

Implementasi Pembelajaran Menyenangkan dalam Kegiatan Belajar Mengajar di SD Negeri 9 Peguyangan.

Komang Agus Arya Bagaskara^{a,*}, Dewa Ayu Dian Putri Anggita^b, I Dewa Putu Juwana^c

^{a,b,c}Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

*email: agusarya2905@gmail.com

Abstrak. Pembelajaran menyenangkan merupakan salah satu pendekatan yang penting dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, nyaman, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. SD Negeri 9 Peguyangan sebagai salah satu satuan pendidikan dasar menghadapi tantangan dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar di SD Negeri 9 Peguyangan serta melihat dampaknya terhadap keaktifan dan antusiasme siswa. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi kegiatan pembelajaran, dokumentasi, dan refleksi kegiatan selama pelaksanaan pembelajaran. Implementasi pembelajaran menyenangkan dilakukan melalui penggunaan metode pembelajaran interaktif, permainan edukatif, media pembelajaran sederhana, serta pendekatan yang berpusat pada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran menyenangkan mampu menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi. Siswa terlihat lebih antusias, berani berpendapat, dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran menyenangkan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk mendukung peningkatan kualitas proses belajar mengajar di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pembelajaran Menyenangkan, Kegiatan Belajar Mengajar, Sekolah Dasar, Keaktifan Siswa.

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah dasar merupakan tahap pendidikan fundamental yang berperan penting dalam pembentukan kompetensi dasar, sikap, dan motivasi belajar peserta didik (UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Pada praktiknya, proses pembelajaran selama ini seringkali masih didominasi oleh metode konvensional yang tekstual dan berpusat pada guru, sehingga menimbulkan situasi kelas yang kurang menarik dan rendahnya keaktifan siswa (observasi peneliti di SD Negeri 9 Peguyangan). Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa proses pembelajaran yang tidak variatif dapat menyebabkan rendahnya keterlibatan dan motivasi belajar siswa di sekolah dasar (Cantika et al., 2026).

Sebagai respons terhadap kondisi tersebut, pendekatan pembelajaran yang menyenangkan yang dikenal juga dengan istilah *joyful learning* telah banyak diadopsi oleh praktisi pendidikan sebagai upaya untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna. *Joyful learning* menekankan keterlibatan aktif siswa melalui aktivitas pembelajaran yang kreatif, interaktif, serta relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka. Hasil-hasil studi menunjukkan bahwa penerapan *joyful learning* dapat meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran (Irwan & Kamarudin, 2021).

Namun demikian, kenyataan di lapangan masih menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan ideal dengan praktik yang berlangsung di banyak sekolah dasar. Misalnya, meskipun telah ada konsep dan strategi pembelajaran menyenangkan yang dikembangkan,

implementasinya belum maksimal dan konsisten diterapkan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar Budi et al., (2026).

Kondisi ini menunjukkan bahwa masih terdapat tantangan dalam mengintegrasikan pendekatan pembelajaran menyenangkan ke dalam praktik pembelajaran sehari-hari, terutama dalam konteks kelas yang beragam karakteristik siswanya.

Keunikan dari penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap implementasi pembelajaran menyenangkan secara kontekstual di SD Negeri 9 Peguyangan sebagai studi kasus yang menggambarkan realitas implementasi pendekatan ini di sekolah dasar negeri. Penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan metode pembelajaran yang digunakan, tetapi juga melihat implikasi penerapannya terhadap pengalaman belajar siswa dalam konteks sekolah dasar yang nyata.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, artikel ini ditulis untuk mendeskripsikan Implementasi Pembelajaran Menyenangkan dalam Kegiatan Belajar Mengajar di SD Negeri 9 Peguyangan, mengidentifikasi praktik pembelajaran yang telah diterapkan, serta mengevaluasi sejauh mana pendekatan tersebut mampu meningkatkan keaktifan dan pengalaman belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 9 Peguyangan yang berlokasi di Kota Denpasar, Provinsi Bali. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada adanya penerapan pembelajaran menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di sekolah tersebut. Penelitian dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung pada semester berjalan tahun ajaran 2024/2025, dengan menyesuaikan jadwal kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan dukungan data kuantitatif sederhana dan data kuantitatif berupa persentase digunakan sebagai pendukung deskripsi hasil observasi. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam proses implementasi pembelajaran menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar, serta memahami fenomena pembelajaran berdasarkan kondisi nyata di lapangan. Penelitian deskriptif kualitatif memungkinkan peneliti untuk menggambarkan aktivitas pembelajaran, interaksi guru dan siswa, serta suasana belajar secara kontekstual dan natural tanpa manipulasi variabel (Damayanti, 2025).

