

MODEL PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN BERBASIS GAYA BELAJAR PADA PESERTA DIDIK

Sandy Diana Mardlatillah^{1*}, Nurus Sa'adah²

^{1,2} UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

*Sandydianamardlatillah@gmail.com

Abstract

Keywords:

Learning
Model, Fun
Learning,
Learning Style.

Teachers as one of the successes of curriculum implementation must prepare themselves, understand various concepts and learning models. A fun, creative and interesting learning model is recommended to be applied during the learning process. Due to the diversity of students' abilities in absorbing material, not a few students experience learning difficulties due to conventional teaching. In addition, there are characteristics in learning related to absorbing, processing and conveying learning information, namely learning styles. Learning style is a very important learning modality. The purpose of this research is how to apply the concepts of fun learning based on learning styles. The method used in this research is qualitative. The method used in this research, so that most of the literature used to explore data sources comes from library materials and other relevant references such as books and journals. The results of this study are learning models that are applied to fun learning based on learning styles including the brain based learning model, role playing model, make a match, black knight, paikem, poe (predict-observe-explaint), game and humor.

Abstrak

Kata Kunci:

Model Pembelajaran,
Pembelajaran Yang
Menyenangkan, Gaya
Belajar.

Guru sebagai salah satu keberhasilan dari implementasi kurikulum yang harus mempersiapkan diri, memahami berbagai konsep dan model pembelajaran. Model pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan menarik lebih disarankan untuk diterapkan selama proses pembelajaran. Karena keberagaman kemampuan peserta didik dalam menyerap materi, tidak sedikit peserta didik mengalami kesulitan belajar akibat pengajaran yang konvensional. Selain itu, terdapat karakteristik dalam belajar yang berkaitan dengan menyerap, mengolah serta menyampaikan informasi belajar adalah gaya belajar. Gaya belajar merupakan modalitas belajar yang sangat penting. Tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana penerapan konsep-konsep pembelajaran yang menyenangkan berbasis gaya belajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu studi kepustakaan (*library research*), sehingga sebagian besar literatur yang dipakai untuk menggali sumber datanya berasal dari bahan-bahan pustaka dan referensi lain yang relevan seperti buku dan jurnal. Hasil penelitian ini adalah model pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran yang menyenangkan berbasis gaya belajar diantaranya adalah model *Brain Based Learning*, *Model Role Playing*, *Make A Match*, *Black Knight*, *PAIKEM*, *POE (Predict-Observe-Explaint)*, *Game dan Humor*.

PENDAHULUAN

Model pembelajaran harus bervariasi, metode konvensional kurang menarik dikalangan peserta didik karena cenderung monoton dan membosankan. Perlu adanya model yang beragam untuk diterapkan dengan hal itu akan mempermudah peserta didik untuk memahami terhadap pelajaran yang disampaikan. Selain itu, ada aspek yang harus diketahui bahwa kualitas pembelajaran bisa meningkat salah satunya dengan memahami gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik. Mengetahui gaya belajar secara spesifik peserta didik adalah cara untuk meningkatkan hasil belajar meskipun pada realitanya tidak banyak guru yang mengetahui gaya belajar setiap peserta didik sehingga akan berdampak pada proses belajar menjadi sulit serta hasil belajar menjadi menurun (Tety, 2018)

Setiap negara memiliki sistem pendidikan yang berbeda-beda. Sistem pendidikan bertujuan untuk mengimplementasikan suatu proses belajar mengajar. Tercantum dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional sebagaimana yang dituliskan pada bab 1 pasal 1 ayat 3 yang berbunyi bahwa sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu guna mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan nasional yang dimaksud terdapat pada bab 1 pasal 1 ayat 2 yang menyatakan pendidikan nasional yaitu pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan undang-undang dasar negara Republik Indonesia tahun 1945 yang berpedoman pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan siap siaga terhadap perubahan zaman (Ningrat dkk, 2018). Dalam Sistem pendidikan di Indonesia terdapat lima jenjang pendidikan diantaranya: pendidikan pra-sekolah (pendidikan anak usia dini atau taman kanak-kanak), sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA), dan perguruan tinggi. Namun, pemerintah mewajibkan 12 tahun pendidikan yaitu meliputi: SD selama 6 tahun, SMP selama 3 tahun serta SMA selama 3 tahun.

