

Implementasi Pendekatan Pembelajaran Lingkaran Dalam Pelatihan Calon Guru Geografi

Hanifah Mahat¹, Syifa' Suhaimi², Nasir Nayan³, Yazid Saleh⁴, Mohmadisa Hashim⁵, Edi Kurniawan⁶

¹hanifah.mahat@fsk.upsi.edu.my

^{1, 2, 3, 4, 5}Universiti Pendidikan Sultan Idris, Malaysia

⁶Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Submitted
February 24, 2020

Revised
June 24, 2019

Accepted
June 24, 2019

<https://dx.doi.org/10.17509/jpis.v%vi%i.23404>

ABSTRACT

The study aims to build and evaluate the impact of teaching fun learning approach. This study are using a quantitative approach with survey design using questionnaires. The sample of studies consists of 137 Geographic trainee teachers. Sample selection is by using simple random sampling techniques. The research variable consists of a descriptive analysis and inferential analysis. The findings showed that all variables achieved high levels i.e. knowledge level ($M = 4.35$, $SP = 0.55$), readiness ($M = 4.16$, $SP = 0.58$), skills ($M = 4.13$, $SP = 0.57$) and implementation ($M = 4.05$, $SP = 0.66$). In scrutinizing the relationship of all variables, Pearson correlation analysis shows that there is a significant positive relationship between all variables namely knowledge, readiness and skills for the implementation of the fun learning approach in a Geographic PdPc i.e. knowledge ($R = 0.589$, $P = .000$), readiness ($r = 0.619$, $P = .000$), skills ($R = 0.784$, $P = .000$) each. In addition, double linear regression analysis showed two predictors, namely the knowledge and readiness of the trainees contributing a higher percentage of 41.9 percent in value ($R^2 = .383$, $F = .000$). In conclusion, this study showed that the trainee teachers had a good level of knowledge, readiness and skill on the implementation of the fun learning approach.

Keywords: Fun learning, Knowledge, Readiness, Skills, Fun learning, Trainee teacher

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi penerapan pendekatan pembelajaran hiburan. Pendekatan kuantitatif dengan desain survei menggunakan kuesioner digunakan penelitian ini. Sampel penelitian dari 137 calon guru geografi. Pemilihan sampel menggunakan teknik simple random sampling. Variabel penelitian yang terdiri dari analisis deskriptif dan analisis inferensi. Analisis menunjukkan bahwa semua variabel mencapai tingkat pengetahuan yang tinggi ($M = 4.35$, $SP=0.55$), kesiapan ($M=4.16$, $SP=0.58$), keterampilan ($M=4.13$, $SP=0.57$) dan implementasi ($M=4.05$, $SP = 0.66$). Dalam menguji hubungan semua variabel, analisis korelasi Pearson mengungkapkan korelasi positif yang signifikan antara semua variabel pengetahuan, kesiapan dan keterampilan dalam pelaksanaan pendekatan PdPc Geographed of knowledge ($r = 0.589$, $P = .000$), kesiapan ($r= 0.619$, $P = .000$), keterampilan ($r = 0,784$, $P = .000$). Selain itu, analisis regresi linier berganda menunjukkan bahwa dua variabel prediktor, yaitu pengetahuan guru dan kesiapan guru berkontribusi persentase tinggi kesiapan 41,9 persen ($R^2 = 0,383$, $F = 0,000$). Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa guru yang dilatih memiliki tingkat pengetahuan, kesiapan, dan keterampilan yang baik dalam menerapkan pendekatan hiburan.

Kata Kunci: Pembelajaran hiburan, Pengetahuan, Kesiapan, Kemahiran, Pelaksanaan, Mahasiswa Pelatih

PENDAHULUAN

Dalam suatu lembaga pendidikan, proses Belajar Mengajar

(Pengajaran dan Pemudahcaraan /PdPc) dapat dilihat sebagai kekuatan atau katalis penting untuk membentuk

modal manusia yang lahir. Seiring dengan Falsafah Pendidikan Nasional yaitu usaha yang berkelanjutan ke arah memperkembangkan potensi individu secara menyeluruh dalam proses pembangunan bangsa yang maju dan berkembang. Dalam kupasan Garba, Byabazaire dan Busthami manajemen PdPc yang dinamis dan sistematis mampu mengembangkan kultural ilmiah, pengetahuan baru, pencetusan ide kreatif dan inovatif, pengembangan potensi manusia yang lebih berkelanjutan serta penyebaran informasi [1]. Dalam konteks PdPc, guru-guru akan menggunakan berbagai metode penyampaian untuk memfasilitasi terjadinya perubahan minat, perilaku, keterampilan dan memfasilitasi sesuatu proses PdPc terjadi. Keragaman metode penyampaian pengajaran merupakan komponen yang penting dalam memotivasi minat dan keterlibatan murid terhadap sesi PdPc.