Tabel 1. Teknik Pengumpulan data dan Fokus Penelitian

Teknik Pengumpulan Data	Fokus Data yang Dikumpulkan	Subjek/Sumber Data
Observasi	Proses pembelajaran menyenangkan, keaktifan siswa, interaksi guru dan siswa, suasana kelas	Siswa dan guru SD Negeri 9 Peguyangan
Dokumentasi	Perangkat pembelajaran, media pembelajaran, foto kegiatan, catatan refleksi pembelajaran	Dokumen sekolah dan peneliti

Sumber: (Ummah, 2019)

Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari hasil observasi kegiatan pembelajaran di kelas, interaksi antara guru

dan siswa, serta respons siswa selama penerapan pembelajaran menyenangkan. Data sekunder diperoleh dari dokumen pendukung seperti perangkat pembelajaran, bahan ajar, media pembelajaran, foto kegiatan, serta catatan refleksi selama pelaksanaan pembelajaran. Penggunaan berbagai sumber data dilakukan untuk memperkuat keabsahan temuan penelitian melalui triangulasi sumber (Sutrina D. et al., 2025)

Tabel 2. Keterkaitan Tujuan Penelitian dan Sumber Data

Tujuan Penelitian	Sumber Data	Teknik Pengumpulan Data
Mendeskripsikan implementasi pembelajaran menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar	Guru dan siswa	Observasi
Mengidentifikasi respons dan keaktifan siswa selama pembelajaran.	Siswa	Observasi
Mendokumentasikan bentuk pembelajaran menyenangkan yang diterapkan	Dokumen pembelajaran dan foto kegiatan	Dokumentasi

Sumber: (Ardiansyah et al., 2023)

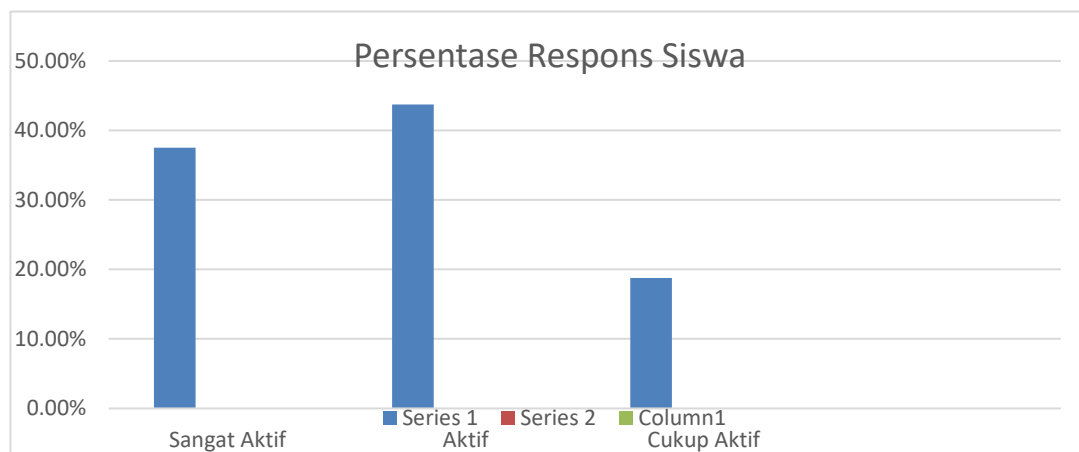
HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui respons siswa terhadap implementasi pembelajaran menyenangkan, dilakukan observasi terhadap aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi tersebut dianalisis secara deskriptif dengan menghitung presentase keterlibatan siswa pada setiap kategori respons. Rekapitulasi hasil observasi respons siswa disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Respons Siswa terhadap Pembelajaran Menyenangkan

No	Kategori Respons Siswa	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Sangat Aktif	12	37,50%
2.	Aktif	14	43,75%
3.	Cukup Aktif	6	18,75%
Jumlah		32	100%

Untuk memperjelas distribusi respons siswa terhadap implementasi pembelajaran menyenangkan, hasil observasi disajikan dalam bentuk visual berupa grafik presentase, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Persentase Respons Siswa terhadap Pembelajaran Matematika

Berdasarkan Gambar 1 terlihat bahwa persentase siswa pada kategori aktif dan sangat aktif lebih tinggi dibandingkan kategori cukup aktif. Hal ini menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap pembelajaran menyenangkan yang diterapkan, sehingga mampu meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Data hasil observasi dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan Teknik persentase untuk mengetahui proporsi respons siswa pada setiap kategori. Rumus persentase yang digunakan adalah sbagai berikut:

Rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = persentase

f = frekuensi (jumlah siswa pada setiap kategori)