Sesuai dengan yang diamanatkan pada undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional diharapkan mampu mewujudkan proses berkembangnya kualitas pribadi peserta didik sebagai generasi penerus bangsa di masa depan. Kurikulum adalah salah satu unsur sumber daya pendidikan. Kurikulum memberikan kontribusi yang spesifik untuk mewujudkan proses berkembangnya potensi peserta didik. Dalam kurikulum semuanya disesuaikan kebutuhan peserta didik di eranya masing-masing dengan dunia pendidikan yang terus mengalami perubahan. Terdapat instrumen dalam kurikulum untuk mengarahkan peserta didik menjadi: (1) manusia berkualitas yang mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang dinamis, (2) manusia terdidik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang

maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan mandiri. (3) warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Diana Wulandari, 2016).

Selain kurikulum, terdapat aspek yang penting yaitu Guru. Guru sebagai salah satu keberhasilan dari implementasi kurikulum yang harus mempersiapkan diri, memahami berbagai konsep dan model pembelajaran. Model pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan menarik lebih disarankan untuk diterapkan selama proses pembelajaran karena dengan adanya model seperti itu akan menumbuhkan minat, bakat dan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru masih bersifat *teacher oriented*, guru cenderung hanya memindahkan atau mentransfer pelajaran pada peserta didik sedangkan peserta didik cenderung hanya mendengar dan mencatat saja atau membuat rangkuman materi. Hal ini akan menyebabkan peserta didik menjadi pasif tidak kreatif dan tidak inovatif, peserta didik tidak bisa mengembangkan potensi di dalam dirinya sehingga hasil belajar yang dicapai tidak optimal (Siregar, 2017).

Hasil belajar yang optimal juga didukung dengan gaya belajarnya. Karena setiap anak memiliki kemampuan otak yang berbeda-beda dalam hal menyerap, mengolah, dan menyampaikan informasi. Tentunya belajar bukan hanya kegiatan menghafal saja akan tetapi butuh mengolah informasi serta memahaminya. Sebagaimana yang diketahui bahwa karakteristik otak kanan dan otak kiri itu berbeda, seperti karakteristik otak kanan yaitu *long term memory* sedangkan otak kiri tergolong dalam *short term memory*. Salah satu indikator belajar yang berkaitan dengan mengolah, menyerap, dan menyampaikan informasi adalah gaya belajar peserta didik. Sebagian peserta didik mampu belajar walau hanya dengan cara melihat orang lain melakukannya. Selama pelajaran berlangsung peserta didik suka menulis atau mencatat apa yang dikatakan guru/ dosen adalah gaya belajar *visual*. Peserta didik *Visual* berbeda dengan *auditori* yang mengandalkan kemampuan untuk mendengar. Sedangkan peserta didik *kinestetik* lebih menyukai belajar dengan cara terlibat langsung (Sari, 2014).

Berdasarkan beberapa pemaparan yang telah dijelaskan, maka peneliti tertarik untuk mengkaji permasalahan tersebut dengan judul “Model Pembelajaran Yang Menyenangkan Berbasis Gaya Belajar Pada Peserta Didik”. Riset ini bertujuan untuk mengetahui lebih dalam tentang konsep-konsep yang diterapkan pada pembelajaran yang menyenangkan berbasis gaya belajar. Adapun rumusan masalah dalam riset ini yaitu model pembelajaran apa saja yang diterapkan pada pembelajaran yang menyenangkan?

