https://yptb.org/index.php/educurio | e-Mail: jurnalq17@gmail.com
DOI: https://doi.org/10.71456/ecu.v4i2.1593
p-ISSN: 2984-6146 | e-ISSN: 2963-0339

PEMBELAJARAN MENYENANGKAN SEBAGAI FONDASI PENGUATAN KOMPETENSI PEDAGOGIK MAHASISWA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BANJARMASIN

Joyful Learning as a Foundation for Strengthening the Pedagogical Competence of Students of the Faculty of Teacher Training and Education at Muhammadiyah University of Banjarmasin

Submit Tgl.: 08-Januari-2026 Diterima Tgl.: 09-Januari-2026 Diterbitkan Tgl.: 12-Januari-2026

Arif Ganda Nugroho[1]
Akhmad Syakir[2]
Hafizhatu Nadia[3]
Latifah[4*]

[1-3] Universitas Muhammadiyah Banjarmasin, Indonesia
[*4] Universitas Islam Negeri Palangka Raya, Indonesia

*email:
latifah2510310048@uin-palangkaraya.ac.id

Abstrak

Pembelajaran menyenangkan merupakan pendekatan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang bermakna dan berorientasi pada pengembangan kompetensi mahasiswa calon guru. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran pembelajaran menyenangkan sebagai fondasi dalam penguatan kompetensi pedagogik mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi proses perkuliahan, wawancara dengan dosen dan mahasiswa, serta studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran menyenangkan melalui model pembelajaran inovatif, seperti *Problem Based Learning, Project Based Learning*, pembelajaran kolaboratif, dan *microteaching*, mampu meningkatkan keterlibatan aktif mahasiswa, motivasi belajar, serta pemahaman pedagogik secara kontekstual. Selain itu, integrasi teknologi digital dalam pembelajaran turut memperkuat pengalaman belajar mahasiswa dan mendukung terbentuknya kompetensi pedagogik yang adaptif terhadap tuntutan pendidikan abad ke-21. Dengan demikian, pembelajaran menyenangkan dapat dijadikan sebagai fondasi strategis dalam menyiapkan mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Banjarmasin sebagai calon pendidik yang kompeten, kreatif, dan profesional.

Kata Kunci:
Pembelajaran Menyenangkan, Kompetensi Pedagogik, Mahasiswa FKIP, Universias Muhammadiyah Banjarmasin

Keywords:
Joyful Learning, Pedagogical Competence, Fkip Students, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin

Abstract

Joyful learning is an important approach in creating meaningful learning processes oriented toward the development of pedagogical competence among prospective teacher students. This study aims to describe the role of joyful learning as a foundation for strengthening the pedagogical competence of students at the Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin. The research employs a descriptive qualitative approach, with data collected through observations of classroom learning activities, interviews with lecturers and students, and documentation studies. The results indicate that the implementation of joyful learning through innovative learning models, such as Problem-Based Learning, Project-Based Learning, collaborative learning, and microteaching, is able to enhance students' active engagement, learning motivation, and contextual pedagogical understanding. In addition, the integration of digital technology in learning further strengthens students' learning experiences and supports the development of pedagogical competence that is adaptive to the demands of 21st-century education. Therefore, joyful learning can serve as a strategic foundation in preparing FKIP students of Universitas Muhammadiyah Banjarmasin to become competent, creative, and professional future educators.

Cara mengutip Nugroh, A. G., Syakir, A., Nadia, H., & Latifah. (2026). Pembelajaran Menyenangkan sebagai Fondasi Penguatan Kompetensi Pedagogik Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Banjarmasin. *EduCurio: Education Curiosity*, *4*(2), 186–195. https://doi.org/10.71456/ecu.v4i2.1593

PENDAHULUAN

Pendidikan guru memiliki peran yang sangat strategis dalam menentukan kualitas pendidikan pada berbagai jenjang, khususnya pendidikan dasar dan menengah. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai pengetahuan, tetapi juga sebagai fasilitator, pembimbing, dan agen pembelajaran yang berperan penting dalam membentuk karakter, kemampuan berpikir, serta keterampilan peserta didik. Oleh karena itu, kualitas pendidikan guru di perguruan tinggi menjadi faktor penentu dalam menciptakan sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing (Darling-Hammond, 2017). Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) sebagai calon pendidik dituntut memiliki kesiapan akademik dan profesional yang memadai sebelum terjun ke dunia sekolah.

Salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki calon guru adalah kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik mencakup kemampuan memahami karakteristik peserta didik, menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran, merancang dan melaksanakan pembelajaran yang mendidik, serta melakukan evaluasi pembelajaran secara komprehensif (Mulyasa, 2013). Kompetensi ini menjadi fondasi utama dalam pelaksanaan tugas profesional guru karena berkaitan langsung dengan proses belajar mengajar di kelas. Tanpa kompetensi pedagogik yang kuat, penguasaan materi ajar semata tidak akan mampu menghasilkan pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi peserta didik.

Namun demikian, penguatan kompetensi pedagogik mahasiswa FKIP masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama dalam pendidikan tinggi keguruan adalah masih ditemukannya pola pembelajaran yang cenderung konvensional, berpusat pada dosen, dan kurang memberikan ruang bagi mahasiswa untuk terlibat secara aktif. Pembelajaran yang monoton dan bersifat satu arah sering kali menyebabkan mahasiswa pasif, kurang termotivasi, dan hanya berorientasi pada pencapaian nilai akademik semata. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan mahasiswa dalam mengaitkan teori dengan praktik pembelajaran di lapangan (Uno, 2016).

Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang kurang melibatkan mahasiswa secara aktif cenderung tidak mampu mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, kreativitas, serta kemampuan pemecahan masalah calon guru (Trianto, 2015). Padahal, guru di era pendidikan abad ke-21 dituntut mampu menghadapi peserta didik yang beragam, perkembangan teknologi yang pesat, serta dinamika sosial yang kompleks. Oleh karena itu, pendidikan guru perlu diarahkan pada pembelajaran yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga mampu membangun pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual.

Dalam konteks tersebut, pembelajaran menyenangkan (joyful learning) muncul sebagai salah satu pendekatan yang relevan untuk menjawab tantangan pendidikan guru. Pembelajaran menyenang-kan menekankan pada penciptaan suasana belajar yang positif, aman, interaktif, dan menantang, sehingga mahasiswa merasa nyaman dan termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Suyono & Hariyanto, 2017). Suasana belajar yang menyenangkan diyakini mampu meningkatkan motivasi intrinsik mahasiswa, memperkuat keterlibatan kognitif dan afektif, serta mendorong munculnya sikap positif terhadap proses belajar.

Pembelajaran menyenangkan tidak dapat dimaknai sebagai pembelajaran yang bersifat santai tanpa arah atau sekadar hiburan. Sebaliknya, pembelajaran menyenangkan dirancang secara sistematis dan terencana dengan tujuan pembelajaran yang jelas, strategi yang tepat, serta evaluasi yang terukur. Prinsip utama pembelajaran menyenangkan adalah menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna melalui keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran (Majid, 2014). Dengan demikian, aspek kesenangan dalam belajar menjadi sarana untuk

memperkuat pemahaman, bukan menggantikan substansi akademik.

Pendekatan pembelajaran menyenangkan sangat erat kaitannya dengan penerapan model-model pembelajaran inovatif yang berpusat pada mahasiswa. Model seperti *Problem Based Learning*, *Project Based Learning*, pembelajaran kolaboratif, dan *microteaching* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan interaktif. Melalui Problem Based Learning, mahasiswa dihadapkan pada permasalahan nyata pembelajaran di sekolah, sehingga mereka terdorong untuk berpikir kritis dan analitis dalam mencari solusi (Hmelo-Silver, 2004). Sementara itu, Project Based Learning mendorong mahasiswa untuk belajar melalui proyek nyata yang menuntut kreativitas, tanggung jawab, dan kolaborasi (Thomas, 2000).

Pembelajaran kolaboratif juga menjadi bagian penting dalam mewujudkan pembelajaran menyenangkan di pendidikan guru. Melalui interaksi kelompok, diskusi, dan kerja tim, mahasiswa tidak hanya memperoleh pemahaman konsep yang lebih mendalam, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi yang sangat dibutuhkan dalam profesi guru (Johnson & Johnson, 2009). Selain itu, kegiatan microteaching memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mempraktikkan keterampilan mengajar dalam situasi yang terkontrol dan tidak menekan, sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kesiapan mengajar secara bertahap (Allen & Ryan, 1969).

Selain model pembelajaran inovatif, integrasi teknologi digital juga menjadi faktor penting dalam menciptakan pembelajaran menyenangkan di perguruan tinggi. Pemanfaatan media digital, video pembelajaran, dan platform pembelajaran daring memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi mahasiswa saat ini. Mishra dan Koehler (2006) menegaskan bahwa guru perlu memiliki kemampuan mengintegrasikan teknologi, pedagogik, dan konten pembelajaran secara utuh agar pembelajaran berjalan optimal. Dalam konteks pendidikan guru, penguasaan teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai bagian dari kompetensi pedagogik yang harus dimiliki calon pendidik.