Guru yang mengajar mata pelajaran Geografi di Sekolah Menengah membutuhkan pendekatan yang berbeda untuk menarik siswa dalam mata pelajaran Geografi. Yang mana dalam pembelajarannya membahas tentang kebangsaan, ekonomi, dan sejarah [2]. Pendekatan didik hibur merupakan suatu alternatif dalam diversifikasi proses pedagogi pengajaran guru. Pendekatan didik hibur dilaksanakan untuk membuat proses pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) guru lebih menarik dalam menarik minat murid, di samping itu PdPc yang disampaikan guru lebih santai dan menyenangkan sehingga murid dapat mengawasi dan tidak mudah bosan saat mengajar sebuah mata pelajaran [3].

Didik hibur merupakan suatu metode pengajaran yang mendidik

sambil menghibur. Oleh karena itu, hiburan adalah pendekatan untuk proses PdPc yang santai dan menghibur seperti permainan, bernyanyi, mendongeng, akting dan puisi yang juga dapat dimasukkan ke dalam Pembelajaran Abad 21 (PAK-21). Pendekatan pendidikan ini sejalan dengan National Philosophy of Education (FPK) yang bertujuan menghasilkan orang-orang yang secara intelektual, spiritual dan emosional, harmonis secara emosional dan fisik. PdPc yang berpusat pada siswa lebih efektif daripada PdPc satu arah, PdPc yang berpusat pada guru.

Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) memperkenalkan didik hibur untuk mewujudkan transformasi PdPc yang berpusat pada siswa yang lebih efektif di dalam kelas. Didik hibur atau Fun Learning dapat dilaksanakan dengan menggunakan berbagai teknik yang berunsurkan hiburan seperti nyanyian, lakonan, bersajak, dan gamifikasi yaitu yang pembelajaran berunsurkan permainan. Didik hibur lebih berfokus kepada pembelajaran dua arah yaitu berpusat murid yaitu guru bertindak menjadi sebagai fasilitator, manajer, penilai dan pemudah dalam membantu siswa dalam meningkatkan motivasi dan menguasai tujuan pengajaran dengan lebih efektif yang melibatkan keterlibatan siswa secara maksimal sehingga lebih efektif di dalam kelas [4].

Untuk menciptakan lingkungan yang lebih menyenangkan dan menyenangkan dalam PdPc yang merupakan penggunaan teknik pembelajaran hiburan, penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi pengetahuan, kesiapan, keterampilan dan implementasi pendidik guru Geografi tentang pendekatan pembelajaran dalam PdPc Geografi di

sekolah. Selain itu, penelitian ini juga mengidentifikasi tingkat efektivitas teknik dan metode yang digunakan menggunakan metode hiburan untuk prestasi siswa dalam mata pelajaran Geografi. Rencana pemerintah untuk memperkenalkan pendekatan pendidikan hiburan ini adalah untuk mewujudkan aspirasi transformasi PdPc di kelas. Karena itu, pengajaran yang disampaikan guru lebih mudah dipahami dan dipahami dalam lingkungan yang menyenangkan. Hal ini dapat membuat siswa lebih nyaman belajar Geografi dan PdPc dapat direncanakan, sistematis dan menyenangkan. Artikel ini bertujuan untuk menguji tingkat pengetahuan, kesiapan, keterampilan dan implementasi guru peserta pelatihan dalam pendekatan pembelajaran hiburan dalam PdPc Geografi. Hal ini karena, suasana PdPc yang serius dan tegang telah membuat siswa lebih tertekan dan ingin terlibat dalam proses pengajaran di kelas. Hal ini menyebabkan kinerja yang buruk dan siswa yang tidak tertarik. Dalam artikel yang dimuat Alis menyatakan bahwa pengajaran guru non-siswa membuat siswa bosan sekolah untuk menghindari keterlibatan dalam membosankan PdPc [5]. Sikap guru yang tidak positif tentang PdPc di kelas akan menciptakan situasi di mana siswa tidak tertarik untuk berpartisipasi dalam PdPc yang sedang berlangsung. Oleh karena itu, guru perlu berlatih belajar sambil menghibur sehingga isi pelajaran dapat disampaikan secara efektif dan dapat menarik perhatian sehingga berpotensi menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Pendekatan Didik Hibur

Pendekatan didik hibur merupakan sebuah pendekatan yang

digunakan dalam Pengajaran dan Pemudahcaraan (PdPc) atau proses belajar mengajar untuk meningkatkan penguasaan siswa dalam keterampilan mendengarkan dan berbicara, membaca serta menulis dengan pengajaran guru secara santai dan menyenangkan.

Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan ini menekankan berbagai teknik menyanyi, bercerita, akting, puisi, dan gamifikasi yang dapat digunakan guru ketika mengajar mata pelajaran Geografi. Didik hibur merupakan suatu metode pengajaran yang mendidik sambil menghibur. Jadi, didik hibur merupakan satu pendekatan dalam proses PdPc yang bersifat santai dan berhibur seperti permainan, nyanyian, bercerita, akting dan juga puisi yang juga dapat diselipkan dalam Pembelajaran Abad Ke-21 (PAK-21).