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu studi kepustakaan (*library research*), sehingga sebagian besar literatur yang dipakai untuk menggali sumber datanya berasal dari bahan-bahan pustaka dan referensi lain yang relevan seperti buku dan jurnal. Telaah pustaka ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data (informasi) dari berbagai sumber (Sugiyono, 2017). Sumber kajian yang digunakan pada penelitian ini adalah buku dan jurnal, bahan-bahan yang dijadikan rujukan akan ditelaah secara mendalam dalam rangka mendukung gagasan dan proposisi untuk menghasilkan kesimpulan dan saran. Sedangkan, yang dikaji adalah buku dan jurnal serta memiliki tahapan sebelum menggunakannya yaitu dengan memilih topik yang akan direview terlebih dahulu, melacak dan memilih jurnal yang cocok atau relevan, melakukan analisis serta sintesis literatur, dan mengorganisasi penulisan review (Tim Penyusun, 2020).

HASIL

Berpedoman pada kurikulum 2013 yang menuntut siswa menjadi peran utama dalam proses pembelajaran. Aktif, inovatif, dan kreatif peserta didik diharapkan memiliki hal-hal yang seperti itu. Menelisik kembali landasan pendidikan nasional yang memiliki fungsi untuk mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan anak bangsa. Melalui pendidikan, anak bangsa bisa mengembangkan segenap potensi yang dimiliki dalam diri peserta didik serta pembentukan karakter selain itu pendidikan juga membentuk guna menjadi manusia yang beriman bertaqwa kepada tuhan yang Maha Esa. Berpegang pada kurikulum 2013, guru hanya sebagai fasilitator memantau proses belajar peserta didik, menyediakan sumber daya yang diperlukan selama proses belajar mengajar dan juga guru membebaskan siswa untuk bereksplorasi sendiri (Diana Wulandari, 2016). Oleh karena hal ini, walau guru hanya sebagai fasilitator namun juga dituntut untuk memiliki keberagaman model dan strategi dalam pembelajaran yang menyenangkan agar meminimalisir rasa bosan serta meningkatkan pemahaman pada peserta didik.

Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan

Pembelajaran yang menyenangkan memberikan strategi yang berbeda dari pada lainnya. Beberapa para ahli mengemukakan tentang Pengertian strategi pembelajaran yang menyenangkan, Darmansyah berpendapat bahwa strategi digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menerapkan kurikulum, menyampaikan materi serta memudahkan proses belajar. Sedangkan Berk memiliki pemahaman yang senada yaitu

strategi yang dipilih oleh guru untuk menerapkan cara-cara penyampaian materi sehingga mudah dipahami peserta didik dan memungkinkan tercapainya suasana pembelajaran yang tidak membosankan selama proses pembelajaran berlangsung. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa strategi pembelajaran yang menyenangkan yaitu cara-cara yang digunakan secara mudah dalam menyampaikan materi untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif.

Peran penting selama proses pelaksanaan pembelajaran adalah guru selain peserta didik, guru menjadi elemen penting terhadap keberhasilan belajar akan tetapi guru juga perlu adanya upaya peningkatan kualitas dalam proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran sehingga peserta didik dapat dengan mudah menyerap materi selama proses pembelajaran berlangsung (Kasanah dkk, 2019). Variasi pembelajaran sangat diperlukan dan selama penyajian pelajaran berlangsung serta bersifat fleksibel, pendidik berkewajiban untuk memperkaya varian metode pembelajaran demi kemudahan peserta didik (Nyayu Khodijah, 2018). Guru perlu menciptakan suasana kelas menjadi menyenangkan agar tidak terkesan terbebani peserta didik dan happy saat pembelajaran berlangsung serta akan lebih baik guru menyampaikan materi dengan metode pembelajaran yang interaktif.

Pembelajaran Berbasis Gaya Belajar

Setiap peserta didik memiliki kemampuan masing-masing yang tidak bisa disamakan satu sama lain. Misalnya, terdapat peserta didik yang lambat dalam belajar dan ada juga yang menonjol atau cepat dalam belajar. Kecerdasan-kecerdasan yang berbeda akan membawa konsekuensi bagi pelayanan pendidikan dalam bahan pelajaran, metode mengajar, alat-alat pelajaran, penilaiannya dan lain-lainnya (Syamsu&Juntika, 2014). Pendidik diwajibkan mengetahui hal-hal seperti ini dalam lingkungan pendidikan bahwa terdapat perbedaan disetiap siswanya baik perihal kepribadian, maupun gaya belajar.

