

PENDAMPINGAN MAHASISWA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MERANCANG PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF DAN MENYENANGKAN

Faisol Hamid, Mecca Puspitaningsari, Ilham Maulana
^{1,2,3} Universitas PGRI Jombang

*Korespondensi : faisoljombang786@gmail.com

ABSTRACT

Understanding related to many learning processes is still conventional and active involvement is still lacking. This results in learning that is less interesting, less motivating, and unable to facilitate diversity in learning styles. The aim is to describe the ability to design effective and enjoyable learning. In this community service activity, a descriptive approach was used with a practice-based mentoring method. Results of community service activities Selection of learning models and strategies: 80%, Designing learning media: 82%. Designing learning activities: 78%, especially in terms of confidence and skills in learning with a score of 86%. Structured practice-based mentoring resulted in an average increase in student competence of 81% in all aspects measured. Therefore, it can be concluded that this community service activity was effective in improving their ability to design more meaningful and enjoyable learning.

Keywords: Mentoring, Learning, Students.

ABSTRAK

Pemahaman terkait dengan banyak pembelajaran masih berlangsung secara konvensional dan keterlibatan aktif masih kurang. Hal ini menyebabkan pembelajaran kurang menarik, kurang memotivasi, serta tidak mampu memfasilitasi keberagaman gaya belajar, tujuan untuk mendeskripsikan kemampuan merancang pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan metode pendampingan berbasis praktek. Hasil kegiatan kepada masyarakat Pemilihan model dan strategi pembelajaran 80 %, Merancang media pembelajaran dengan 82 %. Merancang aktivitas pembelajaran dengan 78%, terutama dalam kepercayaan diri dan keterampilan dalam pembelajaran dengan nilai 86%, Dalam kegiatan pendampingan terstruktur dengan berbasis praktek menjelaskan menghasilkan rata-rata peningkatan kompetensi mahasiswa 81 % pada seluruh aspek yang diukur, sehingga kesimpulan dalam kegiatan pengabdian ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mereka merancang pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan.

Kata Kunci: Pendampingan, Pembelajaran, Mahasiswa.

Date of Submission : 17-10-2025

Date of Acceptance : 17-12-2025

Date of Publish : 17-12-2025

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran di sekolah diperlukan adanya sebuah rencana atau rancangan untuk bisa memberi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif diman setiap pendidik mempunyai kemampuan dalam merancang dengan menyenangkan dan juga tercapainya proses belajar yang bermakna bagi peserta didik, salah satu indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran. Kemampuan tersebut dalam pembelajaran yang efektif sebagai kompetensi utama yang harus di kuasai yang menekankan kreativitas, keterlibatan aktif, serta penggunaan strategi pembelajaran yang variatif. tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar peserta didik lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, Proses pembelajaran merupakan suatu alur pembelajaran yang disetting oleh guru guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, (Mokere, 2021). Meningkatkan inovasi kurikulum dan kemampuan guru/mahasiswa membuat pembelajaran menarik dan relevan. Pembelajaran efektif adalah proses pembelajaran yang mampu mencapai tujuan belajar secara optimal melalui strategi, metode, dan aktivitas yang terencana. Guru yang cerdas dan kreatif sangat dibutuhkan dalam membentuk siswa yang kreatif, hal ini jelas sangat berkaitan dengan pentingnya keteladanan, (Miftah, M., & Syamsurijal, S. 2024). Pembelajaran efektif ditandai oleh kejelasan tujuan, keterlibatan aktif peserta didik, variasi metode, feedback yang tepat, serta evaluasi yang selaras dengan tujuan pembelajaran. Pembelajaran menyenangkan merupakan pendekatan yang menekankan suasana belajar yang positif, penuh antusias, dan membuat peserta didik nyaman untuk bereksplorasi. bahwa rancangan pembelajaran yang variatif, kolaboratif, dan interaktif mampu meningkatkan keterlibatan belajar secara signifikan.

Aktivitas permainan edukatif dan pembelajaran berbasis proyek terbukti membuat pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. Rasa senang dan minat yang tumbuh dalam proses belajar akan meningkatkan motivasi internal serta membantu siswa memahami materi lebih baik. Selain itu, pentingnya pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam merancang pembelajaran yang solutif dan berpusat pada peserta didik. Alvarado, A., et al. (2025). Namun pada kenyataan banyak yang masih mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan teori pedagogik dengan penerapannya dalam memilih sebuah metode, media, dan alur dalam kegiatan pembelajaran yang menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, Guru juga merupakan komponen yang paling berpengaruh dalam menciptakan proses dan hasil pendidikan yang berkualitas, sehingga guru dituntut untuk memiliki kemampuan atau kompetensi, mutu dan profesionalisme. Keterampilan yang dimaksud disini yaitu keterampilan berpikir, keterampilan sikap, keterampilan emosional, dan keterampilan bertindak, (Ubaidillah, 2020). Hal tersebut akan menjadi dampak yang harus dipahami pada rendahnya kualitas rancangan pembelajaran yang dihasilkan, keterampilan dalam

menciptakan pengelolaan kelas dengan suasana yang menyenangkan, menciptakan rasa nyaman di lingkungan sekolah, (Durisa, A. I., Istiningsih, S., & Widodo, A. 2022). Untuk itu perlu adanya sebuah intervensi untuk bisa sebagai tambahan pemahaman.