Rencana pemerintah untuk memperkenalkan pendekatan seni bahasa dan hiburan di sekolah adalah untuk mewujudkan aspirasi transformasi PdPc di kelas. Pendekatan pembelajaran berbasis kelas akan membuat proses PdPc lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Dengan demikian, pengajaran guru akan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Penggunaan Elemen Musik Dalam Didik Hibur

Penggunaan lagu atau musik yang sesuai dengan gaya belajar yang berbeda mendorong pengalaman belajar yang positif dan juga meningkatkan pemahaman siswa terhadap apa yang dipelajari. Lagu atau musik bertindak sebagai penggerak yang penting dalam proses pembelajaran untuk mata pelajaran bahasa. Ia juga menjadi penting bagi guru bahasa untuk menciptakan lingkungan yang menginspirasi serta

mendorong peningkatan motivasi siswa.

Pendapat Reney menyatakan bahwa, yang perlu dilakukan untuk mengulik mengenai pemahaman siswa dalam topik pembulatan menggunakan teknik nyanyian [6]. Jenis penelitian tindakan ini menggunakan teknik menyanyi sebagai intervensi utama dalam mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa serta penggunaan beberapa instrumen, seperti analisis dokumen, pre-test dan post-test. Penggunaan teknik bernyanyi seperti memuat lirik lagu menggunakan melodi lagu anak-anak yang berisi lirik lagu yang mudah dipraktikkan berdasarkan langkah-langkah dalam pembulatan angka bulat.

Sependapat dengan Razak menyatakan bahwa pendekatan didik hiburan yang digunakan adalah teknik menyanyi yaitu menyanyikan lagu untuk mengingat "Hari dalam Seminggu" bagi siswa tahun pertama dan ditemukan 80 persen siswa dapat mengingat nama hari setelah proses PdPc di dalam kelas [7]. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yang berikutnya adalah teknik akting yaitu saat kegiatan akting menjual buah-buahan sambil menyanyi, murid-murid sangat senang dan menikmati menyanyi lagu tersebut.

Penggunaan Akting Dalam Didik Hibur

Menurut sejarah, penggunaan drama dan teater yaitu penggunaan teknik bercerita di dalam metode pengajaran telah lama dikenal sebagai metode yang digunakan dalam penyampaian materi mata pelajaran. Namun, teknik dan metode terbaru yang digunakan berbeda dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode tradisional.

Kajian Değirmenci dan Yazuz menemukan bahwa penggunaan

elemen akting yaitu drama dapat meningkatkan pertumbuhan kognitif siswa dalam mengembangkan pemikiran, bahasa lisan, keterampilan membaca dan juga menulis [8]. Melalui penggunaan akting dalam PdPc berdampak pada keterampilan membaca seperti mengingat jalan cerita, pemahaman ayat dan juga kosa kata selain itu juga meningkatkan daya pemikiran dan juga keterampilan bicara (komunikasi).

Penggunaan Permainan Dalam Didik Hibur

Menurut Schrier's menyatakan bahwa melakukan studi tentang hiburan yang dilakukan dengan menggunakan teknik permainan dalam mengajar mata pelajaran sejarah [9]. Temuan penelitian ini telah menunjukkan hasil positif dalam penggunaan permainan dalam pengajaran mata pelajaran Sejarah untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah berdasarkan fakta sejarah dengan peristiwa sekarang, menumbuhkan rasa kerjasama antar siswa, dan juga mendorong keterlibatan siswa dalam permainan "bermain peran". Serta mendorong interaksi antar siswa dengan fakta sejarah yang nyata.

Hairul dan Rohana mempelajari tentang penggunaan pembelajaran hiburan melalui "Snake and Ladder Games" untuk mengajarkan aksara Jawa ketika siswa menghadapi kesulitan dalam aksara Jawa PdPc [10]. Metode belajar hiburan melalui permainan multimedia berdasarkan permainan tradisional Snakes and Stairs digunakan untuk mengajarkan penulisan bahasa Jawa. Tujuannya adalah untuk menyediakan elemen interaktif dan cara menarik untuk mengajar Jawi.

Penggunaan permainan dalam metode didik hibur sangat efektif dan memiliki dampak positif pada pengajaran dan pembelajaran. Murid-murid terlibat aktif dalam kegiatan bermain yang dirancang oleh guru dan berhasil membantu mereka memperoleh pengetahuan atau keterampilan lebih mudah daripada pengajaran dan pembelajaran konvensional.



Gambar 1. Contoh gambar dengan format dua kolom

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pengumpulan data menggunakan kuesioner yang bertujuan untuk mempelajari penerapan pendekatan pembelajaran hiburan di antara guru peserta pelatihan Geografi, UPSI. Penelitian ini berfokus pada pengetahuan, kesiapan dan keterampilan di antara para guru geografi dalam menerapkan pendekatan pembelajaran hiburan menggunakan instrumen penelitian, pada teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner ini terdapat empat pengukuran variabel yakni diantaranya; tingkat pengetahuan, kesiapan, keterampilan, dan bahkan implementasi staf pelatih dalam pendekatan pembelajaran hiburan.

Sebanyak 173 responden dari Fakultas Ilmu Pengetahuan Manusia yang mengambil jurusan Geografi dan telah menjalani dua bulan mengajar di sekolah pada bulan Juli dan Agustus. Namun, untuk mencapai tujuan penelitian hanya 137 mahasiswa yang sedang berada pada semester 6 dan 7, mahasiswa yang berada pada semester 7 berjumlah 92 mahasiswa sedangkan semester 6 diambil 45 mahasiswa yang telah menjalani Praktek Mengajar sebagai sampel penelitian.