Universitas Muhammadiyah Banjarmasin sebagai salah satu perguruan tinggi penyelenggara pendidikan guru memiliki komitmen dalam meningkatkan kualitas lulusan FKIP melalui inovasi pembelajaran. Penerapan pembelajaran menyenangkan di lingkungan FKIP Universitas Muhammadiyah Banjarmasin diwujudkan melalui penggunaan model pembelajaran inovatif, penguatan praktik pedagogik, serta pemanfaatan teknologi digital dalam proses perkuliahan. Upaya ini sejalan dengan tuntutan kebijakan pendidikan nasional yang menekankan pentingnya transformasi pembelajaran dan penguatan kompetensi calon guru agar mampu beradaptasi dengan perubahan zaman (Kemdikbud, 2020).

Namun, implementasi pembelajaran menyenangkan dalam pendidikan guru perlu dikaji secara sistematis untuk melihat sejauh mana pendekatan tersebut mampu berkontribusi terhadap penguatan kompetensi pedagogik mahasiswa. Kajian ini menjadi penting agar pembelajaran menyenangkan tidak hanya dipahami sebagai konsep normatif, tetapi juga sebagai strategi pedagogik yang memiliki dasar empiris dalam pengembangan pendidikan guru. Dengan demikian, diperlukan penelitian yang mengkaji pembelajaran menyenangkan sebagai fondasi dalam penguatan kompetensi pedagogik mahasiswa FKIP.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengkajian pembelajaran menyenangkan sebagai fondasi penguatan kompetensi pedagogik mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Banjarmasin. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian pembelajaran menyenangkan di pendidikan guru, serta kontribusi praktis bagi peningkatan kualitas pembelajaran di

lingkungan FKIP. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi dosen dan institusi pendidikan guru dalam merancang pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga bermakna dan menyenangkan bagi mahasiswa sebagai calon pendidik profesional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk memperoleh gambaran mendalam mengenai penerapan pembelajaran menyenangkan dan kontribusinya terhadap penguatan kompetensi pedagogik mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Banjarmasin. Subjek penelitian meliputi dosen pengampu mata kuliah kependidikan dan mahasiswa FKIP.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi proses perkuliahan, wawancara mendalam dengan dosen dan mahasiswa, serta studi dokumentasi terhadap perangkat pembelajaran dan hasil tugas mahasiswa. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memastikan keabsahan dan kedalaman temuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Pembelajaran Inovatif sebagai Pilar Pembelajaran Menyenangkan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menyenangkan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Banjarmasin diwujudkan secara sistematis melalui penerapan berbagai model pembelajaran inovatif yang berpusat pada mahasiswa. Model pembelajaran yang dominan digunakan meliputi *Problem Based Learning* (PBL), *Project Based Learning* (PjBL), dan pembelajaran kolaboratif. Ketiga model ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, partisipatif, dan bermakna, sehingga mahasiswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga pelaku utama dalam proses pembelajaran.

Penerapan *Problem Based Learning* dilakukan dengan menghadirkan permasalahan nyata yang sering dihadapi guru di sekolah, seperti rendahnya motivasi belajar siswa, heterogenitas kemampuan peserta didik, pengelolaan kelas, dan pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai. Mahasiswa didorong untuk menganalisis masalah secara kritis, mengkaji teori yang relevan, serta merumuskan solusi pedagogik yang dapat diterapkan dalam konteks nyata. Proses ini membuat mahasiswa terlibat secara intelektual dan emosional, sehingga pembelajaran terasa lebih menantang sekaligus menyenangkan.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Hmelo-Silver (2004) yang menyatakan bahwa PBL mendorong peserta didik mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman pemecahan masalah autentik. Dalam konteks pendidikan guru, pengalaman ini sangat penting karena membekali mahasiswa dengan kemampuan pengambilan keputusan pedagogik yang kontekstual. Pembelajaran tidak lagi terbatas pada hafalan konsep, tetapi diarahkan pada pemahaman mendalam dan penerapan nyata di lapangan.

Sementara itu, *Project Based Learning* (PjBL) diterapkan melalui penugasan proyek pembelajaran, seperti penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), pembuatan media pembelajaran inovatif, serta perancangan bahan ajar tematik sesuai kurikulum sekolah dasar. Melalui proyek-proyek tersebut, mahasiswa dituntut untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi hasil kerjanya secara mandiri maupun kelompok. Proses ini menciptakan pembelajaran yang menantang sekaligus menyenangkan karena mahasiswa merasa memiliki hasil belajarnya.

