

## Strategi Sekolah dalam Mewujudkan Pembelajaran Menyenangkan: Studi Kasus di Sekolah Dasar Laboratorium UNG

Beby Febriani Lamuhu<sup>1</sup>, Novianty Djafri<sup>2</sup>, Intan Abdul Razak<sup>3</sup>, Sitti Roskina Mas<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Manajemen Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,

Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

E-mail: [bebyfebriani lamuhu@gmail.com](mailto:bebyfebriani lamuhu@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) program pembelajaran yang menyenangkan, dan (2) upaya dalam mewujudkan pembelajaran menyenangkan di Sekolah Dasar (SD) Laboratorium Universitas Negeri Gorontalo (UNG). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Informan dalam penelitian ini adalah kepala sekolah dan guru. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Proses analisis data dilakukan dengan tahap pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Program-program pembelajaran menyenangkan di SD Laboratorium UNG antara lain yaitu *Bilingual*, *Religious* dan *ICT*; serta (2) Upaya dalam mewujudkan pembelajaran menyenangkan di SD Laboratorium UNG antara lain dengan menggunakan teknologi yang dapat menunjang pembelajaran, melakukan pembelajaran di luar kelas, menciptakan keadaan kelas/lingkungan belajar yang nyaman, menggunakan media belajar tambahan, dan menggunakan teknik mengajar yang bervariasi.

**Kata Kunci:** Program; Upaya; Pembelajaran; Menyenangkan; SD Laboratorium

### ABSTRACT

*This study aims to describe (1) the implementation of joyful learning programs and (2) the efforts to create a joyful learning environment at the Laboratory Elementary School of Gorontalo State University (UNG). This research employed a qualitative method with a case study approach. The informants in this study consisted of the principal and teachers. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The data analysis process involved data collection, data condensation, data presentation, and conclusion drawing. The results of the study show that: (1) the joyful learning programs implemented at the Laboratory Elementary School of UNG include Bilingual, Religious, and ICT-based programs; and (2) the efforts to foster joyful learning include the use of technology to support learning, conducting outdoor learning activities, creating a comfortable classroom or learning environment, utilizing supplementary learning media, and applying diverse teaching techniques.*

**Keywords:** Programs; Efforts; Learning; Joyful; Laboratory Elementary School

© 2025 Beby Febriani Lamuhu, Novianty Djafri, Intan Abdul Razak, Sitti Roskina Mas  
Under The License CC-BY SA 4.0

### Sejarah Artikel:

Diterima: Januari, 2024

Disetujui: Maret, 2025

Dipublikasi: Juni, 2025

### PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter, mengembangkan potensi, dan menciptakan manusia yang berkualitas. Melalui proses pendidikan, manusia

diarahkan untuk berkembang secara intelektual, emosional, dan sosial dalam menghadapi tantangan hidup. Menurut John Dewey (1916), pendidikan bukan sekadar persiapan menghadapi masa depan, tetapi merupakan bagian dari kehidupan itu sendiri. Oleh karena itu, proses pendidikan harus mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Sekolah tidak hanya menjadi tempat berlangsungnya proses belajar mengajar, tetapi juga sebagai wadah strategis dalam membentuk suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Dalam hal ini, guru berperan sebagai penggerak utama yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran melalui strategi, pendekatan, dan model yang digunakan. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membentuk semangat belajar dan motivasi siswa. Seperti disampaikan oleh Hilda (2023) guru memiliki posisi penting dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan karena mampu membangun koneksi emosional antara siswa dan proses belajar.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung di beberapa sekolah masih terkesan monoton dan kurang menarik. Hal ini berdampak pada kejenuhan siswa dan rendahnya partisipasi aktif mereka dalam kegiatan belajar. Berdasarkan hasil observasi awal di SD Laboratorium UNG, ditemukan bahwa sebagian siswa menunjukkan kurangnya minat belajar saat proses pembelajaran berlangsung. Faktor penyebabnya antara lain penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi, suasana kelas yang kurang interaktif, serta kurangnya pendekatan yang mampu membangun antusiasme belajar siswa.

Sebagai solusi, dibutuhkan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satunya adalah strategi *Joyful Learning* atau pembelajaran menyenangkan. *Joyful learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan pada kenyamanan emosional, suasana ceria, serta keterlibatan aktif peserta didik tanpa tekanan. Sufiani & Marzuki (2021) menyatakan bahwa *joyful learning* menjadi alternatif strategis untuk menciptakan suasana belajar yang positif dan mendukung perkembangan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif siswa. Selain itu, pembelajaran yang menyenangkan mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dan tidak merasa terbebani oleh tuntutan akademik.