Program pendampingan yang diharapkan untuk meningkatkan kemampuan desain pembelajaran dan mendorong untuk bisa merancang pembelajaran yang terstruktur, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga mampu memperkuat dalam kesiapan sebagai calon pendidik profesional. Kondisi ini menjadikan sebuah adanya kebutuhan untuk memberikan pendampingan yang terarah dan sistematis agar mampu meningkatkan keterampilan desain pembelajaran secara komprehensif. Dengan adanya pendampingan yang tepat dalam mengembangkan kompetensi pedagogik yang lebih optimal, menghasilkan rancangan pembelajaran yang kreatif dan aplikatif, serta siap menghadapi dinamika pembelajaran di sekolah. Pembelajaran aktif menjadi acuan dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, strategi pembelajaran aktif ini sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran yang bersifat dinamis dan membutuhkan keterlibatan fisik secara langsung, ini membuktikan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat yang berbasis teori dan dikemas secara aplikatif mampu memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di peningkatan literasi gerak dan pembelajaran PJOK yang menyenangkan dalam program penjas berbagi sekolah, terkait dengan adanya permasalahan tersebut dihadapi mahasiswa dengan perlu adanya sebuah solusi untuk menyelesaikan dengan permasalahan tersebut. Hal tersebut berkaitan dengan solusi :

1. Menjelaskan materi perencanaan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
2. Menjelaskan bentuk aktivitas pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Sedangkan untuk Target untuk kegiatan pendampingan ini yang akan dicapai sebagai berikut :

1. Pemahaman akan meningkat yang di peroleh mahasiswa dalam pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
2. Adanya peningkatan dalam pengetahuan mahasiswa dalam pembelajaran yang menarik dan menyenangkan

METODE

Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan metode pendampingan berbasis praktek, dimana pendekatan ini dipilih untuk menggambarkan secara mendalam terkait dalam proses peningkatan kemampuan mahasiswa dalam merancang pembelajaran yang efektif dan menyenangkan melalui interaksi langsung dengan praktek. Subjek dalam kegiatan ini mahasiswa pendidikan jasmani yang sudah mengampu matakuliah perencanaan dan evaluasi pembelajaran PJOK dengan jumlah 75 mahasiswa, lokasi tempat kegiatan ini di universitas PGRI Jombang. Prosedur dalam kegiatan ini sebagai berikut :

- a. Tahap Identifikasi Kebutuhan

1. Observasi awal terhadap kemampuan mahasiswa dalam merancang RPP.
 2. Analisis kelemahan umum pada aspek tujuan, metode, media, dan evaluasi.
- b. Tahap pendampingan
1. Pemberian materi terkait konsep pembelajaran efektif dan menyenangkan.
 2. Penguatan teori active learning dan fun learning.
- c. Tahap Bimbingan
- Mahasiswa memperoleh pendampingan langsung dalam:
1. Menyusun tujuan dan indikator pembelajaran.
 2. Memilih strategi dan model pembelajaran yang tepat.
 3. Mendesain media pembelajaran kreatif.
 4. Merancang aktivitas belajar yang menarik dan sesuai karakteristik siswa.
- d. Tahap Praktik
1. Mahasiswa mempraktikkan RPP yang telah disusun melalui praktek dilapangan
- e. Tahap evaluasi
1. Mahasiswa melakukan evaluasi secara mandiri terkait dnegan pembelajaran yang dirancang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan pendampingan tersebut menunjukan adanya sebuah hasil yang signifikan terkait kemampuan mahasiswa dalam merancang pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, yang dapat diketahui dari hasil RPP yang di rancang diperoleh beberapa temuan utama :

Tabel 1.1. hasil pelaksanaan pendampingan

No	Bentuk	Persentase
1	merumuskan tujuan dan indikator	77 %
2	model dan strategi pembelajaran	80 %
3	merancang media pembelajaran	82 %
4	perancangan aktivitas pembelajaran	78 %
5	Kepercayaan diri dan keterampilan pembelajaran	86 %