Guru harus mengetahui karakteristik serta memahami peserta didik, karakteristik yang dimaksud adalah gaya belajar. Deporter dan Hemacki mengemukakan bahwa gaya belajar adalah kombinasi dari bagaimana ia menyerap, mengatur, serta mengolah informasi. Kemampuan siswa yang dimiliki cenderung berdasarkan modalitas belajarnya seperti siswa yang memiliki kemampuan menyerap informasi lebih maksimal melalui indra penglihatan (visual), ada pula yang memiliki kemampuan menyerap informasi melalui indra pendengaran (auditorial), dan sementara yang lain memiliki kemampuan pada menyerap informasi melalui aktivitas fisik atau tubuh (kinestetik atau belajar somatis). Upaya yang dilakukan guru untuk

mengenali modalitas belajar siswa (visual, auditorial, atau kinestetik) sangat diharapkan bisa membantu memaksimalkan fungsi dominan otak peserta didik sebagai bentuk kemampuan mengatur serta mengelola informasi melalui berbagai aktivitas fisik dan mental (Abdul Halim, 2012).

Gaya belajar yang tepat akan meningkatkan keberhasilan belajar serta pendapat Buzan (1995) mengembangkan berbagai metode belajar adalah digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca, mengingat, dan berpikir. Jika seorang peserta didik menangkap informasi atau materi yang disampaikan sesuai dengan gaya belajarnya maka tidak akan ada pelajaran yang sulit. Barbara Prashning (2014) memandang bahwa penyerapan informasi bergantung pada cara orang mengusahakannya. Adanya intruksi kepada peserta didik maka dengan melalui kekuatan gaya belajarnya, akan terlihat suatu perubahan sikap secara cepat serta tingkat keberhasilan yang tinggi. Dengan demikian bisa dikatakan bahwa karakteristik gaya belajar yang dimiliki peserta didik merupakan salah satu modalitas yang berpengaruh dalam pembelajaran, pemerosesan, dan komunikasinya. Gaya belajar itu ibaratkan pintu pembuka, dimana setiap butir informasi yang masuk lewat pintu terbuka lebar dan akan memudahkan peserta didik memahami informasi itu. Pada puncak pemahaman, informasi itu akan masuk ke memori jangka panjang serta tidak terlupakan seumur hidup (Sari, 2014).

Pembelajaran Yang Menyenangkan Berbasis Gaya Belajar

Salah satu minat peserta didik pada pelajaran adalah tergantung pada cara guru mengajar. Materi pelajaran yang sulit akan terasa mudah dan menyenangkan apabila disampaikan oleh guru yang menyenangkan cara mengajarnya. Sebaliknya, materi pelajaran yang sebenarnya mudah bisa menjadi membosankan jika disampaikan oleh guru yang tidak menyenangkan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, seorang guru harus memiliki varian pembelajaran serta strategi khusus yang dapat membuat para peserta didik senang mengikuti kelasnya (Diana Wulandari, 2016)

Gaya belajar (*Learning Styles*) memiliki peranan sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Gaya belajar adalah suatu kombinasi bagaimana peserta didik meyerap, mengatur serta mengolah informasi. Madden mengemukakan bahwa terdapat lima gaya belajar melalui (1) indera penglihatan atau visual : membaca, melihat, mengamati, visualisasi, imajinasi. (2) indera pendengaran atau auditori: mendengarkan, berbicara, berdiskusi. (3) indera peraba atau kinestetik: mengalami, mengerjakan, merasa, dan intuisi. (4) indera penciuman (olfaktori). (5) indera pengecap (gustatori). Kunci dalam keberhasilan

dalam belajar adalah mengenali gaya belajar yang unik dari setiap orang, menerima kekuatan dan kelemahan diri sendiri dan mampu menyesuaikan suasana dalam setiap situasi pembelajaran (Marpaung, 2015).

