yang menyenangkan dengan penerapan metode dan model yang bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan baik untuk siswa maupun guru.
4. Selalu memberikan motivasi, semangat, dan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa jadi semangat dalam belajar.
5. Melakukan penambahan sarana prasarana yang menunjang proses belajar siswa seperti fasilitas laboratorium atau sarana prasarana penunjang lainnya.

IV. PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Gerakan Sekolah Menyenangkan

Harususilo (2019) mendefinisikan Gerakan Sekolah Menyenangkan merupakan sebuah program inovatif pembelajaran bertujuan melakukan transformasi pola pendidikan

formal menjadi lebih kolaboratif, inklusif, dan menarik guna mendorong kemampuan diri siswa.

Sekolah dapat dikatakan menyenangkan jika terdapat suasana yang rileks, bebas dari tekanan, aman, menarik, bangkitnya minat belajar, adanya keterlibatan penuh dari siswa, perhatian terhadap siswa tercurah, lingkungan belajar yang menarik, siswa bersemangat, siswa memiliki perasaan gembira, siswa memiliki konsentrasi tinggi dan lain sebagainya (Ghasya, 2018).

Upaya yang dilakukan sekolah untuk merubah *mindset* guru dan pembelajaran menjadi menyenangkan dengan melakukan kegiatan *workshop* dan pelatihan atau diklat kepada guru-guru. Kemudian dengan menerapkan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, efisien, dan menyenangkan. Melalui berbagai variasi metode, strategi, model, dan media yang diarahkan sesuai materi yang akan diajarkan. Selain itu dengan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan rileks.

Seperti pendapat yang dikemukakan oleh Trinova (2012) dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, ada beberapa hal yang perlu dilakukan oleh guru antara lain: menyapa siswa dengan ramah, menciptakan suasana rileks, memotivasi siswa, menggunakan *ice breaking*, dan menggunakan metode yang bervariasi.

Menyapa siswa dengan ramah mampu membuat suasana menjadi lebih berkesan dan menarik perhatian siswa. Hal ini dapat diimbangi dengan menciptakan suasana yang rileks atau dengan menggunakan *ice breaking*, karena dengan begitu siswa akan merasa nyaman dan tidak membuat tegang. Menurut Supardi (2003: 215), iklim sebagai karakteristik keseluruhan dari lingkungan yang berada di lingkungan sekolah yang terbagi atas empat dimensi, yakni: (1) Ekologi/fisik, (2) Aspek sosial, (3) Sistem sosial, dan (4) Budaya sekolah. Sejalan dengan pendapat (Indra, 2019:20) bahwa karakter moral yang paling utama perspektif pimpinan SMK ialah (1) Religius (disiplin dalam menjalankan ibadah); (2) Rendah hati (tidak sombong dan rendah diri); (3) Sopan santun dan hormat (kepada orang tua, guru, dan sesama); (4) Peduli; dan (5) Toleransi.

4.2 Pembelajaran yang Menyenangkan

Menurut Rusman (2010: 326) pembelajaran menyenangkan (*joy full instruction*) merupakan suatu proses pembelajaran di dalamnya terdapat sebuah korelasi yang kuat antara pendidik dan peserta didik, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (*not*

underpressure). Dengan kata lain pembelajaran menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang dicanangkan oleh GSM tidak hanya pembelajaran yang dilakukan didalam kelas saja, melainkan di luar kelas juga. Pembelajaran yang didesain oleh GSM mampu menjadikan siswa menjadi lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Dengan adanya pembelajaran GSM mampu menjadikan siswa lebih semangat dalam pembelajaran, sebab model pembelajaran yang diterapkan sangat bervariasi dan menarik. Sehingga menjadikan siswa senang dan tidak merasa bosan saat mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran yang seperti ini sangat efektif karena pembelajaran terpusat kepada siswa, sehingga mengajak siswa untuk aktif dalam pembelajaran. pembelajaran GSM mampu memberikan ruang kepada siswa untuk lebih aktif, partisipatif, berkolaborasi dan bereksplorasi. Pembelajaran berbasis proyek memberikan peluang kepada siswa untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, siswa mampu terdorong untuk lebih aktif dan kreatif. Model pembelajaran ini menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam menemukan pengetahuan baru yang berdasarkan pengalaman. Dengan demikian, siswa dapat belajar dari cara pemecahan masalah tersebut.