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Kuesioner yang dikembangkan untuk mengukur gaya belajar siswa di antara guru yang dilatih. Variabel penelitian terdiri dari pengetahuan, kesiapan, keterampilan dan bahkan implementasi. Kuesioner dibagi menjadi lima bagian yaitu bagian A, bagian B, bagian C, bagian D dan juga bagian E.

- i. Pada Bagian A, kuesioner yang dibuat merupakan data profil responden seperti jenis kelamin, usia, semester studi dan tingkat pendidikan terakhir.
- ii. Bagian B membahas tentang pengetahuan peserta pelatihan tentang pendekatan pembelajaran hiburan. Di bagian B, ada tiga bidang lain di mana pengetahuan peserta pelatihan tentang pendekatan pembelajaran hiburan diuji dalam tiga aspek yang berbeda, mencakup berkaitan dengan teknik, metode dan strategi.
- iii. Bagian C, ini adalah tentang kesediaan guru dalam mengimplementasikan instruksi hiburan di PdPc.
- iv. Bagian D adalah tentang keterampilan para guru peserta

pelatihan yang terlihat dalam tiga aspek: verbal-linguistik, musik, dan bahkan kinestatik.

- v. Bagian E adalah tentang penerapan pendekatan pembelajaran hiburan di PdPc.

Kuesioner menggunakan teknik pengukuran dengan metode Skala Likert yang terdiri dari skor 1 hingga 5. Untuk bagian B, C dan D, kami menggunakan skala Likert 5 poin berdasarkan tingkat kesepakatan poin 1 mewakili 'sangat tidak setuju' poin 2 mewakili 'tidak setuju', poin 3 mewakili 'tidak setuju', poin 4 mewakili 'setuju' dan poin 5 mewakili 'sangat setuju'. Sementara itu, untuk bagian E, kami juga menggunakan skala likert 5 poin yang terdiri dari poin 1 mewakili 'tidak pernah', poin 2 mewakili 'kadang-

kadang', poin 3 mewakili 'kadang-kadang', poin 4 mewakili 'sering' dan poin 5 mewakili 'sangat sering'. Untuk memverifikasi konten dalam setiap pertanyaan. Uji coba penelitian adalah penelitian kecil yang dilakukan sebelum penelitian yang sebenarnya. Uji coba penelitian ini melibatkan 30 orang untuk menguji kevaliditan item dalam kuesioner yang terdiri dari siswa kelas 6 dan 7 dari Fakultas Humaniora dan Fakultas Bahasa dan Komunikasi. Dengan menggunakan model Alpha Cronbach, itu akan menentukan rata-rata koefisien realibilitas untuk semua item yang merupakan bagian dari kuesioner. Tes reliabilitas yang dilakukan di bidang pengetahuan, kesiapan, keterampilan dan kinerja menunjukkan bahwa hasil Alpha Cronbach berkisar antara 0,917 dan 0,977.

Table 1. Nilai Cronbach s Alpha Setiap Variabel pada Kuesioner yang diujicobakan

KONTEKS	JUMLAH ITEM	CRONBACH'S ALPHA
Pengetahuan	21	0.977
Kesediaan	10	0.936
Kemahiran	15	0.977
Pelaksanaan	10	0.969

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan perangkat lunak yakni SPSS Statistic. Tiga fokus utama dari artikel ini adalah untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan, kesiapan, keterampilan dan implementasi dari pendekatan pembelajaran hiburan di antara para guru Geografi. Studi ini juga menguji hubungan antara pengetahuan, kesiapan, keterampilan dan implementasi guru peserta pelatihan dalam pendekatan pembelajaran hiburan dalam PdPc Geografi. Metode korelasi p Pearson digunakan pada p <0.05 yang signifikan. Nilai r antara +1 dan -1 digunakan dalam perhitungan ini jika r = +1 berarti ada korelasi yang tinggi antara kedua variabel dan jika r = -1

berarti sebaliknya, tidak ada korelasi antara kedua variabel. Selanjutnya, analisis regresi berganda untuk menguji pengaruh pengetahuan, kesiapan, keterampilan dan implementasi guru peserta pelatihan pada pendekatan pembelajaran hiburan dalam PdPc Geografi. Melalui analisis regresi ini, dimungkinkan untuk menentukan kontribusi variabel independen terhadap variabel dependen. Nilai R2 (korelasi berganda kuadrat) dapat mengidentifikasi variabel prediktor yang mempengaruhi variabel dependen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan populasi penelitian secara keseluruhan guru Geografi yakni

berjumlah 173 orang. Profil gender menunjukkan bahwa mayoritas guru peserta pelatihan adalah 102 (75%) adalah perempuan sementara 34 guru geografi (24.3%) adalah laki-laki. Frekuensi jenis semester mewakili jumlah guru geografi yang terdiri dari semester 6 dan semester 7. Berdasarkan sampel penelitian, sebagian besar guru geografi berasal dari semester 7 yaitu 89 orang (65%) diikuti oleh

semester 6 yaitu 47 orang (34%) . Untuk guru geografi. Mayoritas guru pelatih berasal dari Melayu yaitu sebanyak 100 orang (73.5%), Bumiputera Sarawak sebanyak 16 orang (11.0%), dan diikuti oleh Bumiputera Sabah yaitu sebanyak 20 orang (14.7%). Hasil pengamatan yang dilakukan menemukan mayoritas bagi guru pelatih kebanyakan dari suku Melayu di ikuti pula Suku Bumiputera Sabah dan Sarawak.