Thomas (2000) menegaskan bahwa PjBL memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena mahasiswa terlibat langsung dalam proses menghasilkan produk nyata. Hal ini diperkuat oleh Bell (2010) yang

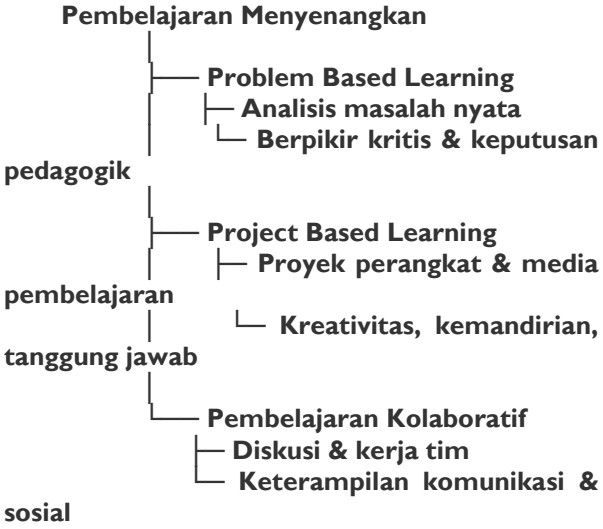
 Lisensi: CC-BY

menyatakan bahwa PjBL sangat relevan dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Berdasarkan hasil penelitian, mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Banjarmasin menunjukkan peningkatan sikap tanggung jawab, kemandirian, dan kreativitas sebagai dampak dari penerapan PjBL dalam pembelajaran.

Pembelajaran kolaboratif juga memainkan peran penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Melalui diskusi kelompok, kerja tim, dan presentasi kelas, mahasiswa dapat saling bertukar ide, memperluas sudut pandang, dan membangun pemahaman bersama. Interaksi sosial yang terjalin selama proses pembelajaran menjadikan suasana kelas lebih hidup dan komunikatif. Johnson dan Johnson (2009) menyatakan bahwa pembelajaran kolaboratif tidak hanya meningkatkan hasil belajar akademik, tetapi juga membentuk keterampilan sosial dan sikap saling menghargai yang sangat dibutuhkan dalam profesi guru.

Bagan 1.

Pilar Pembelajaran Menyenangkan Berbasis Model Inovatif



Penjelasan Bagan 1.

Pilar Pembelajaran Menyenangkan Berbasis Model Inovatif

Bagan 1 menggambarkan bahwa pembelajaran menyenangkan dibangun di atas tiga pilar utama, yaitu *Problem Based Learning* (PBL), *Project Based Learning* (PjBL), dan pembelajaran kolaboratif. Ketiga model pembelajaran inovatif tersebut berperan sebagai fondasi dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna bagi mahasiswa, khususnya dalam konteks pendidikan guru.

Pilar pertama, *Problem Based Learning* (PBL), menekankan pada pembelajaran yang dimulai dari permasalahan nyata yang relevan dengan konteks dunia pendidikan. Mahasiswa dihadapkan pada berbagai persoalan pembelajaran yang sering terjadi di sekolah, seperti kesulitan belajar peserta didik, perbedaan karakter siswa, maupun tantangan pengelolaan kelas. Melalui proses analisis masalah, diskusi, dan perumusan solusi, mahasiswa dilatih untuk berpikir kritis dan reflektif. Kemampuan berpikir kritis ini menjadi dasar penting dalam pengambilan keputusan pedagogik yang tepat. PBL menjadikan pembelajaran lebih menantang dan bermakna karena mahasiswa merasa terlibat langsung dalam pemecahan masalah yang autentik.

Pilar kedua, *Project Based Learning* (PjBL), berfokus pada pembelajaran melalui pengerjaan proyek yang terencana dan berkelanjutan. Dalam konteks pendidikan guru, proyek yang diberikan meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, pengembangan media pembelajaran, serta perancangan kegiatan belajar mengajar yang inovatif. Melalui PjBL, mahasiswa tidak hanya dituntut untuk menguasai materi, tetapi juga mengembangkan kreativitas, kemandirian, dan rasa tanggung jawab terhadap proses dan hasil belajarnya. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena mahasiswa merasa memiliki dan bangga terhadap produk pembelajaran yang dihasilkan.