Penelitian oleh Nurfalaq et al. (2022) juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran menyenangkan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPA. Hal serupa juga disampaikan oleh Rahmawati (2021) yang

menekankan bahwa pembelajaran yang dirancang dengan suasana menyenangkan sangat sesuai diterapkan pada siswa sekolah dasar, terutama pada kelas bawah, karena dapat menumbuhkan semangat belajar dan rasa percaya diri.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas pembelajaran menyenangkan, belum banyak kajian yang secara khusus mengangkat strategi sekolah dan peran guru dalam menciptakan pembelajaran menyenangkan di lingkungan SD Laboratorium UNG. Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Laboratorium UNG menunjukkan bahwa strategi sekolah merupakan salah satu faktor yang sangat penting untuk digunakan dalam sebuah pembelajaran agar dapat menarik perhatian peserta didik. Tanpa memiliki strategi yang tepat sekolah maka proses pembelajaran tidak akan terlaksana dengan baik. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mendalami strategi pembelajaran menyenangkan dirancang dan diimplementasikan oleh sekolah dan guru.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman mendalam terhadap fenomena pembelajaran menyenangkan yang terjadi di SD Laboratorium Universitas Negeri Gorontalo (UNG). Peneliti hadir secara langsung di lokasi penelitian sebagai pengamat non-partisipatif, artinya peneliti hanya mengamati dan mencatat tanpa terlibat langsung dalam aktivitas yang berlangsung. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Informan utama dalam penelitian ini adalah kepala sekolah dan guru di SD Laboratorium UNG.

Untuk memastikan data yang diperoleh valid dan dapat dipercaya, dilakukan triangulasi data, yaitu membandingkan informasi dari observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk melihat konsistensinya. Peneliti juga melakukan perpanjangan waktu pengamatan agar lebih memahami konteks yang diteliti secara menyeluruh. Selain itu, dilakukan *member check*, yaitu mengonfirmasi kembali hasil wawancara dan interpretasi data kepada informan agar sesuai dengan maksud dan pengalaman mereka. Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu dengan cara mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan.

## **HASIL PENELITIAN**

### **Program-Program Pembelajaran Menyenangkan di SD Laboratorium UNG**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa program pembelajaran menyenangkan yang diterapkan di SD Laboratorium UNG meliputi program Bilingual, Religius, dan ICT. Program-program ini dirancang untuk menciptakan proses belajar yang tidak hanya efektif, tetapi juga menyenangkan bagi siswa. Dalam program **bilingual**, sekolah menggunakan dua bahasa dalam pembelajaran, yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Untuk mendukung program ini, diadakan kegiatan seperti *Spelling Bee* (lomba mengeja) dan *Story Telling* (bercerita), yang membantu siswa meningkatkan kemampuan bahasa sekaligus membuat belajar lebih seru.

Selanjutnya, dalam program **religius**, sekolah menekankan pada penanaman nilai-nilai spiritual melalui pembiasaan shalat, zikir, dan tilawah (membaca Al-Qur'an). Kegiatan ini tidak hanya memperkuat karakter siswa, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang positif dan berakhlak mulia. Selain itu, sekolah menyediakan fasilitas pendukung dalam program **ICT** berupa laboratorium komputer dan media pembelajaran berbasis teknologi, misalnya LCD untuk menampilkan gambar atau video terkait materi pelajaran. Hal ini membuat siswa lebih antusias dan proses belajar menjadi lebih interaktif.

Penerapan program pembelajaran menyenangkan ini dilakukan dengan memilih strategi dan kegiatan belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi sekolah. Program-program tersebut berhasil menciptakan pembelajaran yang menyenangkan karena disesuaikan dengan kebutuhan sekolah. Dengan menerapkan program yang tepat, SD Laboratorium UNG dapat terus berkembang dan meningkatkan kualitas pendidikan bagi siswanya. Dengan kata lain, kombinasi pembelajaran bilingual, pendekatan religius, dan pemanfaatan teknologi terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, bermakna, dan menyenangkan bagi siswa.