Tabel 2. Distribusi frekuensi dan persentase untuk profil responden

LATAR BELAKANG RESPONDEN		JUMLAH	PERSENTASE (%)
Jenis Kelamin	Lelaki	34	24
	Perempuan	102	75
	Jumlah	136	100
Semester	Enam	47	34
	Tujuh	89	65
	Jumlah	136	100
Suku	Melayu	100	73.5
	Bumiputera Sarawak	16	11.0
	Bumiputera Sabah	20	14.7

Sumber: Hasil Pengolahan Penelitian (2020)

Tingkat Pengetahuan, Kesiapan, Keterampilan Dan Pelaksanaan Didik Hibur dalam Kalangan Guru Pelatih. Pada Tabel 3 membahas tentang analisis keseluruhan dari hasil penelitian mengenai tingkatan yang mencakup nilai minimum dan juga nilai standar deviasi. Konstruk dibagi menjadi empat yaitu pengetahuan, kesiapan, keterampilan dan pelaksanaan pendekatan didik hibur. Di dalam analisis keseluruhan menunjukkan semua variabel adalah berada pada tingkat yang tinggi. Untuk tingkat

pengetahuan, nilai min adalah ($M = 4.35$, $SP = 0.55$) yang menunjukkan tingkat yang tinggi. Selanjutnya, untuk tingkat kesiapan juga berada pada tingkat yang tinggi yaitu nilai min ($M = 4.16$, $SP = 0.58$). Berikutnya, dalam analisis keseluruhan tingkat bagi keterampilan juga berada pada tingkat yang tinggi yaitu ($M = 4.13$, $SP = 0.57$). Kemudian, hasil analisis keseluruhan tiap tingkat pelaksanaan didik hibur dalam kalangan guru pelatih juga menunjukkan tingkat yang tinggi ($M = 4.05$, $SP = 0.66$)

Tabel 3. Tingkat keseluruhan pengetahuan, kesiapan, keterampilan dan implementasi pendekatan pembelajaran hiburan di antara pendidik guru geografi

Konteks	Level Rendah		Level Menengah		Level Tinggi		Min	Sisihan Piawai (SP)	Kategori Level
	N	%	N	%	N	%			
Pengetahuan	0	0	1	4.8	20	95.2	4.35	0.55	Tinggi
Kesediaan	0	0	0	0	10	100	4.16	0.58	Tinggi
Kemahiran	0	0	0	0	15	100	4.13	0.57	Tinggi
Pelaksanaan	0	0	0	0	10	100	4.05	0.66	Tinggi

Sumber: Hasil Pengolahan Penelitian (2020)

Analisis Korelasi Pearson tentang Hubungan Pengetahuan, Kesiapan, Keterampilan dan Implementasi Pelatih dengan Pendekatan Pembelajaran dalam Pdpc Geografi

Uji korelasi digunakan untuk menjawab pertanyaan kedua dan untuk menguji hipotesis penelitian Ho (1) sampai Ho (3). Bekaitan dengan pertanyaan penelitian kedua adalah apakah ada hubungan pengetahuan, kesiapan, keterampilan dan implementasi peserta pelatihan dengan pendekatan pembelajaran hiburan dalam PdPc Geografi. Hasil analisis korelasi dari penelitian yang dilakukan ditunjukkan pada Tabel 4 yang menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara semua variabel yaitu pengetahuan, kesiapan dan keterampilan dalam pelaksanaan pendekatan pembelajaran hiburan dalam mata pelajaran PdPc Geografi. Pengetahuan pembinaan di antara guru peserta pelatihan menunjukkan korelasi positif yang kuat dan signifikan ($r = 0,589$) dengan penerapan pendekatan pembelajaran hiburan di PdPc. Tingkat pengetahuan hiburan memiliki korelasi signifikan $p < 0,01$. Analisis menunjukkan bahwa hipotesis nol (1) bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara pengetahuan hiburan dan penerapan pendekatan pembelajaran hiburan di antara guru guru Geografi ditolak. Ini berarti bahwa semakin tinggi tingkat

pengetahuan hiburan di kalangan guru peserta pelatihan, semakin tinggi penerapan pendekatan pembelajaran hiburan dalam Pdpc Geografi.

Korelasi positif yang kuat dan signifikan juga ditunjukkan antara kesiapan guru dalam PdPc Geografi ($r = 0,619$) dan penerapan pendekatan pembelajaran hiburan di PdPc. Hasil analisis data menunjukkan bahwa hipotesis nol Ho (2) tidak signifikan terkait dengan keinginan guru peserta pelatihan dan penerapan pendekatan pembelajaran hiburan di antara guru guru Geografi ditolak. Ini berarti bahwa semakin tinggi kesiapan guru peserta pelatihan, semakin tinggi penerapan pendekatan pembelajaran hiburan dalam PdPc Geografi.