Beberapa model pembelajaran yang menyenangkan dan bisa diterapkan oleh pendidik saat proses pembelajaran yaitu dengan model *Brain Based Learning*. Model ini berfokus pada pengembangan kemampuan otak serta mengoptimalkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik seperti siswa menjadi aktif serta pembelajaran bisa bermakna dalam setiap tahapannya. Tentunya, sebelum diterapkan maka membutuhkan 3 tahapan antara lain: (1) tahap pra-pemaparan/perencanaan yang matang agar tujuan pembelajaran bisa dicapai, ditahap ini guru mengajak peserta didik melakukan senam otak (*Brain Gym*). (2) tahap persiapan, tahap ini guru dituntut untuk membangun keingintahuan serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. (3) tahap inisiasi dan akuisisi, tahap ini adalah tahap pemberian materi dan sebaiknya pembelajaran yang diberikan adalah pengalaman pembelajaran yang nyata atau misalkan studi kasus, eksperimen, kunjungan (Amalia, 2017). Model ini, cocok dengan peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik yaitu seseorang yang lebih menyukai belajar dengan terlibat langsung.

Model pembelajaran ini yang lainnya yaitu *Model Role Playing*. Model yang tepat untuk melatih daya ingat pada peserta didik selain itu merupakan suatu upaya penguasaan materi melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan. model ini salah satu solusi yang bisa diterapkan dalam melatih ketrampilan berhitung sehingga peserta didik menjadi tidak pasif dan aktif selama proses pembelajaran (Kasanah, 2019). Selanjutnya terdapat model pembelajaran *Make A Match*. *Make a match* adalah suatu model pembelajaran dimana peserta didik diminta untuk mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya apabila bisa mencocokkan kartunya diberi poin. Model ini diterapkan untuk meningkatkan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung serta diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan peserta didik lainnya (Yudi Wijanarko, 2017). Suasana kelas juga diciptakan sebagai suasana permainan, kemudian terdapat kompetisi antar peserta didik untuk memecahkan masalah yang terkait dengan topik pembelajaran serta adanya hadiah (*reward*), sehingga peserta didik tidak pasif dalam kelas selama proses pembelajaran atau selama guru menerangkan akan tetapi peserta didik ikut aktif dalam pembelajaran.

Sebagaimana model pembelajaran yang diatas, maka terdapat model pembelajaran *Black Knight*. *Black knight* adalah metode pembelajaran yang berfokus pada tujuan pembelajaran serta metode yang memadukan pembelajaran aktif, efektif, dan menyenangkan.

Pembelajaran aktif adalah peserta didik juga diharapkan bisa aktif serta terlibat dalam kegiatan pembelajaran untuk berfikir, berinteraksi dan berani mencoba. Melalui metode pembelajaran ini mampu tercipta interaksi yang lebih baik diantara peserta didik dan pendidik, bukan hanya metode pembelajaran kelompok saja dalam metode ini akan tetapi dengan melakukan presentasi dan diskusi juga. pembelajaran kooperatif membentuk adanya kerjasama antara peserta didik dengan pendidik dalam kelompok kecil yaitu antara empat sama lima peserta didik saja dipilih secara heterogen (Hardiyanti, 2018).

Kemudian model pembelajaran yang selanjutnya adalah model pembelajaran PAIKEM yakni model pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, serta menyenangkan yang diterapkan pada peserta didik secara optimal guna mencapai tujuan pembelajaran yang memiliki suasana tidak membosankan. model ini dirancang agar peserta didik menjadi aktif, mengembangkan inovasi dan kreativitas sehingga efektif (Siregar dkk, 2017). Model pembelajaran selanjutnya yaitu model pembelajaran POE (Predict-Observe-Explaint) mampu memfasilitasi untuk mengembangkan aktivitas mental serta fisik secara optimal. Penguasaan konsep yang belajar menggunakan model POE lebih baik dari pada menerapkan metode pembelajaran konvensional. Model ini menghadirkan strategi pembelajaran yang konkret dari suatu konsep pengetahuan, mencakup ketiga gaya belajar. Sebenarnya model pembelajaran ini lebih tepat diterapkan dalam pembelajaran fisika seperti yang diungkapkan oleh Rustaman (2003) dalam strategi belajar dan mengajar fisika bahwa kemampuan observasi sangat mendasar untuk melakukan eksplorasi pada fenomena-fenomena serta untuk menguji gagasan dengan melibatkan semua indera. Observasi yang erat hubungannya dengan kejelasan dalam pengamatan dan kemudian mampu dikembangkan dengan salah satu gaya belajar yang dimiliki peserta didik yaitu gaya belajar kinestetik melalui pengamatan (Restami dkk, 2013).