### **Upaya-Upaya Guru dalam Mewujudkan Pembelajaran Menyenangkan di SD Laboratorium UNG**

Berdasarkan penelitian, guru di SD Laboratorium UNG berkomitmen menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Tujuannya adalah untuk memicu semangat belajar siswa dalam suasana yang positif, sekaligus membangun rasa senang, percaya diri, dan kemampuan akademik yang lebih baik. Beberapa strategi yang digunakan oleh guru di antaranya (1) memanfaatkan teknologi, (2) belajar di luar kelas, (3) menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, (4) menggunakan media pembelajaran tambahan, dan (5) menerapkan

teknik mengajar yang bervariasi. Melalui berbagai strategi tersebut, siswa diharapkan bisa menjadi lebih aktif, tidak merasa tertekan, dan lebih termotivasi untuk belajar. Suasana yang menyenangkan juga membantu siswa lebih mudah menyerap pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

## **PEMBAHASAN**

### **Program-Program Pembelajaran Menyenangkan di SD Laboratorium UNG**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa program Bilingual, Religius, dan ICT yang diterapkan di SD Laboratorium UNG menjadi strategi utama dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Ketiga program ini menunjukkan adanya komitmen sekolah untuk menghadirkan pendekatan belajar yang tidak hanya fokus pada hasil akademik, tetapi juga mengembangkan aspek sosial, spiritual, dan literasi teknologi siswa.

Temuan ini sejalan dengan pandangan John Dewey (1916) yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan proses kehidupan itu sendiri, bukan sekadar persiapan untuk masa depan. Dewey juga menekankan pentingnya menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan agar siswa dapat mengembangkan potensinya secara maksimal. Konsep ini tampak relevan dengan program-program yang diterapkan di SD Laboratorium UNG, di mana kegiatan belajar tidak lagi bersifat kaku, melainkan mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan emosional siswa.

Program bilingual, misalnya, mencerminkan strategi guru dalam membangun kesadaran bahasa siswa secara menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian Widad et al. (2021) yang menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa melalui pendekatan *joyful learning* dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menggunakan bahasa asing. Demikian pula dengan program religius yang mendukung penguatan karakter dan nilai spiritual. Menurut Jamil (2023), pendidikan yang menyenangkan tidak hanya menekankan pada aspek akademik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai keagamaan secara kontekstual melalui kegiatan yang menarik.

Program ICT juga menjadi bagian penting dari pembelajaran abad ke-21. Penerapannya di SD Laboratorium UNG mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan zaman. Penelitian Junindra et al. (2021) dan Sana et al. (2024) menguatkan bahwa integrasi ICT dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, serta minat belajar siswa. Selain itu, menurut Parmiti & Rediani (2022), pembelajaran yang

menyenangkan di sekolah dasar harus mampu mengakomodasi kebutuhan emosional siswa dan menjadikan kelas sebagai tempat yang nyaman untuk bertumbuh.

Hal ini juga ditegaskan oleh Rahmawati (2021), yang menyebutkan bahwa konsep menyenangkan dalam pembelajaran tidak berarti hanya bermain, melainkan bagaimana siswa merasa dihargai, diperhatikan, dan didukung dalam proses belajarnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa program-program pembelajaran menyenangkan di SD Laboratorium UNG telah selaras dengan berbagai teori dan temuan penelitian sebelumnya. Ketiganya berkontribusi dalam membentuk pengalaman belajar yang holistik dan bermakna, serta menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, aktif, dan mendukung perkembangan potensi siswa secara menyeluruh.

### **Upaya-Upaya Guru dalam Mewujudkan Pembelajaran Menyenangkan di SD Laboratorium UNG**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru di SD Laboratorium UNG telah melakukan berbagai upaya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Tujuan utama dari upaya ini adalah untuk membangkitkan potensi belajar siswa dalam suasana yang nyaman, penuh semangat, serta dapat memberikan dampak positif terhadap kecerdasan, kebahagiaan, dan pencapaian hasil belajar siswa. Beberapa strategi yang dilakukan antara lain penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, pelaksanaan kegiatan belajar di luar kelas, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, penggunaan media pembelajaran tambahan, dan penerapan teknik mengajar yang bervariasi. Strategi-strategi ini sejalan dengan konsep *joyful learning*, yaitu pembelajaran yang dirancang agar menyenangkan, menghindari kejenuhan, dan menumbuhkan minat belajar siswa.

Menurut Parmiti & Rediani (2022), pembelajaran yang menyenangkan sangat penting diterapkan di sekolah dasar karena dapat membangun keterlibatan emosional siswa dalam proses belajar. Suasana belajar yang nyaman akan mendorong siswa untuk lebih aktif dan percaya diri dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, Rahmawati (2021) menegaskan bahwa guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang dekat dengan dunia anak, misalnya melalui pendekatan bermain sambil belajar, terutama untuk siswa kelas bawah. Penelitian Islamiyah (2023) menunjukkan bahwa strategi *joyful learning* yang disertai dengan aktivitas seperti *ice breaking* sangat efektif mengatasi kejenuhan belajar siswa, bahkan dalam pelajaran yang dianggap sulit seperti matematika. Hal ini didukung juga oleh Ramadhani et al. (2024) yang

menyatakan bahwa pembelajaran menyenangkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, karena siswa merasa terlibat secara emosional dan intelektual.