Akhirnya, korelasi positif yang kuat dan signifikan juga ditunjukkan dalam keterampilan guru peserta pelatihan untuk menerapkan pendekatan hiburan ($r = 0,784$) dan memiliki korelasi signifikan $p < 0,01$. Oleh karena itu, dalam analisis korelasi Pearson, hipotesis Ho (3) tidak ada hubungan yang signifikan antara keterampilan pelatihan guru dan penerapan pendekatan pembelajaran hiburan di antara guru guru Geografi ditolak. Ini berarti bahwa semakin tinggi keterampilan guru peserta pelatihan, semakin tinggi penerapan pendekatan pembelajaran hiburan dalam PdPc Geografi.

Tabel 4. Hubungan Pengetahuan, Kesiapan, Keterampilan dan Implementasi Pelatihan Guru tentang Pendekatan Pembelajaran Hiburan dalam Geografi Pdpc

Pemboleh Ubah	Pengetahuan		Kesediaan		Kemahiran		Pelaksanaan	
	r	p	r	p	R	p	r	p
Pengetahuan			0.750**	.000	0.758**	.000	0.589**	.000
Kesediaan					0.754**	.000	0.619**	.000
Kemahiran							0.784**	.000

**Signifikan pada paras keyakinan 0.01 (2-tailed)

Analisis Pengaruh Pengetahuan, Kesiapan, Keterampilan dan

Implementasi Pelatih pada Pendekatan Hiburan dalam Geografi PdPc

Analisis regresi berganda akan digunakan untuk menganalisis data untuk tujuan penelitian ketiga, yaitu untuk menguji pengaruh pengetahuan, kesiapan, keterampilan dan implementasi guru yang dilatih pada pendekatan pembelajaran hiburan dalam PdPc Geografi. Metode analisis regresi adalah metode analisis yang melihat pengaruh variabel yang direpresentasikan dalam bentuk persamaan, yang disebut persamaan regresi. Analisis regresi berganda adalah penelitian yang mengenai pengaruh variabel dependen dan variabel independen. Hipotesis penelitian ini didasarkan pada pertanyaan penelitian ketiga sejauh pengetahuan, kesiapan dan keterampilan mempengaruhi kinerja guru peserta pelatihan dalam pendekatan pembelajaran hiburan dalam PdPc Geografi.

Berdasarkan Tabel 5 terdapat hasil analisis regresi pengetahuan pembelajaran yang menunjukkan kontribusi 3,6 persen untuk penerapan pendekatan pembelajaran hiburan dalam PdPc Geografi. Ini menunjukkan bahwa setiap unit nilai tambah pada pembelajaran hiburan di antara guru yang dilatih mempengaruhi nilai implementasi dari pendekatan yang

diubah sebesar 0,285 unit dan beta tidak ditunjukkan untuk menunjukkan $B = 0,344$. Berdasarkan Hipotesis H_0 (4) tidak ada pengaruh yang signifikan dari pengetahuan pembelajaran hiburan dan penerapan pendekatan pembelajaran hiburan di antara guru Geografi ditolak. Ini jelas menunjukkan bahwa pengetahuan pendidikan hiburan memengaruhi penerapan pendekatan pembelajaran hiburan dalam PdPc Geografi.

Selanjutnya, analisis regresi pada kesiapan guru peserta pelatihan menunjukkan kontribusi 41,9 persen untuk pelaksanaan pendekatan pembelajaran hiburan dalam PdPc Geografi. Hal ini menunjukkan bahwa setiap peningkatan kesiapan guru peserta pelatihan akan mempengaruhi nilai penerapan pendekatan pembelajaran 0,405 unit dan nilai beta standar $B = 0,464$. Berdasarkan Hipotesis H_0 (5) tidak ada pengaruh yang signifikan dari kesiapan guru dan penerapan pendekatan pembelajaran hiburan di antara guru Geografi ditolak. Secara keseluruhan, variabel kesiapan memiliki dampak besar pada penerapan pendekatan pembelajaran hiburan di kalangan guru peserta pelatihan di PdPc Geografi.

Tabel 5. Hasil temuan mengenai Pengaruh Pengetahuan, Kesiapan, Keterampilan dan Implementasi Pelatih pada Pendekatan Hiburan dalam Geografi PdPc

Pemboleh Ubah Bebas	Pemboleh Ubah Bersandar Pelaksanaan Didik Hibur		Statistik t	SIG p	Peratus Sumbangan (%)
	Beta Tak Terpiawai (Understandardized Coefficient) B	Beta Terpiawai (Standardizing Coefficient) β			
Konstant (Pemalar)	.628	.405	1.747	0.83	
Pengetahuan	.344	.285	2.857	.005	3.6
Kesediaan	.464	.405	4.053	.000	41.9

R=.619 Sig-F=.000

R2=.383

*Signifikan pada $P < 0.05$

Pembahasan

Berdasarkan temuan penelitian mengenai tingkat pengetahuan guru peserta pelatihan dalam pendekatan pembelajaran hiburan, ditemukan bahwa setiap item yang diajukan memiliki rata-rata lebih dari 3,50. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat pengetahuan yang tinggi dalam penerapan pendekatan hiburan dalam PdPc Geografi. Pengetahuan peserta pelatihan tentang aspek teknis menunjukkan rata-rata tertinggi ($M = 4,56$, $SP = 0,65$) bahwa guru peserta pelatihan mengetahui bahwa 'teknik pembelajaran yang berpusat pada siswa seperti belajar sambil bermain dapat mendorong keterlibatan siswa dalam PdPc'.