Pilar ketiga, pembelajaran kolaboratif, menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar. Mahasiswa belajar melalui diskusi kelompok, kerja tim, dan presentasi, sehingga tercipta suasana kelas yang komunikatif dan partisipatif. Melalui pembelajaran kolaboratif, mahasiswa dapat saling bertukar ide, memperluas sudut pandang, serta mengembangkan

keterampilan komunikasi dan sosial. Keterampilan ini sangat penting bagi calon guru, karena profesi guru menuntut kemampuan berkomunikasi secara efektif dan bekerja sama dengan berbagai pihak, baik peserta didik, sesama guru, maupun orang tua.

Secara keseluruhan, Bagan 1 menunjukkan bahwa pembelajaran menyenangkan bukanlah pembelajaran yang bersifat spontan atau tanpa perencanaan, melainkan dibangun melalui penerapan model pembelajaran inovatif yang terstruktur dan berorientasi pada mahasiswa. Sinergi antara PBL, PjBL, dan pembelajaran kolaboratif menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya meningkatkan pemahaman akademik, tetapi juga mengembangkan kompetensi pedagogik, keterampilan sosial, serta sikap profesional mahasiswa sebagai calon pendidik.

Microteaching sebagai Penguatan Kompetensi Pedagogik dan Kesiapan Mengajar

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kegiatan *microteaching* menjadi komponen kunci dalam pembelajaran menyenangkan sekaligus penguatan kompetensi pedagogik mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Banjarmasin. *Microteaching* memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mempraktikkan keterampilan mengajar dalam situasi yang disimulasikan, dengan durasi dan lingkup materi yang terbatas. Dalam kegiatan ini, mahasiswa merancang pembelajaran, menyampaikan materi, menggunakan media, serta mengelola kelas secara langsung.

Suasana microteaching dirancang agar tidak menegangkan, sehingga mahasiswa merasa aman untuk bereksperimen dan mengembangkan gaya mengajarnya. Umpan balik yang diberikan oleh dosen dan teman sejawat bersifat konstruktif, sehingga membantu mahasiswa mengenali kelebihan dan kekurangan dalam praktik mengajarnya. Kondisi ini menjadikan *microteaching* sebagai pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna.

Allen dan Ryan (1969) menyatakan bahwa *microteaching* merupakan metode pelatihan mengajar yang efektif karena berfokus pada penguasaan keterampilan mengajar secara bertahap. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa yang mengikuti *microteaching* secara konsisten mengalami peningkatan rasa percaya diri, kemampuan komunikasi pedagogik, serta kesiapan mengajar. Hal ini penting karena salah satu tantangan utama calon guru adalah kecemasan dan kurangnya kepercayaan diri saat pertama kali mengajar di kelas nyata.

Selain itu, *microteaching* juga membantu mahasiswa mengintegrasikan teori pembelajaran yang diperoleh dalam perkuliahan dengan praktik nyata. Mahasiswa belajar memilih strategi pembelajaran yang sesuai, mengelola waktu, serta menyesuaikan metode dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, *microteaching* menjadi jembatan antara pembelajaran teoritis dan praktik profesional sebagai guru.

Bagan 2.

Peran Microteaching dalam Penguatan Kompetensi Pedagogik



Penjelasan Bagan 2.

Peran Microteaching dalam Penguatan Kompetensi Pedagogik

Bagan 2 menunjukkan bahwa *microteaching* merupakan salah satu strategi pembelajaran utama dalam pendidikan guru yang berperan signifikan dalam penguatan kompetensi pedagogik mahasiswa.

Microteaching ditempatkan sebagai inti kegiatan karena memberikan pengalaman praktik mengajar secara langsung dalam situasi yang disimulasikan dan terkontrol. Melalui kegiatan ini, mahasiswa tidak hanya memahami konsep pembelajaran secara teoretis, tetapi juga mempraktikkannya secara nyata.

Tahap pertama dalam microteaching adalah perencanaan pembelajaran. Pada tahap ini, mahasiswa dilatih menyusun perangkat pembelajaran, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), memilih metode pembelajaran yang sesuai, serta merancang media pembelajaran yang mendukung tujuan pembelajaran. Proses perencanaan ini membantu mahasiswa memahami keterkaitan antara tujuan, materi, strategi, dan evaluasi pembelajaran, yang merupakan aspek penting dalam kompetensi pedagogik. Dengan perencanaan yang matang, mahasiswa mampu mempersiapkan pembelajaran secara sistematis dan terarah.