Di sisi lain, Kurniawan (2025) mengembangkan pendekatan pembelajaran diferensiasi berbasis *mindful*, *meaningful*, dan *joyful learning*, yang menggabungkan kesadaran, makna, dan kesenangan dalam pembelajaran. Strategi ini dinilai relevan karena dapat menjawab kebutuhan belajar siswa yang berbeda-beda. Pelatihan guru juga memegang peranan penting. Rohmah & Mufaizin (2024) menekankan bahwa guru perlu mendapatkan pembinaan dan pelatihan untuk menguasai berbagai strategi *joyful learning* agar pelaksanaan pembelajaran menyenangkan dapat diterapkan secara maksimal. Dengan demikian, upaya guru dalam mewujudkan pembelajaran menyenangkan bukan hanya berdampak pada suasana kelas yang lebih hidup, tetapi juga berpengaruh pada semangat dan pencapaian belajar siswa.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa, pertama, program-program pembelajaran menyenangkan yang ada di SD Laboratorium UNG yaitu *Bilingual*, *Religius* dan *ICT*. Ketiga program tersebut diharapkan mampu menciptakan ekosistem belajar yang tidak hanya meningkatkan kompetensi akademik, tetapi juga mengembangkan karakter dan keterampilan siswa di abad 21. Kedua, upaya-upaya yang dilakukan untuk mewujudkan pembelajaran menyenangkan melalui beberapa strategi di atas tentunya perlu dibarengi dengan perencanaan yang sistematis.

## **REFERENSI**

- Hilda, E. M. (2023). Membangun Koneksi Emosional: Pentingnya Hubungan Guru-Murid dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 4(2).  
<https://doi.org/10.51874/jips.v4i2.100>
- Islamiyah, I. (2023). Penerapan metode pembelajaran *joyfull learning* berbantuan *ice breaking* sebagai upaya mengatasi kejenuhan belajar siswa. UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan.
- Jamil, M. W. (2023). Joyful Education Berbasis Nilai Spiritual Religius di SD NU Galur Kulon Progo, Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 8(1).  
<https://doi.org/10.14421/jpm.2023.11-18>
- Junindra, A., Fitri, H., Putri, A. R., Nasti, B., & Erita, Y. (2021). Mendesain Pembelajaran IPS dan PKn Berbasis Literasi ICT (Information and Communication Technology) pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6).  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1827>
- Kurniawan, R. G. (2025). *Pembelajaran Diferensiasi Berbasis Deep Learning: Strategi Mindful, Meaningful, dan Joyful Learning*. Lutfi Gilang.
- Nurfalaq, M., Wahyuni, N., Prasetyo, M. M., Sitti Wirda, & Nurhidayah, N. (2022).

- Penerapan Model Pembelajaran Menyenangkan (Joyfull Learning) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Biotek*, 10(1). <https://doi.org/10.24252/jb.v10i1.29297>
- Parmiti, D. P., & Rediani, N. N. (2022). *Mengajar Menyenangkan di Sekolah Dasar*. Raja Grafindo Persada.
- Rahmawati, E. (2021). Konsep Pembelajaran Menyenangkan bagi Siswa Kelas Bawah Tingkat Sekolah Dasar. *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i1.568>
- Ramadhani, A., Nurhadi, N., Aprilia, R., & Azainil, A. (2024). Penerapan Joyful Learning Dalam Upaya Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Derivat*, 11(2).
- Rohmah, A. N., & Mufaizin, M. (2024). Pelatihan Kelompok Guru dalam Penerapan Strategi Joyful Learning di Madrasah Ibtidaiyah. *Dharma: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 177–196.
- Sana, N. N., Arini, A., & Aliyyah, R. R. (2024). Penerapan Information and Communication of Technology (ICT) pada Pembelajaran Abad 21 Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(9).
- Sufiani, S., & Marzuki, M. (2021). Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan. *Zawiyah: Jurnal Pemikiran Islam*, 7(1). <https://doi.org/10.31332/zjpi.v7i1.2892>
- Widad, N., Wijaya, M., & Ubay, U. (2021). Teacher’S Strategy in Building Language Awareness Through Joyful Learning. *AL-TANZIM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 05(03).