V. KESIMPULAN

Implementasi GSM di SMKN 1 Cangkringan, dengan melakukan: 1) perubahan pada lingkungan sekolah; 2) menciptakan pembelajaran yang bervariasi dan menarik; 3) melakukan pengembangan karakter siswa; 4) menciptakan hubungan yang baik dan kerjasama dengan pihak-pihak luar sekolah. Kendala dalam implementasi Gerakan Sekolah Menyenangkan di SMKN 1 Cangkringan, yaitu: 1) kurangnya pemahaman guru dan masyarakat terkait program GSM; 2) pola pikir guru yang masih kurang mengenai pembelajaran yang cenderung banyak belajar sambil bermain dan lebih mengedepankan minat siswa; 3) masih banyak guru yang menggunakan metode dan model pembelajaran yang membosankan; 4) kondisi beberapa siswa yang masih suka bermalas-malasan; 5) sarana dan prasarana penunjang yang masih terbatas. Upaya dalam mengatasi kendala dalam implementasi Gerakan Sekolah Menyenangkan di SMKN 1 Cangkringan, yaitu: 1) melakukan sosialisasi berkelanjutan mengenai

program GSM; 2) melakukan perubahan pola pikir guru dalam mengajar sehingga tercipta pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan; pengadaan *workshop* atau pelatihan guru; memberikan motivasi, semangat, dan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan; 3) mengadakan penambahan sarana prasarana penunjang pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas disarankan sebagai berikut.

1) Program GSM sebaiknya terus dilaksanakan, 2) Diadakan peningkatan kapasitas secara berkesinambungan dan motivasi pada guru dan kepala sekolah dengan mengadakan memberikan pengertian dan perubahan dengan GSM yang terbukti memberikan banyak perubahan pada siswa, 3) Implementasi GSM diperlukan meningkatkan kerjasama dengan masyarakat yang saling menguntungkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, A. S. (2021). *Pembelajaran Menyenangkan*. Kemendikbud. <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/pembelajaran-menyenangkan/>
- Depdikbud. (2003). *Undang-undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Ghasya, D. A. V. (2018). Gerakan Sekolah Menyenangkan dan Ramah Anak (GSMRA) sebagai Wujud Rekonstruksi Pelaksanaan Pendidikan pada Jenjang Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar 2018*.
- Global, I. (n.d.). *Pedagogical Practice*. <https://www.igiglobal.com/dictionary/integration-of-digital-games-into-pedagogical-practice/22159>
- Harmoko, N. F. (2019). *Kolase SMK dalam Menyiapkan Sumber Daya Hospitality*. 1–128.
- Harususilo, Yohanes Enggar. (2019). *Dorong Potensi Siswa Lewat Gerakan Sekolah Menyenangkan*. Kompas. <https://edukasi.kompas.com/dorong-potensi-siswa-lewat-gerakan-sekolah-menyenangkan>.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Konseptual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Indra, R. (2019). *Buletin Pendidikan Karakter Peserta Didik SMK*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Jauhar, M. (2011). *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik sampai Konstruktivistik Sebuah Pengembangan Pembelajaran Berbasis CTL (Contektual Teaching & Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook*. USA: SAGE.
- Mulyasa. (2006). *Kurikulum yang di Sempurnakan*. Bandung : Remaja Rosda Karya.

- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sidi, I. D. (2005). *Menuju Masyarakat Belajar*. Jakarta: Paramadina.
- Sulistiyorini (2009). *Manajemen Pendidikan Islam*. Yogyakarta: TERAS.
- Supardi. (2003). *Sekolah Efektif Konsep Dasar dan Prinsipnya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Syamsidah & Suryani, H. (2018). *Buku Model Problem Based Learning (PBL), Mata Kuliah Pengetahuan Bahan Makanan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Thomas, J.W. (2000). *A Review of Research on Project Based Learning*. California: The Autodesk Foundation.
- Trinova, Zulvia. (2012). Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan bagi Peserta Didik. *Jurnal Al-Ta'lim*, 1(3).
- Wahyudi, Setiyawan, A., Asri, S., Widayat, W., Ahmadi, N., Hermawan, W., & Khakiki, F. (2021). *Pemberdayaan guru SMK melalui Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM) untuk menumbuhkan karakter siswa*. Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta: 23 Oktober 2021. Hal. 575-585.
- Wahyudin, U. R. (2021). Implementasi Manajemen Pendidikan Berbasis Masyarakat dalam Penjaminan Mutu Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 652–663. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1357>
- Wibowo, Agus. (2012). *Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.