Ini karena elemen pembelajaran yang menyenangkan perlu diperkenalkan kepada siswa sebagai metode alternatif selama proses PdPc. Tujuannya adalah untuk membuat setiap pertemuan PdPc mata pelajaran Geografi lebih menyenangkan bagi siswa untuk diikuti. Ini sejalan dengan pendapat Shafee yang menjelaskan bahwa pembelajaran yang menyenangkan di kelas dapat memfasilitasi komunikasi yang lancar antara guru dan siswa untuk meningkatkan efektivitas PdPc [11].

Temuan penelitian ini tercermin dalam kesediaan para guru peserta pelatihan untuk menerapkan pendidikan hiburan di PdPc Geografi. Rata-rata kesiapan tertinggi adalah ($M = 4,49$, $SP = 0,67$) yang merupakan item 'Saya ingin meningkatkan pengetahuan saya tentang pedagogik terkait dengan hiburan'. Sebanyak 44,8 persen menunjukkan persentase tertinggi yang direspon dengan kuat oleh responden. Dalam suatu kegiatan, kesiapan adalah aspek yang paling penting untuk

dilakukan selain dari aspek pengetahuan. Kesiapan guru untuk pendekatan pembelajaran hiburan dapat diperoleh melalui pengalaman atau kursus dan lokakarya yang dihadiri untuk meningkatkan potensi guru dalam proses pengajaran.

Ini menunjukkan bahwa guru dapat menggunakan pengetahuan mereka dengan baik dan sikap positif mereka terhadap pendekatan pembelajaran dapat meningkatkan dan meningkatkan proses pengajaran untuk menghasilkan prestasi siswa yang berkualitas tinggi. Ini juga sejalan dengan keinginan Shulman untuk Pemodelan Pengetahuan Pedagogik Konten yang membutuhkan pengetahuan tingkat pengetahuan yang tinggi dalam implementasi kurikulum di sekolah termasuk pengetahuan konten pedagogis [12].

Praktek hiburan untuk aspek keterampilan dapat dilihat dari keterampilan guru peserta pelatihan dalam musik, kata kerja linguistik atau keterampilan dalam aspek kinestatik tubuh. Berdasarkan analisis temuan, dalam keterampilan musik skor rata-rata tertinggi ($M = 4.40$, $SP = 0.76$) adalah bahwa dalam item keterampilan menyediakan alat bantu pengajaran yang melibatkan musik seperti kotak berlagu. Telah ditunjukkan bahwa, selama Latihan Mengajar, para guru peserta pelatihan terampil dalam melakukan kegiatan kotak berlagu ini yang juga melibatkan keterampilan dalam menggunakan musik dalam proses PdPc. Sebagian besar guru peserta pelatihan setuju (42.9%), yang merupakan persentase tertinggi dari analisis keterampilan musik. Ini didukung oleh pendapat An [13], yang menyatakan bahwa lagu atau musik

berperan sebagai katalis penting dalam PdPc.

Studi ini menemukan bahwa distribusi rata-rata tertinggi adalah untuk item yang menerapkan teknik pembelajaran yang sesuai dalam PdPc ($M = 4.32$); yang tertinggi dari 66 orang sama dengan 40,5 persen dari skala penilaian reguler. Ini dengan jelas menunjukkan bahwa para guru peserta pelatihan mempraktikkan sebagian besar teknik hiburan di PdPc. Berbagai teknik pembelajaran hiburan seperti penggunaan elemen bermain, menyanyi, PdPc yang melibatkan penggunaan game menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Sementara itu, hasil analisis korelasi Pearson melihat hubungan pengetahuan, kesiapan, keterampilan dan implementasi instruktur dengan pendekatan pembelajaran hiburan dalam PdPc Geografi menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara semua variabel dalam pelaksanaan pendekatan pembelajaran hiburan dalam mata pelajaran PdPc Geografi. Variasi dalam pengetahuan, kesiapan, dan keterampilan memainkan peran penting dalam pelaksanaan pembinaan guru untuk pelajar hiburan di PdPc. Menerapkan pendekatan pembelajaran hiburan dalam PdPc Geografi tidak akan mungkin terjadi tanpa guru sebagai katalis. Untuk berfungsi sebagai pembelajar berbasis kebijakan dan kurikulum, guru harus memiliki pengetahuan, kesiapan, dan keterampilan untuk menerapkan pendekatan ini ke PdPc.

Secara keseluruhan, persentase pengaruh pengetahuan berkontribusi 3,6 persen berbeda dengan pengaruh variabel kesiapan yang menunjukkan kontribusi 41%. Oleh karena itu, jelas bahwa kesiapan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap implementasi

pendekatan pembelajaran hiburan dalam PdPc Geografi untuk guru-guru peserta pelatihan UPSI. Dalam hal kesiapan guru, itu berlaku untuk guru.