Tahap kedua adalah praktik mengajar, yang diwujudkan melalui simulasi kelas. Mahasiswa berperan sebagai guru dan menyampaikan materi di hadapan teman sejawat yang bertindak sebagai peserta didik. Simulasi ini memungkinkan mahasiswa melatih keterampilan dasar mengajar, seperti membuka dan menutup pelajaran, menjelaskan materi, mengajukan pertanyaan, mengelola kelas, serta menggunakan media pembelajaran. Praktik mengajar dalam suasana yang tidak menegangkan menjadikan microteaching sebagai proses belajar yang menyenangkan dan aman bagi mahasiswa untuk bereksperimen dan mengembangkan gaya mengajarnya.

Tahap selanjutnya adalah umpan balik, yang diberikan oleh dosen dan teman sejawat. Umpan balik ini bersifat konstruktif dan reflektif, sehingga membantu mahasiswa mengenali kelebihan dan kekurangan dalam praktik mengajarnya. Melalui proses refleksi tersebut, mahasiswa dapat melakukan perbaikan secara bertahap terhadap keterampilan mengajarnya. Tahap umpan balik ini merupakan elemen kunci dalam *microteaching* karena mendorong terjadinya pembelajaran berkelanjutan dan peningkatan kualitas praktik mengajar.

Rangkaian proses microteaching tersebut menghasilkan dampak positif terhadap mahasiswa, yaitu meningkatnya rasa percaya diri, kesiapan mengajar, dan kompetensi pedagogik secara keseluruhan. Mahasiswa menjadi lebih siap menghadapi situasi kelas yang nyata, mampu menerapkan teori pembelajaran secara kontekstual, serta memiliki kepercayaan diri yang lebih baik dalam menjalankan peran sebagai guru. Dengan demikian, bagan ini menegaskan bahwa microteaching berfungsi sebagai jembatan antara penguasaan teori dan praktik pembelajaran, sekaligus sebagai sarana strategis dalam menyiapkan calon guru yang kompeten dan profesional.

Integrasi Teknologi Digital sebagai Penguat Pembelajaran Menyenangkan Abad ke-21

Temuan penelitian selanjutnya menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital menjadi elemen penguat dalam pelaksanaan pembelajaran menyenangkan di FKIP Universitas Muhammadiyah Banjarmasin. Pemanfaatan media digital, presentasi interaktif, video pembelajaran, dan platform pembelajaran daring membantu menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel, menarik, dan sesuai dengan karakteristik generasi mahasiswa saat ini. Teknologi digital tidak hanya digunakan sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kreativitas dan kemandirian belajar mahasiswa.

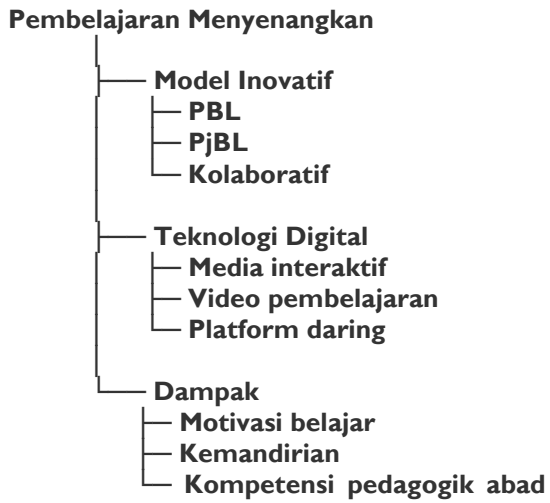
Mahasiswa dilatih untuk merancang media pembelajaran berbasis digital, mencari sumber belajar secara mandiri, serta berkolaborasi melalui platform daring. Proses ini mendorong mahasiswa untuk menjadi pembelajar aktif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Mishra dan Koehler (2006) melalui kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) menegaskan bahwa penguasaan teknologi harus

terintegrasi dengan pengetahuan pedagogik dan konten pembelajaran agar pembelajaran berjalan optimal.

Integrasi teknologi digital juga memperkuat penerapan PBL dan PjBL. Mahasiswa dapat mengakses informasi secara luas, menyajikan solusi pembelajaran secara kreatif, serta menghasilkan produk pembelajaran yang lebih variatif. Hal ini menjadikan teknologi sebagai alat pendukung utama dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Sejalan dengan itu, Kemdikbud (2020) menekankan bahwa transformasi pembelajaran digital merupakan langkah strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia unggul di era pendidikan abad ke-21.

Bagan 3.

Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Menyenangkan



Penjelasan Bagan 3.

Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Menyenangkan

Bagan 3 menggambarkan keterkaitan antara pembelajaran menyenangkan, penerapan model pembelajaran inovatif, integrasi teknologi digital, dan dampaknya terhadap penguatan kompetensi pedagogik mahasiswa. Pada bagian awal, pembelajaran menyenangkan ditempatkan sebagai inti dari proses pembelajaran di FKIP Universitas Muhammadiyah Banjarmasin. Pendekatan ini menekankan terciptanya suasana belajar yang positif, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif mahasiswa dalam setiap tahapan pembelajaran.

Elemen pertama yang menopang pembelajaran menyenangkan adalah penerapan model pembelajaran inovatif, yang meliputi *Problem Based Learning* (PBL), *Project Based Learning* (PjBL), dan pembelajaran kolaboratif. PBL berfungsi untuk melatih mahasiswa dalam menganalisis permasalahan pembelajaran nyata secara kritis dan kontekstual, sehingga mahasiswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir analitis dan pengambilan keputusan pedagogik. PjBL mendorong mahasiswa untuk belajar melalui proses menghasilkan produk pembelajaran, yang berkontribusi terhadap pengembangan kreativitas, kemandirian, dan tanggung jawab. Sementara itu, pembelajaran kolaboratif memperkuat interaksi sosial dan kerja sama antarmahasiswa, sehingga tercipta lingkungan belajar yang komunikatif dan partisipatif.

Elemen kedua dalam bagan ini adalah integrasi teknologi digital sebagai penguat pembelajaran menyenangkan. Teknologi digital diwujudkan melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif, video pembelajaran, dan platform pembelajaran daring. Media interaktif dan video pembelajaran membantu menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami, sedangkan platform daring memberikan fleksibilitas dalam belajar serta memungkinkan kolaborasi dan komunikasi yang lebih luas. Integrasi teknologi ini menjadikan pembelajaran lebih adaptif terhadap karakteristik generasi mahasiswa saat ini yang dekat dengan teknologi digital.

Keterpaduan antara model pembelajaran inovatif dan teknologi digital menghasilkan dampak positif yang signifikan terhadap mahasiswa. Dampak tersebut meliputi meningkatnya motivasi belajar, berkembangnya kemandirian dalam proses pembelajaran, serta penguatan kompetensi pedagogik abad ke-21. Kompetensi pedagogik abad ke-21 mencakup kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi,

kolaborasi, serta literasi digital yang menjadi bekal utama mahasiswa sebagai calon pendidik profesional.

Dengan demikian, Bagan 3 menegaskan bahwa integrasi teknologi digital tidak berdiri sendiri, melainkan berfungsi sebagai alat pendukung yang memperkuat penerapan model pembelajaran inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Sinergi antara pendekatan pedagogik yang tepat dan pemanfaatan teknologi digital menjadi kunci dalam menyiapkan mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Banjarmasin agar mampu menghadapi tantangan pendidikan di era abad ke-21.

KESIMPULAN

Pembelajaran menyenangkan terbukti merupakan fondasi strategis dalam penguatan kompetensi pedagogik mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Banjarmasin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penciptaan suasana belajar yang positif, interaktif, dan menantang melalui penerapan model pembelajaran inovatif mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta kemampuan mahasiswa dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep pedagogik secara kontekstual. Pembelajaran yang dirancang secara menyenangkan tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga berkontribusi terhadap pengembangan sikap profesional dan kepercayaan diri mahasiswa sebagai calon pendidik.

Penerapan model pembelajaran seperti *Problem Based Learning*, *Project Based Learning*, pembelajaran kolaboratif, dan *microteaching* memberikan pengalaman belajar autentik yang relevan dengan realitas dunia pendidikan. Model-model tersebut mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan reflektif dalam menghadapi permasalahan pembelajaran, sekaligus melatih keterampilan komunikasi, kerja sama, serta pengambilan keputusan pedagogik. Dengan demikian, pembelajaran menyenangkan berperan sebagai jembatan antara penguasaan teori dan kesiapan praktik mengajar di lapangan.

Selain itu, integrasi teknologi digital dalam pembelajaran semakin memperkuat efektivitas pembelajaran menyenangkan di lingkungan FKIP Universitas Muhammadiyah Banjarmasin. Pemanfaatan media digital dan platform pembelajaran daring tidak hanya meningkatkan fleksibilitas dan interaktivitas pembelajaran, tetapi juga membekali mahasiswa dengan kompetensi literasi digital yang esensial bagi guru di era pendidikan abad ke-21. Keterpaduan antara pendekatan pembelajaran inovatif dan teknologi digital menjadikan proses pembelajaran lebih relevan dengan kebutuhan zaman serta karakteristik generasi mahasiswa saat ini.