Beberapa model pembelajaran yang menyenangkan bisa dilakukan juga dengan permainan (game) serta humor. Permainan dikaitkan dengan pembelajaran yang sedang berlangsung agar peserta didik tidak bosan, begitu juga dengan humor. Dikutip dari Darmansyah, mengemukakan bahwa humor adalah sesuatu yang bersifat menggelitik perasaan lucu sehingga terdorong untuk tertawa. Dampak adanya humor di ruang kelas diantaranya adalah: *pertama*, humor membangun hubungan dan meningkatkan komunikasi. *Kedua*, humor mampu meredakan stres. *Ketiga*, humor menjadikan pelajaran lebih menarik. *Keempat*, humor memperkuat daya ingat (Wulandari, 2016). Berdasarkan beberapa pemaparan maka model pembelajaran yang menyenangkan adalah kombinasi berbagai

macam gaya belajar, permainan (game) serta humor yang diterapkan oleh pendidik selama proses pembelajaran berlangsung.

PEMBAHASAN

Setelah melakukan riview jurnal sebagaimana pemaparan hasil diatas bahwa memahami karakteristik peserta didik dalam gaya belajarnya merupakan hal yang penting. Jika ditelusuri berdasarkan pemaparan diatas, gaya belajar yang dimaksudkan yakni tipe gaya belajar kinestetik, visual, dan auditorial. Namun merujuk pada keseluruhan gaya belajar yang terkandung dalam media pembelajaran, terdapat satu gaya belajar yang jarang digunakan atau disebutkan dalam media pembelajaran yaitu tipe gaya belajar sosial. Tipe gaya belajar sosial lebih banyak bergantung pada strategi pembelajaran yang telah digunakan. Joyce & Calhoun dalam bukunya yang berjudul *models of teaching* membagi kelompok besar model pembelajaran menjadi empat, dua diantaranya adalah tipe gaya belajar sosial dan individual (Kurniawan, 2017). Dengan demikian, apapun tipe gaya belajar yang diterapkan maka tipe belajar yang memiliki dominasi adalah gaya belajar sosial dan individu.

Berdasarkan observasi terdahulu bahwa beberapa pendidik masih kurang memperhatikan secara serius perihal karakteristik belajar setiap peserta didiknya. Dengan ketidaktahuan ini berdampak pada peserta didik yang diberi label murid bodoh dan lain sebagainya. Padahal peserta didik hanya tidak mengetahui karakteristik belajarnya bukan berarti bodoh namun realita dalam kehidupan seperti itu adanya. perihal hal ini bukan hanya pendidik saja yang diharuskan namun juga dari peserta didik serta peran orang tua. Karena harus saling menopang satu sama lain dan kerjasamanya.

Belajar adalah kegiatan inti. Sudut pandang secara psikologi tentang belajar merupakan sebagai proses memperoleh perubahan tingkah laku (baik dalam kognitif, afektif, maupun psikomotor) (Yusuf & Juntika, 2014). Dalam Kegiatan belajar ini juga dapat menimbulkan berbagai masalah baik dari peserta didik maupun pengajarnya. Seperti pemilihan metode pembelajaran, menyesuaikan proses belajar dengan keunikan peserta didik, dan sebagainya. Setiap peserta didik memiliki karakteristiknya masing-masing dalam belajar, ada yang gaya belajarnya auditori, visual, dan kinestetik. Pada dunia pembelajaran dituntut untuk menerapkan keberagaman metode karena seringkali dalam penerapan pembelajaran yang konvensional akan terjadi kurang menarik dan cenderung monoton selama proses pembelajaran sedangkan setiap peserta didik memiliki keberagaman gaya belajar.