SIMPULAN

Penggunaan pendekatan pembelajaran hiburan di PdPc tidak dapat dicapai tanpa guru yang menjadi pemula. Ini juga berfungsi sebagai pelaksana kebijakan dan kurikulum yang direncanakan, guru juga harus memiliki pengetahuan, kesiapan dan keterampilan dalam implementasi ini dan tidak hanya sikap positif yang tinggi dalam menerapkan pendekatan ini dalam PdPc. Untuk meningkatkan upaya yang diberikan kepada praktik pendidikan tertentu. Diharapkan bahwa penguasaan guru dalam penggunaan pendekatan pembelajaran hiburan akan membantu memfasilitasi siswa untuk memahami, menghargai, dan menguasai Mata Pelajaran Geografi. Hasilnya telah terbukti dalam banyak penelitian bahwa penggunaan pendekatan hiburan ini memiliki efek positif pada siswa pada proses PdPc. Hasil studi keseluruhan menunjukkan bahwa guru peserta pelatihan memiliki tingkat pengetahuan dan kesiapan yang tinggi untuk menerapkan pendekatan pembelajaran hiburan dalam mata pelajaran PdPc Geografi. Penguasaan ini memungkinkan guru untuk mengajarkan konten untuk mata pelajaran Geografi dengan menggunakan pedagogik yang tepat dan efektif berdasarkan kemampuan siswa di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. A. Garba, Y. Byabazaire, and A. H. Busthami, "Toward the use of 21st century teaching-learning approaches: The trend of development in Malaysian schools

- within the context of Asia Pacific,” *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, vol. 10, no. 4, pp. 72–79, 2015, doi: 10.3991/ijet.v10i4.4717.
- [2] R. Arrasyid, I. Setiawan, and D. Sugandi, “Developing Learning Media Based on Geographic Information System for Geography Subject in Senior High Schools,” *J. Pendidik. Ilmu Sos.*, vol. 28, no. 1, p. 1, 2019, doi: 10.17509/jpis.v28i1.12163.
- [3] Z. Mahamod and J. Hassan, “Persepsi Guru Bahasa Melayu Tentang Penggunaan Kaedah Pembelajaran Berasaskan Masalah Dalam Pembelajaran Dan Pemudahcaraan KOMSAS, *Pendeta J. Malay Lang. Educ. Lit.*, vol. 9, pp. 41–50, 2018, doi: 10.37134/pendeta.vol9.4.2018.
- [4] N. Iten and D. Petko, “Learning with serious games: Is fun playing the game a predictor of learning success?,” *Br. J. Educ. Technol.*, vol. 47, no. 1, pp. 151–163, 2016, doi: 10.1111/bjet.12226.
- [5] P. Alis, *Profesion keguruan: Peranan etika kerja dalam mendisiplinkan pelajar*. Sintok: Penerbit Universiti Utara Malaysia, 2016.
- [6] R. Pantun, “Penggunaan Teknik Nyanyian Dalam Meningkatkan Kefahaman Murid Tahun Dua Dalam Topik Pembundaran,” *Proc. ICECRS*, vol. 1, no. 1, pp. 677–686, 2017, doi: 10.21070/picecrs.v1i1.541.
- [7] M. R. M. Nordin and M. Ahmad, “Pendekatan didik hibur dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa melayu: tinjauan terhadap sikap dan minat murid orang asli di negeri perak,” *J. Penyelid. Dedik.*, vol. 9, no. Institut Pendidikan Guru Kampus Ipoh, pp. 77–90, 2015.
- [8] N. D. Uysal and F. Yavuz, “Language learning through drama,” *Int. J. Learn. Teach.*, vol. 10, no. 4, pp. 376–380, 2018.
- [9] K. Schrier, “Reliving history with ‘Reliving the Revolution’: Designing augmented reality games to teach the critical thinking of history,” *Games Simulations Online Learn. Res. Dev. Fram.*, pp. 250–269, 2006, doi: 10.4018/978-1-59904-304-3.ch013.
- [10] H. A. A. H. Shitiq and R. Mahmud, “Using an edutainment approach of a Snake and Ladder game for teaching Jawi script,” in *2010 International Conference on Education and Management Technology*, Nov. 2010, pp. 228–232, doi: 10.1109/ICEMT.2010.5657667.
- [11] S. M. Daud, R. Basri, and R. Baki, “Pengaruh amalan jenaka terhadap pengajaran dan pembelajaran murid,” *Asia Pacific J. Educ. Educ.*, vol. 26, no. May 2016, pp. 125–144, 2011.
- [12] L. Shulman, *Knowledge and teaching: Foundations of the new reform: Harvard Educational Review*. Harvard Educational Review, 1986.
- [13] S. An, M. M. Capraro, and D. A. Tillman, “Elementary Teachers Integrate Music Activities into Regular Mathematics Lessons: Effects on Students’ Mathematical Abilities,” *J. Learn. through Arts A Res. J. Arts Integr. Sch. Communities*, vol. 9, no. 1, 2013, doi: 10.21977/d99112867.