N = Jumlah seluruh subjek penelitian

Mekanisme Perhitungan:

Kategori Sangat Aktif:

$$P = \frac{12}{32} \times 100\% = 37,50\%$$

Kategori Aktif:

$$P = \frac{14}{32} \times 100\% = 43,75\%$$

Kategori Cukup Aktif:

$$P = \frac{6}{32} \times 100\% = 18,75\%$$

Berdasarkan hasil observasi terhadap 32 siswa pada pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri 9 Peguyangan, diperoleh data respons siswa terhadap implementasi pembelajaran menyenangkan sebagaimana disajikan pada Tabel 3. Data menunjukkan bahwa 12 siswa (37,50%) berada pada kategori sangat aktif, 14 siswa (43,75%) termasuk kategori aktif, dan 6 siswa (18,75%) berada pada kategori cukup aktif. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan keterlibatan yang tinggi dalam proses pembelajaran, baik dari segi keaktifan bertanya, berpartisipasi dalam diskusi, maupun antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dominasi kategori aktif dan sangat aktif tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menyenangkan mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif. Kondisi ini sejalan dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa suasana belajar yang positif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, sehingga berdampak pada meningkatnya partisipasi dan keaktifan belajar (Kusmawati et al., 2025). pembelajaran yang dirancang dengan pendekatan menyenangkan memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi, berinteraksi, dan mengekspresikan ide tanpa tekanan, sehingga siswa merasa lebih nyaman dalam proses pembelajaran di sekolah.

Hasil penelitian ini juga mendukung temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran menyenangkan berpengaruh positif terhadap keaktifan dan respons siswa di sekolah dasar. Penelitian (Salsabila Salsabila et al., 2024) menyatakan bahwa pembelajaran yang mengedepankan aktivitas, permainan edukatif, dan interaksi sosial mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian (Wahyuni, 2022) menemukan bahwa penerapan pembelajaran menyenangkan dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa, yang tercermin dari meningkatnya partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Meskipun demikian, masih terdapat sebagian siswa yang berada pada kategori cukup aktif. Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua siswa merespons pembelajaran dengan tingkat keaktifan yang sama. Perbedaan karakteristik siswa, seperti kepercayaan diri, kemampuan awal, dan gaya belajar, menjadi faktor yang memengaruhi variasi respons tersebut. Namun, secara keseluruhan, data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran menyenangkan di SD Negeri 9 Peguyangan telah berjalan dengan baik dan mampu mendorong mayoritas siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, pembelajaran menyenangkan dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi pembelajaran menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar di SD Negeri 9 Peguyangan. Berdasarkan hasil kajian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menyenangkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa karena pembelajaran berlangsung dalam suasana yang positif dan tidak menekan.

Implementasi pembelajaran menyenangkan juga menunjukkan potensi sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar. Oleh karena itu, pembelajaran menyenangkan disarankan untuk terus dikembangkan dan diterapkan secara berkelanjutan dengan memperhatikan karakteristik siswa dan konteks pembelajaran. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji implementasi pembelajaran menyenangkan dengan cakupan yang lebih luas atau mengaitkannya dengan peningkatan hasil belajar dan aspek afektif siswa secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Azkiya, H., & Istiqomah, S. (2025). Penerapan metode joyful learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 9(2), 401–414. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Damayanti, S. P., Harsono, A. M. B., Suryansyah, A., & Norhikmah. (2025). Implementasi prinsip joyful learning dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 3(4), 1494–1504. <https://journal.ypk.ac.id/index.php/maras>
- Hamalik, O. (2011). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Kusmawati, H., Sahara, K. N. N., Asfiah, R. U., & Putri, Y. R. (2025). Pemanfaatan mindful, meaningful, dan joyful learning untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2). <https://jptam.org/index.php/jptam>
- Purwanti, E., Siroj, S. A., Fitriani, D. A., & Nurjamilah, M. (2025). Meningkatkan pendidikan agama Islam melalui joyful learning: Implementasi dan tantangan di sekolah dasar. *An-Nida: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2). <https://ojs.uninus.ac.id/index.php/NIDA>
- Suyono, & Hariyanto. (2019). *Belajar dan pembelajaran: Teori dan konsep dasar*. Remaja Rosdakarya.
- Wibowo, A., & Wahyuni, S. (2021). Pengaruh pembelajaran menyenangkan terhadap keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 145–154. <https://journal.unj.ac.id>
- Yunita, I., Prayogo, M. S., Lailiyah, M., & Nurfandini, A. A. (2025). Analisis teoretis hubungan joyful learning dan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(4). <https://jurnalp4i.com/index.php/elementary>