Berdasarkan temuan tersebut, pembelajaran menyenangkan perlu terus dikembangkan dan diintegrasikan secara berkelanjutan dalam pendidikan guru sebagai strategi utama dalam menyiapkan calon pendidik yang kompeten, adaptif, kreatif, dan profesional. Pengembangan kebijakan akademik, peningkatan kapasitas dosen, serta penyediaan sarana pendukung pembelajaran inovatif menjadi langkah penting untuk memastikan implementasi pembelajaran menyenangkan dapat berjalan secara optimal dan berkelanjutan di lingkungan FKIP.

REFERENSI

Allen, D. W., & Ryan, K. (1969). *Microteaching*. Reading, MA: Addison-Wesley.

Bell, S. (2010). Project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 83(2), 39–43.

Darling-Hammond, L. (2017). Teacher education around the world: What can we learn from international practice? *European Journal of Teacher Education*, 40(3), 291–309.

Diaty, R., Arisa, A., Lestari, N. C. A., & Ngalimun, N. (2022). Implementasi aspek manajemen berbasis sekolah dalam pelayanan bimbingan dan konseling. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pandohop*, *2*(2), 38-46.

Evanne, L., Adli, A., & Ngalimun, N. (2021). Dampak game online terhadap motivasi belajar dan keterampilan komunikasi interpersonal mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Selatan. *Al-Kalam: Jurnal Komunikasi, Bisnis Dan Manajemen*, *8*(1), 55-62.

Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266.

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). *An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning*. Educational Researcher, 38(5), 365–379.

Kemendikbud. (2020). *Kebijakan Merdeka Belajar dan transformasi pendidikan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Khumairah, S. (2025). INTEGRASI ILMU PENGETAHUAN DAN AGAMA DALAM KURIKULUM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Cangkal: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, *1*(2), 27-32.

Latifah, Abdul Qodir, & Hamdanah. (2025). PENERAPAN KURIKULUM BERBASIS CINTA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI MIN 12 BANJAR KABUPATEN BANJAR. *Masca: Journal of Islamic Studies*, *1*(3), 1–9.

Latifah, Hamdanah, & Abdul Qodir. (2025). PENDEKATAN DEEP LEARNING PADA KURIKULUM BERBASIS CINTA DI MADRASAH IBTIDAIYAH ASSALAM MARTAPURA. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *1*(3), 37–47.

Latifah, L., Ngalimun, N., Setiawan, M. A., & Harun, M. H. (2020). Kecakapan behavioral dalam proses pembelajaran PAI Melalui Komunikasi Interpersonal. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, *5*(2), 36-42.

Majid, A. (2014). *Pembelajaran tematik terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.

Mulyasa, E. (2013). *Uji kompetensi dan penilaian kinerja guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Ngalimun, H. (2017). Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar Praktis. *Banjarmasin: Pustaka Banua*.

Ngalimun, N. (2022). Bahasa Indonesia Untuk Penulisan Karya Ilmiah. *EduCurio: Education Curiosity*, *1*(1), 265-278.

Ngalimun. (2014). Strategi dan model pembelajaran. *Yogyakarta: Aswaja Pessindo*.

Nugroho, A. G., & Latifah, L. (2022). Proses Pembelajaran Menggunakan Strategi Inkuiri Dalam Manajemen Berbasis Sekolah (Mbs) Dengan Hasil Kepuasan Guru Di Madrasah Tsanawiyah Assalam Martapura. *AL-ULUM: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, *8*(2).

Rosidi, A., Suprapti, S., & Ngalimun, N. (2024). Manajemen Pembiayaan Pendidikan. *Penerbit Tahta Media*.

Sri Fauziah, & Aliya Safitri. (2025). PENGARUH LINGKUNGAN KAMPUS TERHADAP RELIGIUSITAS MAHASISWA DI STIKES ABDI PERSADA BANJARMASIN. *Masca: Journal of Islamic Studies*, *1*(2), 1–6.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Suprapti, S., Ilmiyah, N., Latifah, L., & Handayani, N. F. (2022). Islamic Aqidah Learning Management to Explore the Potential of Madrasah Students. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, *5*(1), 4664-4673.

Suyono, & Hariyanto. (2017). *Belajar dan pembelajaran: Teori dan konsep dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. San Rafael, CA: The Autodesk Foundation.

Yusuf, M., Nugroho, A. G., & Latifah, L. (2022). Peran Quality of Work Life Dalam Kualitas Kehidupan Kerja Terhadap Peningkatan Kinerja Pegawai Di Universitas Muhammadiyah Banjarmasin. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, *2*(2), 471182.