Berdasarkan tabel di atas menjelaskan bahwa pada hasil merumuskan tujuan dan indikator 77 % hal itu menjadi gambaran bahwa mahasiswa merumuskan dengan spesifik, terukur, serta selaras dengan capaian pembelajaran. Pemilihan model dan strategi pembelajaran 80 % setelah mengikuti bimbingan terarah. Merancang media pembelajaran dengan 82 % setelah menggunakan media dan alat peraga sederhana untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Merancang aktivitas pembelajaran dengan 78%, terutama dalam kemampuan membuat kegiatan yang berpusat pada peserta didik dengan unsur tetap menyenangkan. Dalam kepercayaan diri dan

keterampilan dalam pembelajaran dengan nilai 86%, tercermin dari kemampuan mengelola kelas, memotivasi peserta didik, serta menyampaikan materi dengan lebih komunikatif. Dalam kegiatan pendampingan terstruktur dengan berbasis praktek menjelaskan menghasilkan rata-rata peningkatan kompetensi mahasiswa 81 % pada seluruh aspek yang diukur, sehingga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mereka merancang pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan. Hasil pendampingan menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam merancang pembelajaran yang efektif dan menyenangkan meningkat secara signifikan karena kegiatan pendampingan dirancang selaras dengan berbagai teori pembelajaran modern yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman, interaksi sosial, dan refleksi.

Pada kegiatan pendampingan mahasiswa tidak hanya menerima materi, tetapi aktif berdiskusi, menganalisis, dan mengembangkan rancangan pembelajaran sehingga proses konstruksi pengetahuan terjadi secara optimal. Di mana mahasiswa melalui tahapan ketika merancang dan mempraktikkan RPP. Teori ini terbukti efektif meningkatkan kompetensi pedagogik karena memberikan pengalaman belajar langsung dan reflektif yang bermakna. Penggunaan pendekatan Active Learning dalam pendampingan turut berkontribusi pada peningkatan kreativitas mahasiswa dalam memilih strategi dan aktivitas pembelajaran. Active learning menuntut mahasiswa untuk terlibat secara kognitif, afektif, dan sosial sehingga proses belajar lebih mendalam, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan kelas, active learning mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kinerja akademik calon guru secara signifikan. Mahasiswa yang terlibat dalam diskusi, simulasi menunjukkan pemahaman yang lebih baik dalam merancang pembelajaran yang menarik dan bermakna.

Dengan demikian siswa akan dapat dengan mudah mencerna materi yang disampaikan dengan antusias, nyaman, antusias dan semangat, (Astutik. 2018). Sehingga mendorong kreativitas mahasiswa dalam menciptakan media dan aktivitas pembelajaran. Studi terbaru menyebutkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan meningkatkan motivasi intrinsik serta partisipasi aktif peserta didik, yang berdampak positif pada hasil belajar. Rancangan dalam membuat proses pendampingan menjadi lebih relevan dan efektif bagi mahasiswa. Pendampingan yang berbasis praktik dan refleksi memungkinkan mahasiswa dalam pembelajaran modern serta mengaplikasikannya dalam rancangan pembelajaran yang lebih kreatif, sistematis, dan sesuai kebutuhan peserta didik. Hal ini terbukti dari hasil rata – rata dari komponen tersebut, pendampingan yang dirancang berdasarkan teori pembelajaran mutakhir dapat secara signifikan meningkatkan kompetensi pedagogik mahasiswa dan mempersiapkan mereka menjadi pendidik profesional yang mampu menciptakan pembelajaran yang efektif sekaligus menyenangkan.



Gambar 1. Gambar praktek aplikasi perencanaan pembelajaran

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berjalan dengan baik dengan menunjukkan adanya tambahan pengetahuan terkait bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan hasil rata – rata 81 %.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvarado, L. F. (2025, March). Design thinking as an active teaching methodology in higher : a systematic review. In *Frontiers in Education* (Vol. 10, p. 1462938). Frontiers Media SA.
- Astutik, W. P. (2018). Kreativitas guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan mi mutiara iman. *Perspektif: jurnal program studi pendidikan islam*, 11(1), 85-100.
- Durisa, A. I., Istiningsih, S., & Widodo, A. (2022). Menciptakan Pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan Di Sekolah Dasar. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 55-63.
- Mokere, R. M. (2021). Pendampingan Mahasiswa PPL dalam Pengembangan Media dan Strategi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *LOSARI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 64-70.
- Miftah, M., & Syamsurijal, S. (2024). Pengembangan Indikator Pembelajaran Aktif, Inovatif, Komunikatif, Efektif, dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(01), 95-106.
- Ubaidillah, A. (2020). Kreativitas guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. *Al Ibtida'*, 8(20), 15–34