Melalui pendidikan kegiatan belajar mampu berkembang secara efektif. Secara psikologi bahwa belajar dapat diartikan sebagai proses memperoleh perubahan perilaku baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotor. Guna memperoleh respon yang diperlukan dalam interaksi dengan lingkungan secara efisien. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh berbagai aspek baik secara internal maupun eksternal (Syamsu & Juntika, 2016)

KESIMPULAN

Terdapat tiga jenis Gaya belajar yaitu *pertama*, visual kemampuan menyerap informasi lebih maksimal melalui indra penglihatan. *Kedua*, ada pula yang memiliki kemampuan menyerap informasi melalui indra pendengaran (auditorial). dan *ketiga*, memiliki kemampuan pada menyerap informasi melalui aktivitas fisik atau tubuh (kinestetik atau belajar somatis). Dari beberapa pemaparan diatas bahwa model pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran yang menyenangkan berbasis gaya belajar diantaranya adalah model *Brain Based Learning*, *Model Role Playing*, *Make A Match*, *Black Knight*, *PAIKEM*, *POE (Predict-Observe-Explain)*, *Game dan Humor*. Guru memiliki tugas yang tidak mudah yaitu harus mampu meningkatkan dan mengembangkan kompetensinya serta memiliki pemahaman yang komprehensif terhadap konsep, model, dan strategi pembelajaran yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arhas, Sitti Hardiyanti. 2018. Metode Pembelajaran Black Knight, Apa? Mengapa? Bagaimana?. *Jurnal Administrare: Jurnal Pemikiran Ilmiah Dan Pendidikan Administrasi Perkantoran*, Vol 5, No 2, Juli-Desember.
- Cholifah, Tety Nur. 2018. Analisis Gaya Belajar Siswa Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Indonesia Journal Of Natural Science Education*. Volume 1, Nomor 02.
- Halim, Abdul. 2012. Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMPN 2 Secanggung Kabupaten Langkat. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, Vol 9, No 2, Desember.
- Kasanah, Dkk. 2019. Keefektifan Model Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Multiply Cards Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Volume 3, Nomer 4.
- Khodijah, Nyayu. 2018. *Psikologi Pendidikan*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Marpaung, Junierissa. 2015. Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Kopasta*, Volume 2.
- Ningrat, Dkk. 2018. Kontribusi Gaya Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 2, No 3.

- Restami, Dkk. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran POE Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Dan Sikap Ilmiah Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, Vol 3.
- Sari, Ariesta Kartika. 2014. Analisis Karakteristik Gaya Belajar VAK Mahasiswa Pendidikan Informatika Angkatan 2014. *Jurnal Ilmiah Edutic*, Vol 1, No 1, November.
- Siregar, Dkk. 2017. Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan (PAIKEM) Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 010 Rambah. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, Vol 5, No 2, September.
- Solihat, Amalia Dkk. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Brain Based Learning. *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol 2, No 1.
- Sugiyono. 2017 *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: IKAPI. → Buku
- Penyusun, Tim. 2020. *Panduan Penulisan Skripsi Literatur Review*. Malang : UIN Malang.
- Wijanarko, Yudi. 2017. Model Pembelajaran Make A Match Untuk Pembelajaran IPA Yang Menyenangkan. *Jurnal Taman Cendekia*, Vol 01, No 01, Juni.
- Wulandari, Diana. 2016. Model Pembelajaran Yang Menyenangkan Berbasis Perminatan. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, Volume 6 Nomor 2, Agustus.
- Yusuf, Syamsu & Juntika Nurihsan. 2016. *Landasan Bimbingan Dan Konseling*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kurniawan, Muhammad Ragil. 2017. Analisis Karakter Media Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, Volume 3, Nomor 1, Mei.